

Por Lucas R. Berone

1. A mediados del siglo XX se dio un interesante debate acerca del modo en que avanza el conocimiento científico: unos afirmaban que la ciencia progresa por *acumulación* de datos y saberes; otros, en cambio, aseguraron que sólo funciona por *diferencia* (es decir, por sucesivas *rupturas* con el saber establecido).

En lo personal, me siento inclinado a compartir la segunda afirmación, antes que la primera; sin embargo, creo que el presente artículo, si es que alcanza a recubrir el espacio de un saber, opera de las dos maneras: por acumulación y por diferencia.

Entre 1962 y 1964, la revista *Misterix* publicó los episodios de *Mort Cinder*, historieta guionada por Héctor G. Oesterheld (quien estaba saliendo de la quiebra de su propia editorial) y dibujada por Alberto Breccia. El propósito de los siguientes apartados no será otro que el de proponer algunas claves de lectura para esta obra, es decir, se trata de realizar algunos tanteos en torno a un solo interrogante: ¿qué cosa es el *Mort Cinder*?

Se acepta, generalmente, que *Mort Cinder* es una de las mejores historietas de aventuras de todos los tiempos, y tal vez la obra más importante de sus creadores (guionista y dibujante). No trataré aquí de discutir las razones o alcances de este juicio de valor; sino que, más bien, me interesa el *Mort Cinder* en tanto se pautan en él, en la concepción del héroe y en el desarrollo de sus diferentes aventuras, con más fuerza que en cualquier otra creación de los autores, las líneas fundamentales de una *poética del relato*; la cual se constituiría justo en el espacio inconcebible en el que se cruzan, sin mezclarse, los mecanismos contradictorios de la *memoria* y el *mercado*.

2. Hay un texto de Barthes, sobre la lectura, que podría estar en el inicio de una reflexión semiológica sobre la producción en serie de los bienes simbólicos, sobre la producción *para* el mercado cultural.

Según Barthes (1987), es posible encontrar tres formas diferentes del placer que induce o proporciona toda lectura: 1) el placer de una *lectura metafórica*, basado en la “*relación fetichista*” del lector con el texto, donde aquél quiebra o suspende a cada momento la linealidad del significante para palpar la singularidad del signo y abandonarse a su capacidad de evocación;

2) el placer de una *lectura metonímica*, opuesto al primero, donde el lector se desplaza vertiginosamente por la superficie significativa y a través de los signos,

“arrastrado hacia adelante a lo largo del libro por una fuerza que (...) pertenece siempre al orden del suspenso” (op.cit.:46);

3) finalmente, encontraríamos el placer de una *lectura productiva*, que engloba y supera a los anteriores, vehiculizando o trasladando al que lee el deseo de escribir, y que sólo se resuelve y completa en la producción de una nueva escritura.

Ahora bien, la narrativa popular o literatura de masas (y en ella es muy natural que incluyamos la historieta de Oesterheld y Breccia), necesitada no sólo del consumo, sino de la compulsión a un consumo incesantemente repetido, privilegiará siempre la excitación del placer metonímico de la lectura, remarcando la inutilidad o la imposibilidad de la búsqueda de las otras formas de placer.

En efecto, parece que la literatura de masas sólo cumple su cometido a cambio de renunciar a cualquiera de las formas del *sentido connotado*, a cualquier posibilidad de lectura metafórica; limitándose a declarar (y enfatizar) solamente el sentido literal de los signos que usa, como condición indispensable de legibilidad y como promesa, siempre renovada, de signos futuros (la convicción de que a las imágenes les seguirán otras imágenes: los infinitos *to be continued* de la aventura). La alegoría o la metáfora, entonces, en tanto figuras que suponen una suspensión o una detención en el proceso de lectura, no podrían ser un efecto de sentido de la historieta (o de cualquier otra forma de narrativa de masas), sino, a lo sumo, un *presupuesto* de su lectura. Es decir, por ejemplo: toda historieta de superhéroes presupone ya, aún antes de empezar, un único horizonte alegórico posible, un esquema axiológico preestablecido y maniqueo (del triunfo del Bien sobre el Mal), donde el mayor goce radica tal vez en aplazar, todo lo que se pueda, su inexorable cumplimiento.

