



sito original de difundir y rescatar las producciones artísticas modernas, empezó a tener, al fin, el público buscado y ausente en nuestros primeros años de explicaciones ante señoras humanistas y exquisitos creyentes en los valores del Espíritu. Poco a poco, la constante labor empezó a transformar nuestros proyectos individualistas y a producir una práctica más tenaz y profunda, desinteresada de aplausos fáciles y de la amplia publicidad que convocan otras labores espectaculares. Para entonces, no sólo empezamos a advertir la presencia de un público nuevo afín a nuestras posiciones, sino incorporamos a jóvenes profesores que encontraron una institución para desarrollar el proyecto no satisfecho en otros lugares, de incorporar a la investigación artística el desarrollo de las ciencias sociales y de la historia. Sobre estas bases, mantuvimos los ciclos de difusión de la historia del arte mexicano con toda la complejidad acumulada al paso de los años, mientras convertimos al Curso Vivo en una especie de centro permanente de documentación y consulta para profesores y estudiantes interesados en la investigación artística. Esto nos ganó un campo de influencia de importancia fundamental: el de la enseñanza artística, donde han quedado insertados nuestros afanes por la apropiación de las ciencias sociales y de la historia, por el rescate de la historia oculta por la dominación imperialista, por el desarrollo de prácticas tradicionales abatidas por el neocolonialismo, por la integración entre los productores y los teóricos.

En 1975, el Curso Vivo de Arte consolidó al fin, un Taller de Arte e Ideología con antecedentes desde los fines de la década de los sesentas, cuando Rafael López Rangel discutió y produjo el primer borrador de sus estudios sobre arquitectura y subdesarrollo en América Latina. El TAI nació de los estudiantes de filosofía insatisfechos por el curso de estética de veinte horas por semestre. De seminario extracurricular, el TAI pasó a ser el aglutinante de estudiantes de ciencias políticas y sociales, de arquitectura, de artes plásticas, de teatro, de cine y de productores artísticos especialmente visuales. Después de discutir sistemáticamente las posibilidades de ruptura teórica con los conceptos de la ideología artística dominante (creación inefable, genialidad, contemplación, atomización artística, estilística, irrepetibilidad de la obra), el TAI invitó a los carentes de voz, es decir, a los productores y teóricos artísticos sujetos al dictamen de la crítica mercadotécnica y oficialista. Paralelamente al Curso Vivo de

Arte, el TAI publicó la traducción de los primeros capítulos de una de las obras fundamentales contra la búsqueda de sentidos ocultos en el arte y por la explicación transformadora de todos los momentos materiales de la producción y circulación artística. *Para una Teoría de la Producción Literaria* de Pierre Macherey pudo ser, junto con el libreto *Poesía por Cuba*, el inicio de una serie, de no mediar para la realización de ella, imponderables burocráticos y claro, ideológicos. Pero estos avatares, junto con la participación en la X Bienal de Jóvenes en París donde se demostró cómo superar las trampas de fascistas sudamericanos y sus cómplices franceses y mexicanos, desbordaron los límites de universitarios y han fundado, el 4 de febrero de 1978, el Frente Mexicano de Grupos Trabajadores de la Cultura.



Cuando cesa su encargo como coordinador del Curso Vivo de Arte el que escribe, nace una agrupación que parece sintetizar las pretensiones que hace veinte años movieran a aquel pequeño grupo para fundar una tendencia artística. ¿Es esto casual? Evidentemente no, por el contrario, muestra los límites objetivos de la difusión cultural universitaria y los recursos para aprovecharlo en beneficio de tendencias críticas. En este sentido, creo que el Curso Vivo de Arte ha cumplido una importante función histórica que, claro, podría desarrollarse mientras duren las posiciones que han conformado su lucha y haya interesados en asumirla.

Alberto Híjar

Multimedia

El Payo ¡ un hombre contra el mundo i

Los cómics en nuestro país son el medio de comunicación más popular después de la radio.² Esta gran difusión es alcanzada por su bajo precio, su brevedad y sus características particulares (combina un texto sencillo con imágenes planas, estereotipadas y fáciles de comprender). El cómic es un artículo de consumo, formado y producido como mercancía a ser vendida, coleccionada, y no intenta por supuesto ser un reflejo de la realidad. Se da como un sueño, un pequeño relato para "distraer" al lector. Este lector se le entrega de una manera individual, ingenua, sin reservas.

