

EL PERONISMO EN LA HISTORIETA ARGENTINA DE LOS '80

Autor: Juan Ignacio Arana

Lic. en Comunicación Social.

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales.

Contacto: ignacio.arana@gmail.com

¿Qué fue, y qué significó, el fenómeno del peronismo en la Argentina? ¿Para quiénes? ¿De qué forma se expresa -y a la vez se construye y se retroalimenta- este fenómeno? Para intentar algunas respuestas, se elegirá un tiempo –la década del ochenta- y un lugar acotado: la incipiente historieta de ficción, de producción nacional, que comienza a ganar espacio en los kioscos de revistas en la misma época.

Nuestro punto de partida se ubica en la primavera del '84 con el nacimiento de la revista Fierro, entre otras cosas porque creemos que cierto compromiso con la realidad sociopolítica del país se hace más evidente y, a partir de las historias que se deciden publicar, hasta podría decirse que se institucionaliza. No hacemos referencia a la historieta de conciencia política –por demás consciente de sí misma y de su rol social- de H. G. Oesterheld sino más bien a una nueva historieta en la cual los autores y dibujantes parten de una búsqueda distinta: luego de una época oscura en la historia política nacional, donde una gran parte de los medios de expresión se vieron censurados¹, se hace necesario relatar ciertos temas presentes en el imaginario popular, retomarlos y a la vez, en este relato podría decirse performativo, hay que volver a definirlos -y en el mismo acto definirse a sí mismos-; en la nueva definición también hay que imaginarlos y, de alguna forma, encontrarlos, porque lo que se busca es algo que definitivamente se perdió. Y a

¹ Cabe recordar la reflexión de Jorge Rivera, quien sostenía, respecto al humor gráfico, que los períodos más fructíferos en cuanto a expresiones artísticas eran los inmediatamente posteriores a las dictaduras militares.

principios de los ochenta se nos ocurre pensar en varias cosas que se perdieron –guerras, referentes, símbolos, por citar sólo algunas- y que, de alguna forma, desde la incertidumbre de una cultura que se intenta construir a sí misma, se quieren recuperar.

En cuanto al aporte estrictamente teórico, podemos mencionar los casos de Jorge Rivera, con una postura más cercana al estudio de la historia de los medios y su relación con las culturas populares y de Oscar Steimberg, desde la semiótica y el análisis discursivo. Un aspecto que vamos a retomar de Rivera es la influencia de los intelectuales de clase media en la configuración de un imaginario como es el peronista, es decir, la construcción de –o la voluntad de construir- una formación hegemónica “desde abajo”; el análisis de este proceso será uno de los objetivos centrales de nuestro trabajo.

También existen entrevistas a los actores centrales, artistas que protagonizaron la aventura -de escribir, dibujar, entintar y, llegado el caso, colorear-, y hasta algunos trabajos de aproximación a lo que fuera la revista Fierro en los ochenta, como un trabajo de Federico Reggiani publicado en la revista Tram(p)as² donde se pone el foco en la postura de Fierro frente a la nueva realidad sociopolítica que impone el resurgimiento democrático. Llegado este punto, vale aclarar que el presente trabajo se concentrará en su mayor parte también en la revista Fierro, por considerar su aporte fundamental, no sólo a la historieta, sino en particular a la relación entre arte y política que retomamos desde el lugar del peronismo. La selección de determinadas historietas o publicaciones, por otra parte, no pretende ser exhaustiva ni mucho menos; se propone, por el contrario, un análisis más detallado de algunos casos específicos que trabajen problemas significativos para el análisis, y que en consecuencia puedan servirnos de apoyo para comprender aspectos específicos de nuestro objeto.

También nos interesa cómo se mira al peronismo, cómo se lo piensa y se lo transmite, desde esta generación que se expresa en los ochenta, desde Argentina o desde el exilio, y desde la historieta de ficción, también llamada de aventuras y también “para adultos”. Tratamos de entender el peronismo como una constante en la vida política del país, un discurso acaso inefable, que responde a un número impreciso pero limitado de

² Reggiani, Federico. Fierro: Historietas y nacionalismo en la transición democrática argentina. En: revista Tram(p)as. De la comunicación y la cultura. Año 2, nº11. Marzo de 2003.

condiciones de producción, y que a su vez genera una multiplicidad de efectos. Estos efectos, en algunos casos, serán nuevos discursos que intentarán actualizar aquel discurso madre, fundacional, que es el engranaje central sobre el cual se mueve un conjunto de nuevos discursos. Esta exploración entre significados en conflicto en el terreno de la historieta, y en relación al peronismo en tanto fenómeno discursivo, es el objetivo central de este trabajo.