Sin embargo, estas afirmaciones no deben verse como absolutas, ya que parece posible producir *desde* el mercado (y leer *en* el mercado) unos mensajes artísticos capaces de recuperar, como horizontes de sentido, los universos definidos por la metáfora y la alegoría.

3. La historieta de aventuras, en tanto arte visual, funciona principalmente como un artefacto de producción de *íconos*, que una cultura (una sociedad) incorpora y adopta como metáforas satisfactorias de su “naturaleza” (la esencia o el espíritu de esa sociedad: aquello que la hace ser *lo que es*)<sup>1</sup>.

Pensemos, por un momento, en *El eternauta*: ¿qué es lo primero que nos viene a la mente? Arriesgo una respuesta: la imagen de ese hombre (que es Juan Salvo, pero puede ser

---

<sup>1</sup> ¿La caricatura, entonces, operaría el movimiento inverso? Ciertamente, parece que ella vive de desmontar los íconos de una sociedad, trabajando sobre ellos hasta destruirlos. Sin embargo, hay algún caso que contradice esta descripción: el *Inodoro Pereyra*, de Roberto Fontanarrosa, por ejemplo, cuyo carácter caricaturesco y, a la vez, su transformación en ícono de la cultura argentina, son evidentes.

*cualquiera*), enfundado en un traje de buzo-astronauta, armado con un rifle, que camina por una Buenos Aires nevada como si estuviera recorriendo un extraño paisaje lunar. No sé muy bien por qué, pero es así. *El eternauta* es, antes que un relato de ciencia-ficción, antes que el relato de una invasión alienígena, un ícono: la representación metafórica de nuestra sociedad en un momento determinado de su desarrollo histórico.

El ícono no requiere de ningún esfuerzo interpretativo para ser entendido como tal; constituye una condensación o una cristalización de sentidos que se impone inmediatamente a la imaginación de una sociedad. Por el contrario, el esfuerzo o la dificultad reside en el intento de explicar *cómo está construido* (cuáles son las operaciones necesarias para su producción): ¿en qué radica la “argentinidad” de la iconografía gardeliana (la eterna, amplia y franca sonrisa del zorzal criollo)? ¿A qué se debe la eficacia simbólica del Eternauta dibujado por Solano López?

No podría responder con certeza a tales interrogantes, pero hay un dato que parece imponerse con suficiente claridad: la producción de un ícono visual requiere necesariamente de un aparato de representación (un código) *realista*. Es decir, el artista necesita reproducir de un modo regular las “líneas” que aseguran la apropiación del ícono por parte del público que lo consume<sup>2</sup>.

Resulta interesante, por ejemplo, hacer el siguiente ejercicio de imaginación: ¿qué hubiera pasado con *El eternauta* si su primer dibujante hubiese sido el Breccia oscuro y torturado que realizó después *Mort Cinder*? La representación *expresionista*, al contrario del realismo, trabaja sobre el ícono ocultándolo, interponiendo una capa de sentido infranqueable entre el lector y la nitidez de la figura. En la versión brecciana de *El eternauta*, la imagen no sólo comunica el ícono creado por Solano López, sino que afirma algo acerca de lo que está representando (desentrañar este “algo” sería un estimulante desafío para futuros trabajos).

Ahora bien, ¿qué ocurre en el caso del *Mort Cinder*? No podemos recordar exactamente cuáles son las líneas fundamentales que definen el rostro o la figura del protagonista<sup>3</sup>, aunque sí puedo recordar, a un “golpe de memoria”, varias buenas viñetas o secuencias de la historieta. Pero esto no importa tanto, porque lo que ocurre es que *Mort Cinder* no es un ícono o una metáfora visual, sino que más bien se mueve sobre un registro algo distinto: el de la *alegoría*.

---

<sup>2</sup> De ahí, a mi juicio, la eficacia de los *emblemata* (los escudos) en los superhéroes norteamericanos, ya que facilitan el proceso de apropiación del ícono.

