

UNIVERSIDAD DE CHILE
INSTITUTO DE COMUNICACIÓN E IMAGEN

Análisis del Relato-Cultural en la revista Barrabases

Rolando Hernán Andrés Tiemann Hernández

Memoria para optar para Magister en Comunicación social

Profesor Guía:
Lorena Antezana

Santiago de Chile
Diciembre 2014

**Dedicada a mis Padres,
A mis sobrinas Antonia,
Emilia y Yarin
Y a mi sobrino Martin**

Índice

Introducción	9
Capítulo I. Problema de Investigación:	12
1.1. Antecedentes: presentación de Barrabases	12
1.1.1. El cómic: historia de una historieta.....	18
1.1.2. Conceptualización de los elementos del cómic	23
1.2. Estado del Arte	27
1.3. Delimitación del objeto de estudio	30
1.4. Pregunta general de Investigación:.....	37
1.5. Objetivo general:.....	37
1.6. Objetivos Específicos:.....	37
1.7. Hipótesis.....	38
1.8. Relevancia	38
Capítulo II. Marco teórico	40
2.1. Cambios y Transformaciones	40
2.1.1. Transformaciones de la idea de consumo a fines del siglo XX.....	44
2.1.2. Sociedad del consumo y la sociedad chilena	52
2.2. Aspectos sociales de Chile de 1950 a 2000:.....	59
2.2.1. Aspectos sociales de Chile entre 1950-1973.....	59
2.2.2. Aspectos sociales de Chile entre 1973 y 2000	63
2.3. Análisis de la transformación socioeconómica de Chile a partir de 1973.....	68
2.3.1. Contrarrevolución neoliberal	68
2.3.2. Implantación del modelo neoliberal (1974-1989)	69
2.3.3. Modelo neoliberal maduro (1990-2000).....	72
2.4. Las relaciones de poder.....	75
Capítulo III. Diseño Metodológico	82
3.1. Paradigma, enfoque y método de Investigación:	82
3.2. Tipo de Investigación:	83
3.3. Estrategias de Investigación.....	84
3.4. Universo y Corpus:	84
3.5. Instrumentos escogidos	86

3.6. Análisis de datos.....	87
3.7. Visión Ética	91
Capítulo IV. Resultados y Análisis de la revista Barrabases	92
4.1. Estructura del cómic.....	92
4.2. Análisis de la imagen física de los jugadores de Barrabases.....	96
4.2.1. Primera época de Barrabases.....	96
4.2.2. Segunda época de Barrabases	100
4.2.3 Tercera época de Barrabases	104
4.2.4. Cuarta época de Barrabases.....	107
4.2.5. Imagen comparativa de un personaje de Barrabases	110
4.3. Transformaciones de los escenarios	112
4.4. Relación entre el adulto y los niños/jóvenes	117
4.5. Análisis del relato de la historieta de 1973 a 1991	123
4.5.1. El relato del cómic en 1973	123
4.5.2. El relato del cómic en 1974	126
4.5.3. El relato del cómic en 1978	129
4.5.4. El relato del cómic en 1991	131
4.6. Análisis a los resultados descritos	134
4.6.1. Transformación de la imagen.....	134
4.6.2. Escenario tecnológico	137
4.6.3. Relaciones entre los jugadores juveniles y los adultos	139
4.6.4. Relatos historieta	141
Conclusión.....	146
Bibliografía.....	151

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. Equipo titular de Barrabases.....	13
Ilustración 2. Barrabases en 1956.....	97
Ilustración 3. Barrabases en 1960 N. 135.....	97
Ilustración 4. Barrabases en 1960 N.138.....	98
Ilustración 5. Barrabases en 1960 N.134.....	99
Ilustración 6. Barrabases de 1970 N.2.....	101
Ilustración 7. Barrabases de 1970 N.2 y Barrabases de 1960 N.145.....	102
Ilustración 8. Barrabases de 1974 N.35 y N.43.....	103
Ilustración 9. Barrabases de 1978 N.2.....	104
Ilustración 10. Barrabases 1978 N.4 y N.6.....	105
Ilustración 11. Barrabases 1980 N.25.....	106
Ilustración 12. Barrabases 1990.....	107
Ilustración 13. Barrabases 1990 N. 33.....	108
Ilustración 14. Barrabases 1997 N.175.....	108
Ilustración 15. Barrabases 1997 N. 175.....	109
Ilustración 16. Torito de 1956 a 1974.....	110
Ilustración 17. Torito de 1978 a 1997.....	110
Ilustración 18. Barrabases de 1956 N.30, 1978 N.6 y 1990 N.33.....	113
Ilustración 19. Barrabases de 1956 N.30, 1978 N.6 y 1997 N.166.....	114
Ilustración 20. Barrabases 1978 N.6 y 1997 N. 166.....	115
Ilustración 21. Barrabases 1960 N. 135.....	118
Ilustración 22. Barrabases 1970 N.2.....	119
Ilustración 23. Barrabases 1973 N. 30.....	120
Ilustración 24. Barrabases 1978. N.6.....	121
Ilustración 25. Barrabases 1973 N.31.....	125
Ilustración 26. Barrabases, 1974 N. 35.....	127
Ilustración 27. Barrabases, 1974 N. 43.....	128
Ilustración 28. Barrabases 1978 N.1 y N. 6.....	130