El peronismo en la historieta

Lo que nos interesa en este punto es ahondar en los argumentos o los supuestos que permiten configurar al peronismo como modelo identitario. En otras palabras, ¿cuál es, en líneas generales, la relación nosotros/otros que propone el peronismo? ¿A quién busca interpelar y a quién efectivamente interpela en tanto fenómeno discursivo? Algo que nos parece claro es que en la interpelación que propone –y, en líneas generales, en toda interpelación- hay una dimensión de otredad que también se delimita junto a la identidad: quienes quedan afuera no son tratados con indiferencia, sino que reciben el estatuto de “enemigos”, en este caso tal vez con mayor énfasis que en el de otros modelos identitarios, y a la vez ayudan a la identificación propia. Lo que sostenemos, junto al estructuralismo, es que toda definición es diferencial.

Veremos que los mismos significantes son usados por distintos actores políticos, donde cada uno de ellos intenta apropiárselos asignándoles sus propias significaciones. Es decir, son los usos que los sectores le den a estos significantes los que determinen cuál será su contenido. Por lo tanto, el sentido es transitorio. De ahí la condición flotante de estos símbolos, y la posibilidad de que un significante que en principio tenga una connotación negativa pueda ser resignificado con una positiva. Estas resignificaciones también, desde luego, están presentes en las historietas que aparecen en los ochenta. Empezaremos por analizar aquella que tal vez sea más paradigmática en este aspecto.

El Sueñero, de Enrique Breccia

El Sueñero, historieta escrita y dibujada por Enrique Breccia, comienza a aparecer en las páginas de Fierro desde el número 8, en abril del '85, y con una presencia esporádica en

las sucesivas apariciones de la revista se extiende hasta el número 28, en que cierra la historia³.

El Ñato, protagonista de la historia, es una suerte de Eternauta posmoderno que atraviesa un mar de tiempo y espacio para reclutar a los monstruos más llamativos de la literatura contemporánea: el Minotauro, Mr. Hyde, el Lobizón. Es decir, en principio es una parodia de las historias de aventuras tan comunes en décadas anteriores. La historia da un giro algo inesperado cuando el Ñato desembarca en un terreno conocido como “El Lugar” para encontrarse con un muestrario de la mitología popular argentina. Nos parece acertado el comentario de De Santis cuando interpreta que este lugar no es otro que la imaginación argentina o “las supersticiones argentinas, según cómo se mire” (De Santis, 1992: 71). El Lugar está poblado por leyendas vivientes: la luz mala, la mulánima, y otras de origen autóctono. Precisamente ese origen es lo que todas estas leyendas tienen en común. Asimismo, como advierte un personaje de la historia, todas estas leyendas tienen una importante función: mantener la identidad vigente. En consecuencia, dejan de ser meras leyendas y pasan a ser algo más (VER FIGURA 1).

No es casualidad que “El Lugar” esté custodiado por un líder también mítico, inmortal, el cual, según pasan los años, recibe nombres como Helres-thaurador o Heljeneral. El Lobizón reconoce que últimamente el líder “está muy anciano y se lo ve poco”. También se refieren a este personaje como “El Viejo”, nombre con el que la militancia revolucionaria de los setenta se refería al General Perón, el tácito líder de la revolución que se pretendía llevar a cabo. Llega también el momento de identificar al enemigo, una fuerza misteriosa y esquiva a la que se refiere como El Grhin-gho. O el Gusano Gringo. El poder del Grhin-gho radica en que “se sabe disfrazar de muchas maneras” y “para peor, también recibe ayuda de algunos isocas de adentro” (p. 60). Esta característica esquiva será de importancia para la historia, aunque por el momento al Gringo no se lo ve. Los primeros en aparecer son sus tropas defensoras: como es previsible, se trata de una legión de gorilas. Pero se trata de gorilas con corbatas (VER FIGURA 2).