<sup>3</sup> En realidad, se trata de líneas elementales, aptas para representar un rostro, pero no una *individualidad*; de ahí el carácter “inexpresivo” del héroe.

4. Se ha escrito o dicho bastante sobre las características de los héroes en las historietas de Oesterheld. Me parece que de todo lo que se dijo y escribió, lo mejor lo podemos encontrar en algunos artículos de Juan Sasturain (o por lo menos, es él quien condensa las líneas fundamentales de la discusión).

Sasturain (1995) hace el inventario de los héroes de Oesterheld y encuentra dos procedimientos básicos: tenemos el hombre común que *se hace* héroe, por un lado, y la constitución de un *héroe colectivo*, portador de las certezas, los valores y las diferencias de una comunidad, por el otro. Creo que, a estos dos procedimientos centrales, que se saltan las convenciones de toda una tradición (extraña, extranjera), haría falta sumar un tercer mecanismo, que produce un tipo de héroe bastante poco explorado: el *sobreviviente*. La atención puesta en el héroe-hombre común y en el héroe colectivo nos hace olvidar que, con mucha frecuencia, las empresas en que tales sujetos aparecen empeñados “terminan mal”, aunque ellos (algunos de ellos) sobreviven.

Mort Cinder, por ejemplo, no es un inmortal, sino un sobreviviente. Ya desde su título, la serie establece una relación muy particular con el tema de la *muerte*: de hecho, el héroe no puede morir, o por lo menos no muere nunca de un modo definitivo (pueden matarlo, pero él vuelve). Está dotado de una espantosa sobrevida, al igual que los objetos que colecciona su amigo Ezra Winston.

La pregunta a hacerse sería, tal vez: *¿por qué y para qué* sobreviven, con tanta insistencia, los héroes de Oesterheld? En primer lugar, puede decirse que en la sobrevida de Mort, así como en la de Juan Salvo (y en la de muchos otros personajes de Oesterheld), se esconde la *posibilidad del relato*: donde ya no hay ninguna batalla por librar, cuando ya no queda ningún enfrentamiento, hay una voz que, en la tranquilidad de un cuarto, en la trastienda de una Casa de Antigüedades, cuenta su historia para el otro, para el que escucha, fascinado.

¿Qué tienen para contar estos héroes oscuros, estos héroes-narradores? Han asistido a un ocaso, al acabamiento de un mundo, y traen con ellos la certeza de que la guerra terminó. No comunican el triunfo de tal o cual bando, sino el hecho de que el conflicto acabó y ha cuajado, ha cristalizado, perdura en unos cuantos objetos de la realidad: un espejo egipcio, un vitral incaico, un ladrillo de la Torre de Babel, el recorte de un periódico.

Las cosas que nos quedan, dice el *Mort Cinder*, son el sedimento de la historia, una memoria, un archivo. Pero, al mismo tiempo, esta memoria es siempre subjetiva y depende, por lo tanto, de una *voluntad de recordar*. En esto reside, creo, la diferencia con *El eternauta*, la otra obra fundamental de Oesterheld.

En *El eternauta*, cuando Juan Salvo regresa al pasado y se reencuentra con su familia, renuncia a su memoria (que es la memoria de una guerra). Su recorrido heroico es un único y titánico esfuerzo por reconstruir lo que ha sido destruido por la invasión extraterrestre: recuperar la familia (su mujer y su hija), el orden social, el mundo propio. Pero el

reencuentro sólo es posible en el pasado, y a condición de “olvidar el futuro”: el héroe queda confinado, de este modo, en un destino circular, atrapado en la incesante repetición de un mismo trayecto, de un único argumento<sup>4</sup>.

En cambio, *Mort Cinder* no vuelve a las cosas ni vuelve al pasado para repetirse en él infinitamente. Por el contrario, diríase que las cosas transitan a través de él como por una carretera polvorienta, dejan su marca y sus cicatrices, abren heridas en su gigantesco corpachón que no olvida y que muere para nacer siempre de nuevo, otra vez, con TODA la vida a cuestas. Cada resurrección del héroe carga con la historia del mundo, carga con la historia de sus muertes anteriores. El que sobrevive soporta el peso del orden que se derrumbó tras de sí; renace de él, llevando consigo los residuos, los restos, la suciedad del mundo viejo.