Índice de Cuadro

Cuadro 1. Aumento del uso de tarjeta de crédito y el promedio de endeudamiento	54
Cuadro 2. Flujo de público en los Malls (millones)	57
Cuadro 3. Población de Chile en 1950	59
Cuadro 4. Población de Chile en 1960	59
Cuadro 5. Población de Chile en 1970	60
Cuadro 6. Corpus de la investigación	85
Cuadro 7. Matriz de resumen de los episodios de Barrabases	88
Cuadro 8. Matriz comparativa de los análisis generales	89
Cuadro 9. Matriz comparativa de la imagen de los jugadores de Barrabases	90
Cuadro 10. Matriz comparativa del tamaño de los adultos y los jugadores de Barrabases	90
Cuadro 11. Matriz del formato de la revista	91

Resumen

La Historia no solo es contada por los hechos que ocurren en determinada época, sino que también es narrada e interpretada por los elementos culturales que construyen los integrantes de una sociedad. La siguiente investigación se centró en investigar el relato-cultural de la historieta infantil chilena Barrabases durante sus cuatro periodos de existencia. Así, se estudió cómo la revista incorporaba las transformaciones del país desde el primer año de la revista, en 1956, hasta la último año de edición del cómic, en 1997.

El estudio se realizó por medio de la metodología cualitativa. En este se analizaron quince números de la historieta pertenecientes a las cuatro épocas del cómic. La selección de la revista no fue al azar, sino a partir de criterios de selección específicos relacionados con la historia de nuestro país y también a partir de la posibilidad de acceso a los números de la historieta.

Los aspectos teóricos del estudio se centraron en contextualizar teóricamente las transformaciones de la sociedad mundial y la chilena para llegar a ser una sociedad de consumo.

Los resultados del estudio describen los elementos específicos que el cómic fue incorporando o modificando a medida que las épocas iban pasando y las coyunturas sociales entraban en crisis. Los análisis llevan a establecer que sí se genera un relato-cultural entre la revista Barrabases y la sociedad chilena.

Palabras claves: *Barrabases, cómic, relato-cultural, transformaciones sociales*

Introducción

Los arqueólogos, los antropólogos y, en general, las ciencias sociales que se centran en sociedades muertas o vivas, buscan entender la historia de los pueblos a partir de sus costumbres, ya sea la pintura dejada, las herramientas encontradas, los cimientos de casa, etc. Es la cultura la que se estudia para lograr comprender el relato y descifrar sus letras muertas y, de esta forma, establecer una estructura del comportamiento de determinados sujetos.

En la sociedad actual los elementos que se dejan y que se han comenzado a estudiar, son las películas, las series de televisión, las pinturas, los libros, la canción popular, etc. Entre estos objetos de estudios, se encuentra también la historieta, ya que nace del diálogo del artista con el contexto histórico de la sociedad en que se encuentra. En este sentido, los productos culturales se generan, se inspiran en alas de alguna realidad social, en la cual se desarrolla el objeto social. Esta vinculación se establece desde una corriente intelectual o artística surgida en un momento determinado o simplemente es el trasvasije de lo que le sucede al creador al momento de componer su obra.

De esta manera, se podría indicar que las obras artísticas construyen un testimonio histórico de la sociedad en la que surgen, son huellas culturales que se aprecian tanto en la música, el cine, en la literatura como también en un cómic o historieta. Su receptor las entiende por ser parte del momento histórico en que ocurren, ya que al momento de la realización de una obra, esta siempre está relacionada con la cultura, ya sea del pasado, del mismo presenta o en líneas culturales reflexionadas hacia el futuro (Bourdieu, 2010).

De esta manera, las transformaciones sociales que ocurren en una sociedad se pueden revisar y estudiar desde la reflexión de las ciencias sociales y las comunicaciones, analizando desde los actores protagonistas de los procesos de campo de una estructura cultural específica, como también desde la interpretación de las obras artísticas generadas en determinado momento histórico.

Esta relación entre una obra artística y la sociedad, construye un relato-cultural, que se genera a partir de la narración de una producción cultural en un tiempo determinado de la historia y la sociedad en la cual se produce. Esta lógica se puede buscar e interpretar desde cualquier elemento de trabajo catalogado dentro del arte.

En este sentido, esta investigación se centra en buscar los elementos de transformación social e histórica que ocurrieron en la sociedad chilena desde la década de finales del cincuenta hasta finales de la década de los noventa, a partir del estudio de la historieta de fútbol juvenil masculina Barrabases.

En este sentido, el estudio trata de vincular el relato-cultural de la revista Barrabases el surgimiento de la sociedad de consumo en que vivimos. Es por esto, que nos pareció interesante realizar una investigación sobre un documento cultural histórico, emparentado con la entretención de jóvenes y niños, ya que estos son los más adaptables a los cambios sociales. Por lo tanto, encontramos pertinente generar una investigación para poder develar los procesos de adaptabilidad de la revista frente a los cambios sociales, políticos y económicos vividos en el país.