Un aspecto a resaltar de la historia es la concepción del bando propio -los populares- como los bárbaros. Es decir, en el par civilización-barbarie, que atraviesa la

³ Con el resurgimiento de Fierro en 2006, aparece una continuación de El Sueñero, también realizada por E. Breccia. Sin embargo, al quedar por fuera de nuestro recorte temporal, esta continuación no forma parte de nuestro análisis.

historia argentina en todo el siglo XX y parte del XIX, Breccia opta por ubicar a su personaje, y al bando por el que opta el personaje, del lado de la barbarie. Se trata precisamente del rasgo primordial con el que todo antiperonista define a sus rivales. Este atributo negativo, se vuelve algo positivo en el transcurso de la historia: la barbarie existe pero es una virtud, expresa el espíritu de lucha del pueblo, y las tropas de Helje-neral combaten con alpargatas al enemigo. Este gesto “se funda en el reconocimiento de lo popular como lo degradado y excluido, pero a modo de reivindicación, los valores se invierten y lo popular se cubre con atributos –de por sí- positivos” (Imperatore, 1999: 191). Las referencias al universo peronista, por supuesto, no se agotan ahí: se combate al grito de “five for one”, equivalente en lengua anglosajona al famoso y efusivo discurso de Perón en el cual afirma que por cada peronista que caiga, caerán cinco rivales; se combate con alpargatas como único elemento⁴; las fuerzas de Helje-Neral son convocadas por bombos; abundan las banderas argentinas y los dedos índices y anular que forman la V peronista. Es decir, la marcha hacia la batalla recrea punto a punto los elementos comunes en una manifestación del justicialismo, de aquellas frecuentes en los setenta y más aún en la nueva década (VER FIGURA 3).

La forma en que se presenta a las tropas del General, por lo grotesco, festivo y por la irreverencia de subvertir el orden establecido, remite a las imágenes del carnavalesco que analizara Bajtin como un acercamiento hacia las culturas populares. También, en el mismo sentido, hay que hacer mención al intento de Breccia por recuperar una característica distintiva de estos sectores: en *El Sueñero*, al igual que en la cultura popular, la lengua está basada en la oralidad. De esa forma, los lugareños utilizan la “y” en lugar de la “ll”, por ejemplo. Un recurso similar había utilizado el mismo Breccia en su versión de *El matadero* donde la voz del unitario era reproducida en una caligráfica y distinguida letra cursiva.

Volviendo a la historia, la identificación del enemigo parece un tema central en este transcurso de *El Sueñero*. Como el Gusano Gringo es demasiado ambiguo y general, pronto aparece la enumeración de responsables: célebres antiperonistas, militares, la

⁴ Este artículo de vestimenta, tradicionalmente asociado con el peronismo, connota el origen humilde de las clases populares. Para un análisis más detallado, consultar el trabajo de Federico Neiburg, *El 17 de octubre en la Argentina, Espacio y construcción social del carisma*, (215-246), en Rosato, A. y Balbi, F. (eds.): *Representaciones sociales y procesos políticos*, Antropofagia-IDES, Buenos Aires, 2003.

sinarquía internacional, la “sinagoga radical”. En el lado de las fuerzas populares, como reconoce De Santis, no hay figuras actuales sino tan sólo mitos. A ellas pertenecen Yrigoyen, “Discepolin”, Jauretche -incluso hay lugar para una chicana literaria, cuando el corresponsal extranjero de la batalla escribe en su cuaderno que “SABATHO, llamado helamargo, (fue) vencido en duelo personal por el gran JAURHE-CHE, consejero en jefe de HELJE-NERHAL” (p. 75).

También del lado del enemigo se encuentran sus símbolos característicos, o con los que se lo busca caracterizar: a las ya mencionadas corbatas -que generan un marcado contraste con las alpargatas de yute- y hasta alguna excesiva pipa, se le suman las remeras con inscripciones del tipo “Cipayo University”, “FMI o muerte” o “Viva los de afuera”. El mensaje debe ser entonces lo más claro posible: lo nacional contra lo extranjero, batalla que también se libra, como reconocíamos antes, en el terreno del lenguaje: “Una imprecación en francés era contestada por una putiada en guaraní. Una consigna en inglés por otra en quichua. Los yenos contra los hambrientos. Cibylissación y barbarie” (p. 73). Vale resaltar que el narrador omnisciente también comparte esta lengua de la oralidad, y de esa forma toma partido en la historia.