5. Desde el punto de vista del género, *Mort Cinder* fue, en su forma inicial, una historieta de horror. Pero, sucede que cualquier exponente de este género debe tratar con un problema básico. Por razones estructurales, un cómic es incapaz de reproducir los efectos de *suspense* y tensividad propios de la recepción de una novela o una película de horror. En cambio, parece que el cómic de horror viviera de evocar o citar esos efectos a través del recurso a ciertos signos convencionales del *sentimiento del horror*: el uso del negro, los claroscuros o formas expresionistas de representación que dificultan el reconocimiento de escenarios, figuras o acontecimientos connotados como extraños u horribos; la recurrencia de ciertos planos y perspectivas en tanto connotadores de sensaciones de encierro o enclaustramiento; en fin, la profusión de líneas quebradas como indicadores de tensión.

Más allá de tales recursos, el *Mort Cinder* alcanza plenamente el horror a través de un omnipresente *sentimiento de paranoia*. Tratemos de indagar un poco más en esto.

En el origen de la paranoia inmanente a la serie, invadiendo y atestando el espacio vital donde el héroe lleva a cabo su actuación, no hay ninguna entidad maléfica o monstruosa; sino, pura y simplemente, un universo o un conglomerado informe de *objetos*.

El primer héroe de esta historieta es su narrador: Ezra Winston, dueño de una Casa de Antigüedades, en un suburbio londinense. El episodio titulado “El escarabajo dorado”, que funciona como una suerte de “prólogo” de la saga, está protagonizado completamente por el anciano Ezra. En él, un objeto extraño, metálico (un escarabajo), llega a sus manos procedente de una lejana tumba egipcia e, imprevisible y literalmente, lo *arrastra* hacia el pasado. De pronto, en medio de “*un aroma denso, crudo y refinado a la vez*”, toda la tienda se transforma en una gran tumba egipcia, donde Ezra asiste sorprendido a la visión del cuerpo muerto del faraón Kes-in-Amón. Desmayado, el anciano cae y accidentalmente

---

<sup>4</sup> Sobre la *tragicidad* de la figura del Eternauta, y sobre la “vuelta de tuerca” que imagina Oesterheld en la Segunda Parte de la saga, puede consultarse con algún provecho uno de mis artículos (BERONE, 1999).

rompe el vidrio de una de sus ventanas: una bocanada de aire fresco lo despierta y lo salva. No ocurre lo mismo con Billy Wise, el mandadero del Stanhope Hotel, que le había llevado la vianda y que, ahora, ha quedado confinado para siempre en el mundo de Kes-in-Amón, para servirlo en su viaje y leerle el “Libro de los muertos”.

Después de la aventura, Ezra recorre con la mirada los objetos que guarda en su trastienda y se pregunta:

*“¿Es ilusión mía o la vieja espada del tiempo de Cruzada está tinta en sangre mal coagulada todavía? ... ¿Es ilusión mía o todavía vibran en el clavicordio, que durante años estuvo en un pequeño salón de Versailles, las últimas notas de un minué que decidió el destino de dos personas?”* (OESTERHELD y BRECCIA, 1997:18).

La mirada que el anticuario tiende hacia esos objetos es ya una mirada paranoica: los objetos acechan, esperando el momento indicado para saltar hacia nosotros y arrastrarnos con ellos hacia su universo: *“¿Está el pasado tan muerto como creemos?”*.