Este trabajo se divide en cuatro capítulos. En el primero planteamos el problema de investigación. Luego se presentan las referencias teóricas centradas en los cambios de la sociedad occidentalizada y del país en la época de estudio. En el capítulo tres presentamos la metodología de la memoria. Y finalmente, terminamos con el apartado de análisis de resultados del estudio, y su conclusión pertinente.

Capítulo I. Problema de Investigación:

1.1. Antecedentes: presentación de Barrabases

En 1954 nace la historieta Barrabases, cómic que tiene como temática central el fútbol creado por el dibujante y guionista chileno Guido Vallejos. La historieta se posiciona en el campo cultural y en la memoria del país, trascendiendo más allá de su periodo inicial. La revista consta de cuatro épocas: de 1954 a 1962, de 1970 a 1975, de 1978 a 1982, y de 1989 a 1997¹. En esta se narra la historia de un equipo formal de niños futbolistas, cuyos personajes logran lo que los hombres reales no pueden conseguir, por ejemplo, triunfos en el plano internacional, no sin antes vivir pequeñas epopeyas para lograrlo². Hay que considerar que Barrabases es la segunda historieta más importante del país, después de Condorito, tanto por su tiempo de publicación como por sus ventas (Alcides, M., 1986).

La revista desde el comienzo y hasta las últimas reediciones en el año 2010, se centró en un público objetivo niño/adolescente masculino cercano al deporte del fútbol. En este sentido, la revista relata historias donde se presenta un protagonista y un antagonista, que se caracterizan a partir de los estereotipos del bueno y el malo, respectivamente. Los protagonistas respetan las reglas del juego para conseguir la victoria, y los antagonistas tratan de vencer evadiendo los reglamentos del fútbol. En este caso no se observa a personajes ambivalentes o complejos que tengan ambas tendencias para lograr el triunfo. Esta lógica simple se mantiene durante todo el ciclo de la historieta.

¹ Se considera esta la última etapa de la revista, pero en el año 2010, para el mundial de fútbol de Sudáfrica, se editaron doce libros con antiguos episodios por medio de la editorial Unlimited.

² Ver www.ergocomics.cl

El club está dirigido por Mr. Pipa, quien, a su vez, es el presidente y creador de la institución deportiva. El equipo está formado por 13 jugadores, de los cuales 11 son titulares y dos son reservas. Sin embargo, esta lógica, que es la que conocemos hoy en día, no es la de sus primeros años. En un inicio el equipo estaba constituido por el plantel titular infantil y la segunda infantil. Esta idea, adquirida de la realidad del fútbol profesional chileno, no se mantuvo y los personajes de la segunda escuadra fueron desapareciendo en la primera etapa del cómic.

De esta manera, los jugadores principales y titulares, que se mantuvieron en las cuatro épocas de la revista, son: Sam, el arquero, Roque, Ciruela, Pelusa y Mono, los defensas, Bototo, Chico y Guatón, los medio campo, y los delanteros de la escuadra Torito, Pirulete y Pelado. A continuación, mostramos una imagen del equipo titular de Barrabases.

Ilustración 1. Equipo titular de Barrabases



Fuente: Barrabases, 1989

La banca histórica de Barrabases ha sido Patas de Palillo, quien es el arquero suplente, y el brasileño Palmatoria, quien originalmente es delantero, pero no siempre reemplaza a algún jugador de ese puesto.

Podemos ver que los distintos jugadores del plantel son tratados por su nombre de pila, como por ejemplo Sam, o por algún sobrenombre, como es el caso de Chico. En este sentido, debemos indicar que el dibujo de los protagonistas y los antagonistas siempre responde a estereotipos contruidos desde la realidad. Este es un elemento significativo que generó una alta identificación con la historieta.

Un ejemplo de esto es la figura del el capitán del equipo, el centro delantero Pirulete, quien ocupa la camiseta número nueve, y que además es el goleador del equipo y también es el jugador más admirado y respetado por los equipos rivales y sus compañeros. Esta lógica nace de la realidad del fútbol de aquella época, porque en los años cincuenta el jugador que organizaba la ofensiva y, a la vez, el más relevante del juego, era el centro delantero. Un prototipo de esa época es el jugador argentino-español Alfredo Di Stefano.

Sin embargo, a medida que pasan los años, el sistema del fútbol se modifica y el lugar del centro delantero es ocupado por el creador y quien ocupa la camiseta número diez. Un ejemplo de esto es el jugador argentino Diego Armando Maradona. Esta transformación del juego no fue representada en la revista y mantuvo la idea clásica del esquema de fútbol que se ocupaba en la década de los cincuenta.

Además, de los jugadores de fútbol también hay personajes que son relevantes pero que están fuera de la cancha, como son los comentaristas deportivos Matraca y Cegatini, y Don Pepe, dueño de la fuente de soda donde se reúnen los hinchas a escuchar los partidos y que frecuentan constantemente tanto el plantel del equipo como el entrenador. Otros personajes cotidianos del cómic son el médico del equipo, doctor Serrucho, el preparador físico, profesor Ñeque, y el utilero, Cacharro. No se puede olvidar a la mascota del equipo, Rasca, un perro quiltro que es propiedad de Mr. Pipa.