Por último, la batalla también se expresa en la siguiente dicotomía: lo tradicional contra la modernidad. Recordemos que estamos en una época en la que se intensifica la prédica neoliberal modernizadora -que alcanzará su máximo esplendor, sin embargo, en los noventas. Es así como al fin aparece, por unos pocos instantes, la elusiva fuerza que combate el pueblo peronista, y al mostrarse se refuerza aquella característica que se mencionaba antes: el disfraz y el engaño⁵. Cuando el Grhin-Gho aparece en las páginas de El Sueñero, cuando al fin se deja ver, comprobamos que esa fuerza no es otra que una maquinaria, una especie de aplanadora futurista de tracción irresistible, que llega para marcar el ineludible fin de la historia.

Al contrario de lo que suele ocurrir en las historias de aventuras, en este caso las fuerzas populistas, es decir el bando de “los buenos”, no ganan la batalla. La máquina avanza “sembrando moderna modernidad” y no quedan tradiciones que puedan oponerse

⁵ “Era muy difícil atacarlo, porque cuando la gente se acercaba ya no era el gusano sino otra cosa, sutilmente confusa, vagamente familiar, seductora...” (p. 83).

a ella. Una de las últimas viñetas de la historia es tan gráfica al respecto que, como se dice, vale más que mil palabras (FIGURA 4).

Perramus, de J. Sasturain y A. Breccia

La historieta Perramus surge también en las páginas de Fierro, a partir del número 11 de la revista, en julio de 1985. Los guiones están a cargo de Juan Sasturain y los dibujos, a cargo de Alberto Breccia.

Perramus está dividida en cuatro partes, que a la vez son cuatro historias independientes entre sí en las que se ven envueltos los personajes. Desde un primer momento, entonces, la historia se presenta como una alegoría de los años del Proceso. Ayudan a generar el clima sombrío los dibujos y el sombreado de Breccia, con una alternación entre blancos y negros que no deja mucho lugar para los matices. Al igual que El Sueñero, la historieta facilita, casi podríamos decir que exige, el intertexto con la coyuntura, y sólo los nombres -en este caso, de la ciudad- son, ligeramente, modificados.

Tenemos nuevamente la figura del enemigo, en este caso representado por los Mariscales, el Régimen opresivo que ejerce el terrorismo y administra el monopolio de la muerte, simbolizado nada menos que por las calaveras uniformadas. Por otro lado, también existe una resistencia: la militancia revolucionaria organizada -la VVV: Vanguardia Voluntarista para la Victoria- que se encarga de combatir al Régimen, y de hacer daño allí donde se lo permiten. Tanto Perramus como sus compañeros van a ubicarse, casi por casualidad, entre sus filas.

Otro personaje sobre el que debemos detenernos es “el Enemigo”. Se trata de un simple aviador devenido enemigo por obra y gracia de los gobernantes de una isla, quienes entendieron que “todo pueblo necesita un enemigo”. La misma afirmación que hacíamos en el capítulo precedente, desde otro lugar, ahora explicitada. En este sentido, desde la ironía, Sasturain nos ofrece una explicación, un punto de vista sobre la conformación de identidades políticas.

Hacia el final de la segunda parte hay una referencia a la lucha simbólica que discutíamos en torno a El Sueñero. Las fuerzas de la resistencia cuentan con un plan para llamar la atención de las autoridades y de la sociedad en general: hacer volar bustos de Sarmiento en distintos puntos de la ciudad, y en la confusión arrojar panfletos

conmemorativos del fallecimiento de Eva Perón. Al símbolo de Sarmiento -asociado desde esta perspectiva no con el rol de educador sino con las clases dominantes, la cultura instituida y los mecanismos de su institucionalización- se contraponen el de Evita -la protectora de los descamisados, la que vela por los intereses del pueblo. En la política nacional, este suceso fue planificado por las Fuerzas Armadas Peronistas y registrado por Caparrós y Anguita en las páginas de La Voluntad. El mismo tuvo lugar a fines de los '60 pese a los intentos disuasivos del mismo Perón desde Madrid. Respecto al papel de Perón, si bien aún no se hace referencia en la historieta, se sugiere la puesta en escena de cierta temática que aparece en la tercera parte de la historia. Esta utilización de símbolos es propia de Perramus y se hace más intensa a medida que avanza. Como afirma De Santis: “La aventura se juega a través de hechos concretos, pero con un telón de fondo hecho de símbolos” (De Santis: 1992, 45).