Que ésta es la idea matriz del Mort Cinder lo prueba el prólogo que escribió Oesterheld, en 1974, cuando él y Breccia proyectaron una continuación de la serie. Para los que no lo conocen, lo citaré aquí completo, porque se trata de un texto verdaderamente hermoso:

*“Llegó a mí franqueando una puerta. No una puerta como todas, de esas que te traen del sol de la calle o te juntan con la gente o te cierran con llave el mundo.*

*La puerta que abrió Mort Cinder para llegar hasta mí fue una tumba. Sí, Mort Cinder vino de ‘allá’, del otro lado de la muerte y el tiempo. Y desde entonces está conmigo. Me ayuda a atender el negocio. Pero hace más, mucho más que ordenar o restaurar las cosas viejas, las antigüedades que vendemos. Las cosas viejas quedan impregnadas de la vida que las envolvió. Pero pocos pueden captar las angustias, las emociones que quedaron atrapadas, fósiles, invisibles, dentro de las cosas viejas. Soy de esos pocos, por eso mi vocación de anticuario. Y mi fascinación por los templos, del credo que sean. Tanto ruego, tanta esperanza, tanto dolor duermen en los muros de un templo. Mi fascinación también por las armas, cargadas para siempre con la muerte que alguna vez dieron. Muerte quizás criminal, quizá liberadora. Mort Cinder capta más, mucho más que yo o cualquier otro toda esa vida cristalizada para siempre. Mort Cinder es quizá esa vida que se quedó incrustada en la materia inerte (nunca diré muerta) de las cosas. Y digo quizá porque ni yo, que viví tanto con él, sabría decir quién es Mort Cinder.*

*Ezra.”* (citado en TRILLO y SACCOMANNO, 1980:144).

En el segundo episodio, el más extenso (“Los ojos de plomo”<sup>5</sup>), se repiten los gestos propios del motivo de la *persecución*. Ezra Winston, destinado ahora a encontrarse con Mort y salvarlo, es asediado de continuo por fuerzas extrañas, ocultas y misteriosas; las cuales se resumen, otra vez, en un par de objetos singulares: un recorte de periódico con la noticia de un ajusticiamiento, un reloj que se detiene a las 9:30, un “amuleto” inexplicable. Estas fuerzas lo empujarán, a lo largo de la aventura, en una u otra dirección, prefigurando el clásico esquema maniqueo del Bien vs. el Mal (aunque tales fuerzas no se revelan nunca claramente): Mort Cinder, que fue ahorcado como criminal días atrás y enterrado en el cementerio de Mertonville, está por resucitar; pero *alguien* (no sabemos quién, o qué) ha decidido que no debe caer en manos del Profesor Angus (el antagonista o anti-héroe), y por ello lleva a Ezra hasta ese cementerio, para que pueda asistir al héroe.

Por supuesto, y de un modo genial, también el gesto y la empresa del Profesor Angus reposan en última instancia sobre la paranoia. Su objetivo (la *motivación* que lo torna inteligible como anti-héroe) es conquistar todas las mentes del universo, llegar a ser “*el centro de toda la vida intelectual*”; y sin embargo, al mismo tiempo, lo asalta la insidiosa sensación de no ser más que el *objeto* de un juego superior, que se decide más allá, en otro lugar.

En uno de sus parlamentos, que es además la introducción del personaje en la historia, el Profesor declara su intención de omnipotencia y, a la vez, su vacilación y su sospecha:

*“¡Mi poder no tendrá límite! Mi experiencia vital, también, será única: el mío será el primer pluricerebro del universo. Gozaré, lloraré, reiré, los goces, los dolores, las alegrías de cuantos seres yo quiera (...) Dueño y señor de todos como jamás lo fue señor feudal alguno... Aunque... ¿seré realmente tan dueño y señor? (...) ¿Soy yo, el profesor Angus, verdaderamente el cerebro de todos? ¿El creador de los ‘ojos de plomo’? ¿O acaso yo no soy más que un instrumento de otra inteligencia superior, acaso yo no soy más que un ‘súper ojos de plomo’?”* (OESTERHELD y BRECCIA, 1997:61).

Todo el episodio está atravesado por esa inminencia, por esa espera tensa de una revelación: la de una *voluntad secreta* que escapa a la mirada de los personajes (y del lector) y que, a la vez, los domina, los hace objetos de su juego, o de su deseo.