El cómic logró sacar 230 capítulos originales, de los cuales muchos se reeditaron en la última época. Estas reediciones mantuvieron el relato original, pero en muchos casos mejoraron la imagen y modificaron las portadas del cómic. Durante los cuatro periodos, la revista tuvo varias editoriales, la primera y con quien comenzó fue la editorial Zig-Zag, en el segundo periodo se hizo cargo la editorial Quimantú, en la tercera época se estableció por medio de la Editorial Gabriela Mistral y, finalmente, la cuarta época comenzó siendo impresa por Editorial Antártica y distribuida por Alfa Ltda., y en el último periodo de la cuarta época la empresa que distribuía se mantiene, pero la impresión cambia a la Nación. También hay que destacar que la revista fue publicada en México bajo el nombre de “Pirulete y su pandilla”, esta comenzó a venderse a partir de 1972.

El tema central del cómic es el fútbol y las historias se forman alrededor de los partidos que disputa el equipo de Barrabases, por lo que el tema es de un interés no solo nacional sino también internacional. Esta es una de las claves para que la revista haya logrado estar presente en la realidad del país por tanto tiempo, al ser

el fútbol un deporte popular tanto en Chile como del mundo³.

El fútbol es una de las prácticas sociales de identificación colectiva más importante porque es un fenómeno que trasciende su condición de juego para convertirse en un hecho total; social, político, cultural y económico, y porque rompe con las fronteras de su origen como actividad de ocio circunscrita a un territorio y a un segmento social para convertirse en un actividad global. (Carrión, 2006:1)

De esta manera, el fútbol trasciende a una actividad o un simple deporte, se convierte en una esperanza de vida, es decir, en una opción de estilo de vida (Bourdieu, 2002). Por medio de ella se puede generar una movilidad social por parte de los aspirantes a jugadores profesionales. Es una actividad económica que establece su propio mercado, por medio de la venta de camisetas, venta de entradas y mercancías vinculadas al deporte, pero, sobre todo, por medio de la comercialización de pases entre los clubs de fútbol. Con esto nos referimos al mercado de jugadores que son vendidos, prestados y permutados por los dueños de los clubes.

Es una actividad cultural, no solo debido a que se va desarrollando y complejizando a medida que el deporte avanza en el tiempo, sino también debido a la vinculación que se establece entre los clubes e hinchas, y entre la selección y el pueblo de un país. En este sentido, se establece una relación identitaria y, a la vez, de pertenencia entre las hinchadas y los clubes de fútbol, y también, la selección⁴ genera un fuerte arraigo nacionalista entre la gente.

Por otra parte, es una actividad política, debido a su poder social y mediático.

³ “El 71% del total de la población Latinoamericana comprendida entre los 12 y 65 años ve futbol regularmente”. (Villena, 2006:8). Según la encuesta de la consultora ADIMARK, elaborada a petición de la Asociación Nacional de Fútbol Profesional (ANFP), el fútbol es el deporte favorito para un 62.3 % de los chilenos, seguido por el baloncesto (9,1%) y el tenis (8,2%).

⁴ “Hombres y mujeres, con independencia, si les guste el fútbol o no son llamados a participar de manera activa en los espectáculos deportivos de la selección como un deber cívico, de lealtad a la nación, estimulados por los medios de comunicación” (Villena, 2006:45).

De esta manera, no es casual que se haya ocupado a este deporte y ciertos logros por parte de clubes o de la selección nacional, para tapar ciertos aspectos políticos. Un ejemplo de ello es el mundial de Argentina en 1978.

Un vacío asombroso: la historia oficial ignora al fútbol. Los textos de historia contemporánea no lo mencionan, ni de paso en países donde el fútbol ha sido y sigue siendo un signo primordial de identidad colectiva. Juego luego soy: el estilo de juego es un modo de ser, que revela el perfil propio de cada comunidad y afirma su derecho a la diferencia. (Galeano, 1996:7).

Por esto la revista no solamente es relevante por su longevidad, sino también por la importancia que tiene el futbol dentro de la revista.

Este deporte, como otros que también responden a esta lógica, se encuadra dentro del círculo de comunicación masiva, ya que esta h se ha trasmitido desde un principio a través de los medios de comunicación masiva, tanto en los periodos de la prensa escrita, la radio y la televisión, como ahora a través de internet. En este sentido, se puede revisar la historia de la comunicación analizando cómo se ha presentado, descrito y analizado el fútbol.

Además, es en estos medios en los que se ha generado la idea de héroe terrenal. Es decir, por medio de la presentación masiva de las actuaciones que van más allá de lo que se entiende de lo probable, los jugadores de fútbol y de otros deportes tan masivos como este, son mostrados como héroes. Con este concepto, podemos decir que son ellos los que toman la posta de los superhombres o ídolos que anteriormente eran contruidos por las batallas, ya sean desde el gladiador o el héroe de guerra. En este sentido, en nuestro país podemos señalar que bajo este concepto vemos un símil entre Arturo Prat y Gary Medel.

En este tema no vamos a profundizar porque no es el interés del estudio, pero debemos indicar que para que se entienda este paralelismo, los medios de comunicación masiva juegan un rol relevante al momento de presentar y de ensalzar estas gestas deportivas, como lo que sucedió con los tenistas chilenos en los juegos olímpicos de Atenas 2004. Esta idea también se ve presente en las historias de Barrabases.