En particular, para el análisis nos interesa la tercera historia, ya que es la más rica y a la vez la más compleja en cuanto a la intertextualidad con la historia política del país. Mientras que las primeras dos historias se publicaron en los números de Fierro entre el 85' y el 86', esta tercera se originó en el 87' y se editó en primer lugar en el exterior y mucho más tarde aparecería, ya entrados los noventa, en los kioscos de revistas del país con el formato de comic-book⁶. En ella, los protagonistas llegan a una isla sudamericana, con las características de una república bananera, curiosamente llamada “La Isla del Guano”. Pronto se aclara que la producción de guano -estiércol- constituye la principal actividad económica del país. Este país está también ocupado por fuerzas militares, pero esta vez no se trata de esqueletos sino que los soldados cuentan con el símbolo del dólar como insignia en sus cascos. El país está en plena retórica modernizadora y neoliberal: se produce guano para exportación. El modelo de país que se propone es el del “granero –de guano- para el mundo”. Por otra parte, existe una resistencia al régimen que se vio obligada a pasar a la clandestinidad. Se trata nada menos que del circo. La disyuntiva entre modelos de país está planteada: o se quiere un país circense, o un país de mierda.

En esta tercera historia, hay dos puntos que encontramos en relación a ciertos aspectos que analizamos en El Sueñero. Por un lado, también esta historia finalizará con una batalla entre ambos bandos. Por el otro, ambos bandos se identifican como lo

⁶ A. Breccia y J. Sasturain. Perramus: La Isla del Guano. Barcelona: Ediciones B, 1993.

nacional y lo extranjero respectivamente. En este caso, sin embargo, es algo más complejo ya que hay más actores involucrados.

Dos aspectos a tener en cuenta en relación al circo. El primero, que también encontramos en la otra historieta, es que el circo representa las culturas populares y las tradiciones. Cuando el gobierno de la isla roba a los siete enanos, lo que roba le roba al pueblo es una de sus tradiciones, así como la máquina modernizadora del “Gusano Gringo” arrasaba con las tradiciones locales en la otra historia. El otro aspecto corresponde con una precisa identificación del papel de los “revolucionarios circenses”, que realizan funciones relámpago para que el público no se olvide de los ideales por los cuales pelean, y en el mismo acto que no se olviden de quiénes son ellos mismos. Podría decirse que se trata nuevamente de una batalla por los símbolos que prefiguran las identidades. El problema es que, cuando se ven formados a pasar a la clandestinidad, estos grupos pasan a ser una minoría, y se da una fractura entre ellos y el pueblo. En las funciones relámpago, los obreros de la fábrica ya no ríen: los miran extrañados, sin comprender. En ese momento, hay un intercambio de palabras entre ellos y “El Enemigo” que resulta clave (FIGURA 5).

Sasturain y Breccia van más allá de la mera identificación de un nosotros / otros: abren el juego y se permiten una crítica hacia la Juventud Peronista. Reconocen un desfase entre los discursos que ellos sostenían y lo que el pueblo podía o quería por entonces asimilar. El título del capítulo en que se narran los hechos comentados es paradigmático: “Una verdad de pocos”.

Al adentrarse en la lógica de la resistencia VVV, comprobamos también que hay una carencia de una dirección a seguir, y este es otro de los puntos que nos parece centrales en los comentarios que la historieta hace a la relación entre la Juventud Peronista y, en este caso, el líder. En la historieta, el líder es un personaje gordo, mulato y algo ambiguo al que todos llaman “Tío Galápagos”. Este personaje detesta a los “gringos” -pero reconoce que no todo extranjero es un gringo- y se limita a observar la convulsionada realidad política por televisión. En el capítulo “La estrategia de la tortuga”, dos facciones se enfrentan a raíz de distintas interpretaciones sobre aquella estrategia: unos dicen que ella consiste en que la tortuga deja huevos en distintos puntos y en un momento esos huevos tienen que estallar para dar comienzo a la revolución; otros

sostienen que la estrategia de la tortuga consiste en replegarse hasta que las condiciones sean más favorables, “desensillar hasta que aclare”. El Tío Galápagos escucha ambas versiones, sonrío y permanece en silencio. Perramus le pregunta por qué no interviene, por qué no decide él cuál es la estrategia acertada, a qué se refirió cuando habló de la “estrategia de la tortuga”, pero nunca obtiene respuesta (FIGURA 6).