6. La paranoia supone y realiza (o mejor, alegoriza) un *exceso interpretativo*. Allí donde una mirada normal tropieza y resbala sobre la superficie lisa y callada de las cosas, la

---

<sup>5</sup> Los “ojos de plomo” son una variante del motivo de los “hombres-robot”, popularizados por Oesterheld en *El Eternauta*: se trata de hombres que, tras una intervención quirúrgica, se ven convertidos en cuerpos inertes, simples entidades controladas por una voluntad ajena (en este caso, la del Profesor Angus). El nombre “ojos de plomo” se refiere a la dureza e inexpresividad de sus pupilas. Sus gestos, mecánicos y torpes, evocan también, en la tradición de los relatos de horror, la figura de los “muertos vivientes”.

mirada paranoica descubre una *intención* o una voluntad oculta y un *mensaje* que le está dirigido y que requiere (urge desesperadamente) un desciframiento. En la interpretación paranoica de la realidad, hay un excedente de sentido que es necesario descifrar.

Hay una tesis de Piglia, sobre la forma del relato en los cuentos de Borges, que me gustaría citar aquí. Dice así:

*“El arte de narrar se funda en la lectura equivocada de los signos. (...) El relato avanza siguiendo un plan férreo e incomprensible y recién al final surge en el horizonte la visión de una realidad desconocida: el final hace ver un sentido secreto que estaba cifrado y como ausente en la sucesión clara de los hechos. (...) El sentido de un relato tiene la estructura del secreto, (remite al origen etimológico de la palabra **se-cernere**, poner aparte) está escondido, separado del conjunto de la historia, reservado para el final y en otra parte”* (PIGLIA, 1999:115 y 120-121).

Para referirse a la estructura de la narración en la historieta de Oesterheld y Breccia, De Santis hace tuyas las tesis de Piglia: *“Mort Cinder –afirma– no es un inmortal para quien la muerte es un percance ajeno; es un hombre que muere y vuelve. Vuelve del más allá para comunicar un relato, esa construcción en cuyo centro hay un vacío, un secreto”* (DE SANTIS, 1997:10).

A mí también me gustaría retomar esa idea, sobre el relato como acercamiento a un secreto. En el caso de *Mort Cinder*, el secreto, que está en la base del sentimiento paranoico de los personajes, concierne sobre todo al motivo de la muerte, y el héroe aparece como cifra, símbolo y custodio de este secreto. Toda la historieta se me aparece como una reflexión crispada sobre la muerte, aunque ésta siempre permanezca finalmente un poco más allá, entre los pliegues de la representación (en las masas oscuras, en los profundos negros que abren la página hacia otra dimensión). *Mort Cinder* es la forma del enigma, y no su solución. Deja entrever algunos indicios, pero nada más; son apenas destellos, alusiones demasiado ambiguas: *“Cansa tanto morir. Y duele. Mucho...”* (OESTERHELD y BRECCIA, 1997:45). A cada promesa de conocimiento le sigue un desvanecimiento, una recaída en la oscuridad. La aventura gira en torno a un punto ciego, un centro opaco que queda sin explicar, obstruido u ocupado por un objeto cualquiera.

Podría decirse, tal vez, que todos los episodios de la saga no son más que variaciones sobre una misma pregunta: *¿Qué es la muerte, Mort?* Entonces, el héroe se endereza en su sillón y nos cuenta una historia. Porque, de todas maneras, lo que importa no es la muerte en sí, sino el hecho de que la muerte, bajo la fuerza de la pregunta, *cambia de signo*. La muerte nunca es absoluta: la vida retorna de su tumba (retorna en los objetos que ha producido, y por los que ha “muerto”), al conjuro de los que preguntan.



*“Siempre los objetos me dicen ‘algo’, entre ellos y yo se entabla enseguida ese diálogo mudo que hace tan apasionante el trato con las cosas salidas de la mano del hombre; en todo objeto queda tanto de quien lo fabricó, de quienes lo poseyeron...” (op.cit.:24).*

7. En el final, me gustaría volver a uno de los instantes iniciales de nuestro recorrido. Había dicho que toda producción simbólica en serie estimula una lectura metonímica de los productos que ofrece al consumidor. Sin embargo, también podría decirse que la metonimia se interrumpe cuando el producto se ha consumido totalmente y necesita, en ese momento, de un *recomienzo absoluto*, que olvide todo lo que lo precede.