Lo que vale para el conjunto de los cómics podría sin embargo sonar extraño tratándose de algunos esfuerzos aparentemente distintos e innegablemente originales: "El Payo" es uno de estos casos peculiares, diferentes a las historietas de origen norteamericano, y con un nivel de difusión realmente notable.

La trama narrativa de esta historieta es la vida y las aventuras de su héroe: nace en la hacienda de los Pesqueira, situada en Jalisco (centro de los charros en México) donde aprende todas las "artes de un buen charro": monta a caballo, maneja el lazo, etc.

Su padre es empleado de esta hacienda... cuando el Payo tiene seis años es encarcelado y torturado; su padre había salido de viaje y mientras tanto el patrón trató de abusar de su madre, lo que no logra, llevándolo a asesinarla. A pesar de esto su padre sigue fiel a los Pesqueira.

Durante su juventud, el Payo tiene novia y es ranchero de la misma hacienda donde, de nuevo es encarcelado y torturado cuando el patrón trata de abusar de su novia. Al final escapa y empieza a luchar para hacer un mundo más justo donde los rancheros puedan vivir "tranquilos". Sus buenas intenciones son premiadas y se encuentra con una jarra llena de monedas de oro que le permiten cambiar el mundo donde vive. Se casa y forma una familia que irá creciendo a medida que la historieta se expande en el mercado.



El Payo va huyendo de un lugar a otro acosado y perseguido, liberando a otros rancheros; con las monedas que se había encontrado crea Vilmayo, un pueblo donde la gente trabaja sin ser explotada (combinación de comuna de París con los sueños de Cárdenas). El Payo corre de un lugar a otro encontrando nuevas injusticias de nuevos terratenientes a los cuales hay que eliminar.

Pero a la vez este Payo justiciero es un personaje que se introduce al sistema lenta e inexorablemente, y que reproduce él mismo las relaciones del proceso de producción capitalista:

El Payo en una de sus aventuras (no. 320) recibe a los campesinos de Vilmayo en "su rancho", aclarando que le costó "cuatro millones de pesos", y los invita a vivir con en él.

El Payo es una especie de padre individual y cuasitodopoderoso que permanentemente aparece despidiéndose de Lupita, su esposa, para ir él mismo a solucionar los problemas de los rancheros, incluso los más inmediatos como dónde pasar una noche. El resto de las relaciones que caracterizan a este cómic se insertan casi invariablemente en la misma pauta vertical (padre-hijo, patrón—campesino) que no deja lugar para acciones colectivas ni para relaciones horizontales y simétricas. La reiteración de esta lógica termina induciendo la idea de que las injusticias sólo son superables por la vía de un líder que otorgue paternalmente identidad a las masas. Que en cómic este líder sea el Payo no obstaculiza sino que facilita la posterior aceptación ideológica de análogo rol paternal por parte del Estado u otra instancia.

El héroe en este sentido restituye el orden: cuestiona a los propietarios de los medios de producción, pero esta denuncia se convierte en ideológica desde que sus soluciones son mágicas y los principales valores que sustenta el personaje defienden el orden establecido. Por ejemplo, la violencia que plantea, siempre a caballo y con pistolas, es la violencia aislada de un solo líder, sin organización, poco creíble y muchas veces gratuita, junto con la aparición constante de repuestas mágicas (jarra de monedas para construir Vilmayo), lo que lleva a pensar que las contradicciones sólo pueden resolverse a través de acontecimientos fantásticos.

"El Payo" está dirigido a hombres de 14 a 25 años de edad y para mantener su buena posición en el mercado utiliza el mecanismo de la identificación del lector con el héroe principal; en él se cumplen sus sue-

ños:³ revelarse contra el explotador; ser acechado por mujeres a las que puede rechazar; tener una vida familiar en la que sea venerado y "admirado" por su esposa e hijos para los cuales es un dios incuestionable; tener una mujer ideal, y estar seguro de su fidelidad, juventud, belleza, etc.; lograr una satisfacción sexual eterna que no deje la más mínima frustración en sus innumerables relaciones; ser perseguido por la "mala mujer" y saberse superior a ella; relacionarse con el mundo de los muertos y vencerlo por la capacidad personal.