La referencia es hacia la falta de direccionalidad de Perón ante las distintas organizaciones armadas que surgen en la Argentina a mediados de los sesentas. Gran parte de ellas -FAP, Montoneros, FAR- responden al líder justicialista pero, pese a buscar el contacto, no reciben indicaciones precisas sobre cómo actuar. Existen algunas referencias de Perón, que oscilan entre la aprobación de ciertas acciones de resistencia y los llamados a “desensillar hasta que aclare”, más que nada en cartas a familiares de las víctimas, pero no mucho más que eso. Esta incertidumbre es la que se refleja en esta parte de la historia. Y es ahí donde vemos que el devenir de la historieta no es sólo crítico con la Juventud Peronista sino hasta con el mismo Perón.

Cuando termina la batalla, a diferencia de lo que sucede en El Sueñero, las clases populares, los verdaderos defensores de la Nación, el circo y sus tradiciones, resultan vencedores. Sin embargo, al igual que en aquella, en medio de la algarabía general el Tío Galápagos, con la mirada en el horizonte, advierte que los gringos “van a volver. Siempre vuelven”. Lo que encontramos de particular en esta historia, si bien existen puntos en común que marcamos con El Sueñero, es que Sasturain -quien se reconoce como peronista en las entrevistas que concede- ejerce una crítica del peronismo, de la retórica peronista, de la Juventud Peronista de los setenta y hasta del mismo Perón. Si bien encontramos los mismos elementos del imaginario común que establece el peronismo, vemos en este caso un intento de aproximación más sincero -si bien, claro, atravesado por la ficción- de los matices de la historia política nacional.

Sasturain resume de la siguiente manera el derrotero de la historia: “Perramus empezó como una tragedia, su segunda aventura es una batalla marechaliana, la tercera es una fábula latinoamericana sobre el poder, pero esta cuarta es una aventura mítica en clave de joda”⁷. En la cuarta y última parte de Perramus, el Régimen de los Mariscales ya está

⁷ Juan Sasturain, artículo publicado en Página /12, 16 de abril de 2006.

agotado y se encuentra en camino de retirada: la historieta se acerca a la historia, ingresa en los ochentas post-malvinas. En la nueva aventura, los protagonistas deberán ir detrás de otros símbolos nacionales: recuperar la sonrisa de Gardel, traer de regreso los dientes que fueron robados, uno por uno -"Diente por diente" es el título de la historia-, que permanecen ocultos en territorios "gringos": en Suecia o, en Nueva York, custodiados nada menos que por Frank Sinatra, uno de los mitos "de afuera". Lo autóctono y lo extranjero vuelven a tematizarse, así como la búsqueda de la identidad nacional y popular. Pero el escenario es nuevo, la historia se acerca más a las intrigas policiales y se inclina más decididamente hacia el humor, mientras que el clima combativo, la ambigüedad y la violencia política ya no están presentes. Es que, mientras la historia llega a la década del ochenta, sus hacedores ya pertenecen, inevitablemente, a los noventa.

Conclusiones

El análisis de la historieta se muestra como un terreno favorable a problemáticas que son transversales a la historia y a las culturas -incluso a las relaciones entre culturas de élite y culturas populares. Estos discursos están investidos por la política. Y es que, en cuanto uno se involucra con las culturas populares, lo político se ubica transversalmente, ya que en un sentido podemos decir que son aspectos de una misma cosa.

Y esta confluencia se hace evidente más que nada en esta época, en los años ochenta. Para entenderlo así, nos parece que basta con mirar el presente. El debate político que existió en Fierro, tanto desde la ficción como desde la no-ficción, con sus matices y su intensidad, es algo que hoy no podemos encontrar, no ya en una revista de historietas, sino en las páginas de un diario. Y tampoco podíamos encontrarlo, quizás mucho menos que ahora, en la década del noventa.