El consumo adecuado de una historieta de aventuras no requiere de la memoria, sino del *olvido*, de la anulación de su pasado. Como dice Umberto Eco, en su ensayo sobre *Superman*: la historieta superheroica necesita recomenzar cada vez en un mismo punto, porque cualquier desarrollo supone envejecer y dar *“un paso hacia la muerte”* (ECO, 1968:265).

O como afirma Idelber Avelar, retomando en otro sentido (diferente al de Barthes) la oposición entre metáfora y metonimia:

*“el mercado maneja una memoria que se quiere siempre metafórica, en la cual lo que importa es por definición sustituir, reemplazar, entablar una relación con un lugar a ser ocupado (...). La mercancía abjura de la metonimia en su embestida sobre el pasado; toda mercancía incorpora el pasado exclusivamente como totalidad anticuada que invitaría a una sustitución lisa, sin residuos. (...) una mercancía vuelve obsoleta a la anterior, la tira a la basura de la historia” (AVELAR, 2000:13).*

En cambio, resulta que el *Mort Cinder* (y en esto, creo, radica su fuerza y excepcionalidad) propone la alegoría de una memoria que no cesa, de una memoria que retorna de la muerte siempre igual a sí misma. Habría, enterrada en el fondo de esta creación, una poética del relato que reniega de la separación entre memoria y mercado: una alegoría de las relaciones entre ficción y realidad, entre *narración e Historia*, que nos ayudaría a pensar y a definir en última instancia ese lugar extraño (como desfasado) que ocupa la producción de Oesterheld y Breccia en el seno de la industria cultural.

En el fondo de la muerte, en los objetos que colecciona Ezra (incluido su héroe, Mort Cinder), yace siempre un fragmento de vida, que se ofrece y que persigue, obstinadamente, a la mirada paranoica que interpreta el mundo. Los objetos del hombre, las cosas, vuelven a nosotros desde la muerte, pero para comunicarnos un relato, para entregarnos un argumento.

El pasado y la memoria existen entonces, en el trabajo de esta ficción, bajo la forma de un universo de objetos, como la *amenaza* y, también, la *promesa* de un sentido (objetos que

son figuraciones de la muerte y, al mismo tiempo, afirmación de una esencial *sobrevida* de la voluntad del hombre). Para la conciencia paranoica que anida en los episodios de *Mort Cinder*, y que alimenta toda la poética del relato en Oesterheld, la Historia interpela a la ficción, vale decir: la realidad funciona siempre como un *llamado a la interpretación*.-

### Obras citadas

AVELAR, Idelber, *Alegorías de la derrota. La ficción postdictatorial y el trabajo del duelo*. Cuarto Propio, Santiago de Chile, 2000.

BARTHES, Roland, "Sobre la lectura", en *El susurro del lenguaje*. Paidós, Barcelona, 1987.

BERONE, Lucas, "Para una lectura de *El Eternauta*. Borrador de un ensayo". Presentado en el X Congreso de Literatura Argentina (UNS, Bahía Blanca), inédito, 1999.

DE SANTIS, Pablo, "Morir cansa", prólogo a *Mort Cinder*. Colihue, Buenos Aires, 1997.

ECO, Umberto, "El mito de Superman", en *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Lumen, Barcelona, 1968.

OESTERHELD, Héctor y BRECCIA, Alberto, *Mort Cinder*. Colihue, Buenos Aires, 1997.

PIGLIA, Ricardo, "Nuevas tesis sobre el cuento", en *Formas breves*. Temas, Buenos Aires, 1999.

SACCOMANNO, Guillermo y TRILLO, Carlos, *Historia de la historieta argentina*. Récord, Buenos Aires, 1980.

SASTURAIN, Juan, "Oesterheld y el héroe nuevo", en *El domicilio de la aventura*. Colihue, Buenos Aires, 1995.