1.1.1. El cómic: historia de una historieta

El cómic tiene una estrecha relación con las artes plásticas y la literatura, por un lado, y con la industria económica cultural, por otro. La primera se observa en la forma de la historieta, que une imagen y texto. Por otra parte, se relaciona con el mercado en el que se encuentra inmerso el cómic, que es el mercado editorial y de prensa.

En un primer momento este tipo de arte era visto de manera banal, sin peso intelectual, y era impropio para ser calificado como una forma de arte. Pero esta situación fue cambiando a medida que la crítica de izquierda comenzó a ver quiebres en los contenidos, y a partir de aquello se legitimó a este formato. La crítica utilizó este artefacto cultural, específicamente a través de la sátira en la prensa, como un modo de expresión vinculada con el rol del bufón (Djukich y Mendoza, 2010).

Ahora bien, cabe señalar que se está entendiendo por este artefacto o producto cultural específico, que denominamos cómic o historieta, como “una secuencia de imágenes acompañada por un texto, que relata una acción cuyo desarrollo temporal se produce a través de saltos sucesivos de una imagen a otra, sin que

quede interrumpida la continuidad de la narración ni la presencia de los personajes” (Bewerly, 1995:17).

El origen del cómic se sitúa en 1833, con la creación del suizo Rodolphe Töpffer, *Histoire de M. Jabot*. Durante este periodo se establecen los cimientos de la historieta, y surge el nombre específico cómic. Sin embargo, durante esta época cada cultura construyó su propio concepto para nombrar este tipo de relato de imágenes. Por ejemplo, en el tebeo en España, *le bande dessinée* en Francia y el *fumetti* en Italia o el más reciente *manga* japonés (Djukich y Mendoza, 2010).

Hay que entender a este tipo de producto cultural como una construcción de la modernidad occidental industrial, porque su crecimiento va de la mano y, a la vez, en paralelo con el primer medio de comunicación masiva, que es el diario. Y la masividad de este se debe precisamente a la facilidad de lectura que ofrece el formato (Djukich y Mendoza, 2010).

Por su parte, en Estados Unidos, este arte comienza a generar interés por medio de las revistas sátiras como *Jung* de 1881 y *Punck* de 1887. Es en este país que aparece el cómic a color, con *New York World* y el personaje *Mickey Dunga* de Pulitzer, publicado en *Yellow Kid* el 16 de febrero de 1896. Esta fecha se toma como el inicio de la historieta para la masa popular (Varea, 2006).

En 1933 se le da nacimiento al formato de *comic book*, que era un artículo que venía con el diario dominical y se generó como otro producto más de regalo para aumentar las ventas del diario. En este se concentraba una recopilación de historietas (Varea, 2006). Pero es Max Gaines el responsable de concretar la

individualidad y la autonomía del cómic como producto comercial, al convertirlo en un artículo de venta por sí mismo. Luego de esto, se comenzó a generar el *comic book* ya no a partir de una recolección de historias antiguas, sino más bien de relatos nuevos (Varea, 2006).

Este nuevo producto cultural aumentó su demanda en Estados Unidos hasta mediados del siglo XX, pero con la llegada y la democratización de la televisión, y la censura generada por el estado, se produjo una baja del consumo tanto del *comic book* como de las historietas de la prensa. Esta caída se mantuvo, pero logró posicionarse como un producto más dentro de la industria cultural. Evidentemente, no logró la misma masividad que generó la televisión o el cine, pero igualmente hubo historietas que ayudadas por estos medios masivos pudieron tener un mayor impacto, aunque ya no con la masividad que tuvieron antaño, aspecto que no se aprecia en otros mercados como el europeo o el japonés. (Varea, 2006).

Dentro de los consumidores propios del cómic, no solamente se considera a los niños y jóvenes. Si bien en su primer momento puede haber sido éste el público objetivo del cómic, hoy en día vemos seguidores de este tipo de arte de todas las edades. Por lo mismo, hay historietas para cada grupo etario. Esta lógica se vincula con la pérdida de la verticalidad de la moda y la diferenciación de grupos no solo a partir del nivel económico, sino también por aspectos socioculturales (Alonso, 2005).

Los formatos iniciales de las historietas eran dos. La primera, como ya hemos indicado, se vinculaba con el diario en la sección de entretenimiento, junto al crucigrama, el horóscopo, etc. La segunda lo considera como un producto autónomo, como la revista, el *comic book* y la novela gráfica. La diferencia entre estos tres formatos de publicación se vincula con el tamaño del producto, el color y la periodicidad con que es sacado al mercado.

El cómic de diario nace al alero de la sátira, aunque hay algunos autores que no vinculan a la historieta con este tipo de humor gráfico y que los consideran dos aspectos distintos. Para el fin de esta investigación simplemente nos centraremos en el cómic dejando de lado los aspectos históricos del humor gráfico.

Los aspectos básicos del cómic de prensa, es primeramente, que tiene una periodicidad constante (generalmente diaria) y viene siempre en blanco y negro. Dentro de este mismo formato, se aprecia un tipo diferente que es el cómic que se presenta en el diario dominical, que es a página completa. Esta tiene una estructura de tamaño evidentemente mayor a la tira diaria, debido al tamaño de la hoja del diario dominical. Además, en este caso, la historieta viene a color (Gubern, 1979; Varea, 2006).