Será entonces como dice Vázquez, que las historietas, pese a reinventarse con el paso del tiempo, no logran escapar a las transformaciones de la industria cultural y la segmentación de mercados. Es una explicación que nos permite entender también el presente de la historieta, cuyo análisis y potencial de resurgimiento debería quedar para

trabajos futuros⁸. En los setenta circulaba un chiste donde un militante afirmaba que Perón ya no era Perón. Ahora, siguiendo el esquema, podemos decir: Fierro ya no es Fierro. También podemos suponer, con algo de nostalgia, que se trata de un efecto que, al pasar, dejó el modelo neoliberal, la máquina que en la historieta de Breccia arrasaba con sueños, mitos y tradiciones.

Lo que vale para la historieta vale también para el otro componente del trabajo: no podemos aventurar, tampoco, cuál será el futuro del peronismo. Tampoco sabemos si terminará de diluirse en la ambigüedad de los intereses políticos o de la indeterminación discursiva. Y mucho menos podemos afirmar, ya que no somos analistas políticos especializados, que aquella disolución, en caso de concretarse, sea algo positivo o negativo para la sociedad.

En un principio discutíamos con una pregunta implícita: ¿existe el peronismo? ¿Significa algo? No tenemos una respuesta. Lo que sí podemos decir, lo que tratamos de dejar traslucir en nuestro análisis, es que en un momento sí tuvo un sentido, y en otro momento posterior tuvo uno distinto. Es decir, en su derrotero entre continuidades y rupturas –con sus propios símbolos, con el imaginario que convocaba y construía- el peronismo en cuanto fenómeno discursivo se actualizó a sí mismo. Y lo hizo, como no podía ser de otra manera, en un proceso conflictivo, del que las historietas que analizamos, entre otros discursos posibles, pretenden dar cuenta.

Nos queda, por último, una incomodidad: en la entrevista que mantuvimos con Reggiani, al hacer un intento por caracterizar a los lectores de Fierro, él reconocía una dificultad empírica: la de contrastar este modelo de lector con el de revistas como El Tony, ya que no publicaban correo de lectores. Y sin embargo, nos parece muy probable que los votantes peronistas hayan leído más estas historias antes que El Sueñero o Perramus. Lo cual nos sirve para afirmar que la producción no garantiza el reconocimiento, y que a un peronista como Sasturain le puede salir una revista más de lectores radicales –o cercana a los valores que resaltó históricamente el radicalismo, como la democracia y el consenso. Nos queda, entonces, hacer la salvedad: no

⁸ Un dato al respecto, tomado también de Vazquez (2006: 184): El total de producción mensual estimada de historietas fue en 1991 de menos de 270 mil ejemplares mensuales, frente a 1.3 millones semanales de 40 años atrás. Octavio Getino, *Las industrias culturales en la Argentina*. Buenos Aires, Colihue, 1995.

analizamos “historietas peronistas”, ni siquiera “las historietas que leían los peronistas”, sino simplemente historietas en las cuales el peronismo es un tema entre otros.

La incomodidad que nos acompaña en el final, y a la cual hicimos referencia con el ejemplo de las publicaciones de Columba, es el impedimento de acceder a lo popular en sí, ya que no sabemos dónde encontrarlo o, como dicen muchos autores, no podemos hallarlo porque lo popular no tiene un lugar propio.

Bibliografía

- Caparrós, Martín y Anguita, Eduardo. La voluntad. Buenos Aires: Norma, 1997.
- De Santis, Pablo. Historieta y política en los '80: La Argentina ilustrada. Buenos Aires : Letra Buena, 1992.
- Ford, A., Rivera, J. y Romano, E. Medios de comunicación y cultura popular, Buenos Aires: Legasa, 1985.
- Gené, Marcela. Un mundo feliz. Imágenes de los trabajadores en el primer peronismo (1946-1955), Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2005.
- Imperatore, Adriana. “Voces, prácticas y apropiaciones de lo popular en la ficción de Walsh”, en Zubieta, Ana M. (comp.): Letrados iletrados. Apropiaciones y representaciones de lo popular en la literatura, Buenos Aires, Eudeba, 1999.
- Laclau, Ernesto y Mouffe, Chantal. Hegemonía y estrategia socialista. Buenos Aires: FCE, 2004 (reedición del texto de 1985).
- Reggiani, Federico. Fierro: Historietas y nacionalismo en la transición democrática argentina. En: revista Tram(p)as. De la comunicación y la cultura. Año 2, nº11. Marzo de 2003.
- Romano, Eduardo. “Apuntes sobre cultura popular y peronismo”, en AA.VV.: La cultura popular del peronismo. Buenos Aires. Cimarrón: 1973.
- Sasturain, Juan. “Fierro era una revista que ponía el cuerpo”, entrevista realizada por Laura Vazquez y Diego Agrimbau, en: Tram(p)as de la comunicación y la cultura. Año 2. La Plata, Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata, marzo.
- Steimberg, Oscar. Semiótica de los medios masivos. Buenos Aires: Atuel, 1993.
- Varela, Mirta. “El peronismo y los medios: control político, industria nacional y gusto popular”. Publicado originalmente como “Le péronisme et les médias: contrôle politique,