### Anexo. Imágenes



**Figura 1.** El pasado y la muerte.



Figura 2. “Ojos de plomo”.

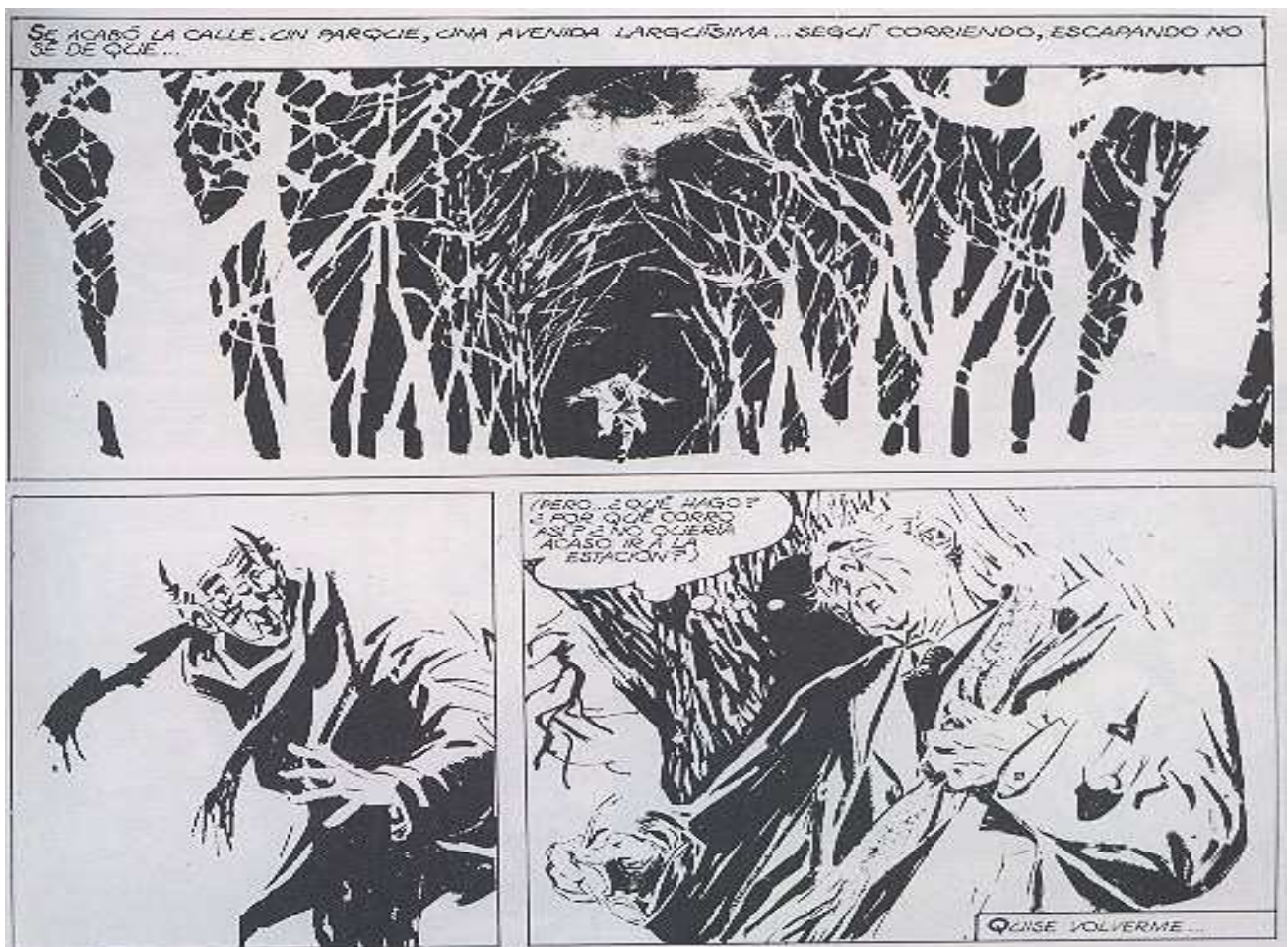


Figura 3. La *paranoia* como motivo.