El *comic book* es una edición que se genera propiamente en los Estados Unidos, sus dimensiones:

[...] son veintiséis centímetros de alto por dieciocho y medio de ancho, coloreado a cuatricromía y con un número de páginas que fue bajando de unas sesenta y cuatro en los años treinta hasta veintiocho en los sesenta, siempre sumando las cuatro de las cubiertas... Otra importante condición impuesta en los *comic books* es la de contener al menos dos páginas de texto sin historieta. Este es un requisito indispensable de la legislación postal de los Estados Unidos para que una publicación se beneficie de los descuentos correspondientes a una cierta categoría de envíos (second class mail) (Varea, 2006: 199-200).

La revista es un formato vinculado a la historieta europea, aunque existen diferencias entre estas y las norteamericanas. La principal diferencia es que las historietas del viejo continente tienen una periodicidad semanal, a diferencia del *comic book* que salía al mercado de manera mensual, semestral o trimestral. Además, las revistas europeas provenían de diarios infantiles. Otra diferencia entre las revistas estadounidenses y las europeas, es que estas últimas son en blanco y negro, y tocan temáticas más relacionadas con adultos que con niños, mientras que las revista de EE.UU. mantienen el formato del *comic book*. Esto sucedía, ya que el comic book no se regía bajo el *comics code*⁵.

Por último, se encuentra la novela gráfica (o nuevo *comic book*), que es el formato en papel más nuevo dentro de este género, y se inicia con la obra *A Contract with God* (Eisner, 1978). Esta no tiene una estructura básica, pero el relato es mucho más extenso que los otros, aspecto que es distintivo, ya que los otros formatos, sobre todo en la industria norteamericana, al pasar los años, iban disminuyendo el número de sus páginas. Esta nueva estructura genera una legitimidad, ya que deja de lado el aspecto desechable que tenía el cómic, porque la extensión del relato permite un mayor desarrollo del argumento de la historieta (McCloud, 2000).

Es cierto que el formato digital ha cobrado fuerza en las últimas décadas del siglo XX y en principio del siglo XXI. Es por lo mismo que debemos indicar que la primera historieta publicada en la red fue en 1991, a cargo del estadounidense

⁵ Este código fue uno más de los relativos a las publicaciones de historietas que, desde finales de los cuarenta, se implantaron en varios países como Francia (1948), Canadá (1949) o Alemania (1953), que, a diferencia del caso estadounidense, eran ejercicios de censura directamente procedente del Estado (Varea, 2006: 196).

Hans Bjordahl, con su tira cómica *Where the Buffalo Roam*, la cual fue publicada por medio de un sistema de discusión de internet creado en 1972 llamado Usenet (Molinas, 2007).

Con respecto al cómic chileno, podemos indicar que los inicios se sitúan a principios del 1900 con la aparición de *Federico Von Pilsener*, la historia de un embajador alemán que reside en Valparaíso y al que le cuesta integrarse y asimilar las costumbres chilenas. Posteriormente, van apareciendo un sin número de historietas tales como Peneca, Topaze, Mampato, Condorito, Barrabases, por nombrar las más importantes (Pérez, O., 2007).

1.1.2. Conceptualización de los elementos del cómic

El entendimiento del cómic se establece a partir de cierres contruidos por parte del lector y que son insinuados de manera implícita en el lenguaje del artista. En esta clausura por parte del lector él debe descifrar dos tipos de códigos y, a la vez, la unión de ellos. De esta manera, podemos ver que existe una dualidad y una fusión entre el código lingüístico (los grafemas) y el código icónico (imágenes), y su relación genera un nuevo código aún más complejo de descodificar.

El formato del cómic presenta un montaje de palabras e imágenes, por lo tanto, es requerido del lector ejercitar habilidades interpretativas tanto verbales como visuales. El régimen artístico (perspectiva, simetría, líneas) y el régimen literario (gramática, trama, sintaxis) se superimponen mutuamente. La lectura de una novela gráfica es al mismo tiempo un acto de percepción estética y una persecución intelectual (Eisner, 2008: 2).

El consumo cultural está determinado por el nivel de instrucción y el origen social. De esta manera, la codificación de una obra cultural va a depender del capital cultural que posea el lector para lograr entender y decodificar estos códigos

culturales. El gusto de una obra no se genera a partir de un flechazo o de empatía, sino con la capacidad que se tenga para entender los códigos que allí se encuentran, ya que es un proceso de conocimiento:

[...] una operación de desciframiento, de decodificación, que implica la aplicación de un patrimonio cognitivo, de un código cultural. Ese código incorporado que llamamos cultura funciona de hecho como un capital cultural porque, estando desigualmente distribuido, otorga automáticamente beneficios de distinción” (Bourdieu, 2010: 234).

De esta manera, al igual que otros objetos construidos por la industria cultural, el cómic se establece como un artefacto que nos invita a codificar códigos, con la particularidad de vincular los códigos de la imagen y el texto. De esta forma, la historieta ocupa la idea de imágenes secuenciales con símbolos que se vuelven reconocibles a partir del uso de transmisión de ideas análogas (Eisner, 2008). La gramática del arte secuencial establece ciertas ideas fuerza que son sometidas en un campo artístico particular, las cuales utilizan códigos lingüísticos, cinematográficos y figuras retóricas.