- industrie nationale et goût populaire” en: Le Temps des Médias. Révue d’ histoire N° 7, Paris, Editons Nouveau Monde, Hiver 2006-2007
- Vazquez, Laura. Cuadros y márgenes: los lazos entre historieta, arte y cultura, en Kozak, Cl. (comp.), Deslindes. Ensayos acerca de la literatura y sus límites en el siglo XX, Buenos Aires: Beatriz Viterbo Editora, 2006.
 - Vazquez, Laura. Recorridos editoriales: lectores, autores y revistas: un enfoque sobre un lenguaje en crisis, en Tram(p)as de la comunicación y la cultura, n° 5, Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata. La Plata, marzo de 2003.
 - Verón, Eliseo y Sigal, Silvia. Perón o muerte. Los fundamentos discursivos del fenómeno peronista. Buenos Aires: Eudeba, 2003 (reedición texto de 1985).
 - Voloshinov, Valentin. El signo ideológico y la filosofía del lenguaje, Nueva Visión, Bs. As., 1976.
 - Zizek, Slavoj. El sublime objeto de la ideología, S. XXI, México, 1992.

Historietas consultadas

- El Sueñero. Escrita y dibujada por Enrique Breccia. Publicada originalmente en revista Fierro y recopilada en Colección de los Imaginadores. Buenos Aires: Imaginador, 1998.
- Perramus. Escrita por Juan Sasturain y dibujada por Alberto Breccia. Publicada originalmente en revista Fierro.

ANEXOS



Figura 1: Mitos. El Lobizón resalta su importancia



Figura 2: Gorilas y alpargatas: la batalla por la identidad nacional



Figura 3: Las fuerzas del General. Breccia recupera el clima de las manifestaciones peronistas

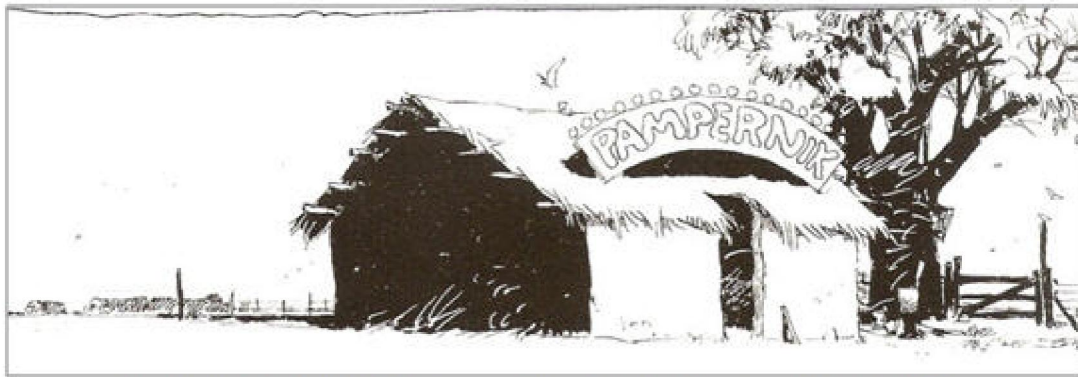


Figura 4: **Modernidad.** La cosecha del enemigo en clave paródica



Figura 5: **Verdades.** Una crítica a la militancia revolucionaria de los '70



Figura 6: **La estrategia de la tortuga.** Una mirada sobre el accionar político de Perón desde el exilio