Por su parte el protagonista expresa una concepción desencantada de la relación entre el individuo y la sociedad. Siente que "le falta algo" (pasión, hombría, gloria, riqueza...). Dentro de su mundo no aparecen "jefes buenos" y tiene que asumir el papel de líder. El Payo se rebela a la opresión, no para terminar con ella sino para convertirse él mismo en el "salvador y patriarca de su grupo social". El cómic presenta a sus personajes como carentes de identidad, necesitados de una figura que les dé sus propios valores, sus patrones de conducta. Esta función de identidad es lo que le da validez al Payo como líder dentro del mundo narrado por la historieta, es el "padre", el administrador del bien y del mal, el que soluciona los problemas de "todos", que actúa como pantalla proyectiva de los conflictos.

Un elemento constante que da unidad a la historieta es el folklorismo, que aparece en el vestuario de los personajes: grandes sombreros charros, pistolas al cinto. Mientras que los extranjeros aparecen constantemente introduciendo nuevos valores negativos desde el punto de vista de la historieta tales como libres relaciones sexuales o la marihuana.

Así mismo el folklorismo se nota en el lenguaje por la cantidad de mexicanismos que se usan. (Durante la entrevista con el productor de la historieta comentaba éste que "El Payo" no se puede exportar a otros países de América Latina puesto que su lenguaje no es comprensible).

En el texto se realiza la raza indígena, aunque analizando los dibujos salta a la vista que los "buenos" de la historieta tienen la piel blanca; tal sucede con el Payo y su esposa Lupita que se autodenominan indios aunque sus facciones responden claramente al estereotipo europeo. En general, podemos decir que en la imagen los personajes de raza indígena presentan características negativas: pasividad, conformismo, humildad, servilismo (con el héroe de una manera simbiótica, y con el antihéroe

en un mundo de terror y opresión).

De esta manera, y para concluir, la originalidad y la "mexicanidad" de este cómic no escapa de la lógica mercantil e ideológica común al conjunto de las historietas en el capitalismo: construida como mercancía la historieta está lejos de proponerse una función concientizadora, ni siquiera educativa. Su función ideológica final es proporcionar los mecanismos de evasión y falseamiento que facilitan la reproducción del sistema.

Notas Bibliográficas:

1. "El Payo, (México) con el subtítulo explicativo "Un Hombre contra el mundo" empezó en 1966 como historieta semanal publicada por Editorial Senda. El guión está escrito por Guillermo Vigil y los dibujos realizados por Fausto Buendía Vázquez.

El Payo ha inspirado tres películas: "El Payo" (1971), "El Fantasma de Mina Prieta" (1973), y "Los Caciques de San Crispín" (1973).

Horn, Maurice. *The World Encyclopedia of comics*, Avon Publishers of Bard, Camelot and Discus Books, U.S.A. 1977.

2. Acosta, Mariclaire. "La historieta cómica en México", *Los Universitarios*, México, 1975.

3. Paz, Octavio. *El Laberinto de la Soledad*, ed. Fondo de Cultura Económica, México, tercera reimpresión, 1975.

Ma. Josefa Erreguerena

Libros

Pensar distrae

El distraído exige un interlocutor atento. Los textos de Rossi piden participación, convocan un cómplice. El relato breve, el recuerdo fragmentario, la reflexión veloz, esperan con aire inofensivo al lector, lo conducen amablemente a través de una prosa impecable, hasta que sobreviene la sorpresa, un pequeño detalle donde el lector baja el libro y reflexiona.

Sin grandes aspavientos, sin tramas policiales ni espectaculares testimonios que narrar, Alejandro Rossi introduce al lector en una región conocida y a la vez inesperada. *Manual del distraído* no sólo tiene, como anuncia la contraportada, una clara unidad estilística; hay, además, un intento por cuestionar, ansiosa, severamente, diversos aspectos de la cotidianeidad. "Todo el día, desde que me despierto, pensar es una actividad que practico con desesperación y desgano" (p. 121), dice Rossi, y establece sus reglas: vivimos en un mundo