La historieta se lee de izquierda a derecha y de arriba a abajo, al igual que un texto convencional. Uno de los procesos comunicativos son los globos, mecanismo gráfico que tiene la historieta para que los personajes se comuniquen entre ellos y para saber el pensamiento de los mismos. Estos están dentro de los cuadros y son integrados en las estructuras de las viñetas.

El globo es un artilugio nacido de la desesperación, intenta capturar y hacer visible un elemento etéreo: el sonido. La forma en que están organizados los globos que rodean al diálogo –suposición con respecto a los otros, o la acción o su posición con respecto al hablante- contribuyente al sentido de temporalidad (Eisner, 2008: 24).

A medida que pasa el tiempo, los globos se fueron complejizando, ya que comenzaron a transmitir el carácter y significado del sonido de la narrativa, por

medio del estilo de la letra, porque desde ahí se construyen las emociones del relato de la historieta (Eisner, 2008).

Dentro del proceso de lenguaje, el globo convive con las cápsulas que van dentro de la viñeta y que tienen una forma, por lo general, rectangular y se encuentran en una posición horizontal dentro del cuadro, las cuales se distinguen con los globos por la función y forma. Estas sirven para aclarar el relato por medio de una información adicional y, además, facilita la continuidad narrativa del relato, es decir, la conmutación. (Gubern y Gasca, 1998; Barbieri, 1998).

Las viñetas son escenarios donde se construye la secuencia de la narración y es esta estructura la distinción principal del cómic. La viñeta siempre va a estar limitada por líneas que, en general, son negras, las cuales presentan un instante del relato de la historia, y cada una está separada por una canaleta. Hay que indicar que el tamaño de este escenario puede ir modificándose, porque va a depender de las necesidades de la propia narración.

Dentro del proceso de lectura, se encuentran elementos de otras áreas artísticas, como lo son la metáfora visual y la onomatopeya. Estas dos figuras retóricas tienen en común que, a partir de su estructura, establecen nociones y significados en una reducción de conceptos, ya sean textos o imágenes (Gubern y Gasca, 1988; Summerland, 1976; Cuñarro y Finol, 2013).

El movimiento de las imágenes se ha desarrollado desde la pintura hasta llegar al arte audiovisual. En el caso del cómic, en un primero momento se establece el

movimiento a partir de la secuencia de los paneles o viñetas, como único medio para generar el desplazamiento de los personajes que incrustaba el narrador.

Pero tomando el “movimiento dinámico”⁶ y el “movimiento diagramático”⁷, surge la línea de movimiento que estableció una evolución en este escenario, ya que generó un desplazamiento en el mismo panel y no solamente por la secuencia de viñetas. Aunque hay que indicar, que en un principio esta técnica era desordenada y poco prolija, con el pasar de los años estas se volvieron más refinadas y estilizadas (McCloud, 1995).

Este refinamiento de la técnica del movimiento lineal no solo concedió movimiento dentro del mismo panel, sino que también le entregó velocidad. Esta se basa en pintar varias veces un movimiento en diferentes posiciones y a medida que aumentan las líneas construye el efecto de la velocidad.

Otro aspecto que da movimiento al cómic son los encuadres, que se sitúan y se delimita dentro de la viñeta. Estos recursos visuales son tomados de los planos del cine, pero no se les denomina de esa forma, ya que en este medio no está delimitada ni regida por una cámara.

El ritmo de la lectura la establece un elemento sustancial que es la diagramación y montaje. Ambos aspectos no solamente ordenan la idea del relato del narrador, sino que también le dan el ritmo gráfico y la continuidad a la historieta, dado que determinan el tamaño y la ubicación de las viñetas y, a la vez, el encuadre del orden lógico de cada página. En este proceso se debe tomar en

⁶ Movimiento artístico italiano de principios de 1900 que en el área de la pintura se concentró en el movimiento y la velocidad de sus pinturas. Código que fue ocupado por el cómic.

⁷ Movimiento diagramático es un concepto del artista francés Marcel Duchamp, el cual innovó en las líneas del movimiento que influencio al cómic.

cuenta que no todas las páginas contienen el mismo número de imágenes y de viñetas, eso se va adecuando a medida que se define cómo se quiere contar la historia. A esto se le suma la relevancia que tiene en la diagramación el cambio de carilla, el cual establece la idea de pausa. Esto entrega la posibilidad de modificar o cambiar el movimiento de la propia escena y de controlar los enfoques (Eisner, 2008).

De esta manera, el movimiento de la historieta mientras avanza por cada viñeta y página depende mucho de la edición, ya que a partir de esto se construye la narración. Es por esto que el montaje de una página se centra en la edición relacional de viñeta, imagen y tamaño.

El color es otro elemento que establece un significado en las artes plásticas y dentro del cómic también tiene su desarrollo. En este sentido, los teóricos indican que los diferentes colores generan en el observado de la cultura occidental diferentes raciocinios y relaciones significativas.

En este caso, el narrador del cómic puede ser el protagonista, que narra en primera persona, o un narrador indirecto el cual puede ser un personaje secundario que forma parte de la historieta o una voz omnisciente, en tercera persona, y fuera de la historia (Eisner, 2008; Saramago, 2007).

1.2. Estado del Arte

Para la realización de la investigación se estableció una revisión de las investigaciones que se han elaborado con el tema del cómic o historieta. Este repaso se ejecutó a partir de los artículos encontrados en la Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (Redalyc.org), a partir

del año 2008 en adelante. A continuación, mostraremos algunos de los estudios encontrados y que presentamos por años de publicación.

El año 2008 vemos el estudio de Iván Pintos sobre la crisis de los héroes en la historieta contemporánea. Este estudio se centra en la subjetividad *underground* de los superhéroes, vinculados con el antihéroe y el proceso biográfico de éste. Además ese año también aparece la revisión tipo reseña de Alejandro Marín al libro “Entender el cómic: el arte invisible” de Scott McCloud.

En 2009 vemos las entrevistas realizadas por Rafael Gutiérrez, de Argentina, en el contexto de una investigación sobre la textualización del rosismo y del peronismo en la historieta argentina. En estas entrevistas se presentan conversaciones con Piglia y Mandrini sobre la historieta argentina. En el mismo año, vemos el análisis sociológico de Lutz Bruno sobre la historieta de la Secretaría de Relaciones Exteriores de México llamada la “Guía del Emigrante Mexicano”.

Dentro de los estudios sobre el cómic, está la tesis de María Palacio que en el 2010 realiza un análisis textual y gráfico de los cómics con temáticas de género publicitario en los diarios El Comercio de Quito y El Universo de Guayaquil. En este estudio, tanto cualitativo como cuantitativo, se observa una reproducción de los estereotipos de la sociedad patriarcal, que obedecen a procesos discriminatorios de género en el ámbito económico y social.

En 2010 contamos con el artículo de Dobrila Djukich y de María Mendoza, en el cual se estudian cinco volúmenes llamados *Mujeres Alteradas* de la argentina

Maitena Burundarena. En esta investigación se trata de indagar el discurso, el género literario y lo femenino para ver los valores como posible compromiso social. En el año 2011 vemos en artículo del venezolano Oscar Fernández, quien analiza los procesos ideológicos de los cómics desde una mirada marxista.

Desde Argentina también vemos a Isabel Plantel (2012), quien presenta una investigación sobre las tiras cómicas de Copi. El estudio de Von Sprecher y Gago (2012) exhibe un análisis desde el enfoque teórico y metodológico para estudiar el consumo de la historieta en Argentina a partir de la orientación teórica de Pierre Bourdieu.

En el mismo año, vemos el análisis de Cristian Palacios sobre la historieta política El Eternauta en su segunda edición en 1969. Durante esta época también está el artículo del argentino Federico Reggiani, que se centra en el humor gráfico contemporáneo, en la relación del chiste y la tira, y, en particular, se analiza la producción de los argentinos Liniers, Sala y Aguirre. También se observa el artículo de Florencia Levín sobre las tiras cómicas y el cartoons en el diario Clarín durante la Guerra de las Malvinas.

Y por último, vemos el estudio desde Venezuela de Daniel Cuñarro y de Edith Cuñarro (2014) sobre el cómic de Guerra Civil de Marvel como expresión del 11 de septiembre vivido por los Estados Unidos. Este se analiza a partir de las teorías de Eco y de Greimas. Nos encontramos en el mismo año el artículo de Katuscia Darci, el cual estudia la aplicación tecnológica de la Realidad Aumentada en el cómic La Doce de François Schuiten del año 2012.

También cabe mencionar estudios más antiguos, en este caso esta “Breve Historia del Cómic en Chile” (2007), que fue desarrollada por Omar Pérez Santiago, escritor y cronista nacional. En este estudio se aprecia un recorrido histórico de la historieta en nuestro país. Otro estudio que sigue esta misma línea descriptiva, es “Publicaciones infantiles y revistas de historietas en Chile: 1895-1973”, de Manuel Alcides Jofré (1986), publicado por Ceneca⁸, un trabajo recopilatorio descriptivo e histórico.

También vemos la publicación mexicana “El cómic es algo serio” (1982). Se trata de una compilación de una serie de artículos y ensayos bajo la coordinación de Paco Ignacio Taibo II. La obra posee un carácter descriptivo y rescata algunos elementos y aspectos históricos. También podemos observar el estudio comparativo de Ariel Dorfman y Armand Mattelard, en su libro “Para Leer al Pato Donald” (1972), en el que se establece un vínculo entre el cómic asociado a Disney, la construcción ideológica norteamericana, y la realidad de América Latina. Por último, hay que señalar a Román Gubern con sus obras “Lenguaje de los Cómicos” (1974) y “Discurso de los cómics” (1988), en las que revisa las características del cómic y su contexto social desde un análisis semiológico a los procesos comunicativos.

1.3. Delimitación del objeto de estudio

Podemos partir señalando que el hombre construye y transforma mediante la praxis, según Karl Marx, un mundo que, a su vez, ejerce su influencia sobre él y

⁸ El Centro de Indagación y Expresión Cultural y Artística (CENECA), es una corporación privada sin fines de lucro que desde 1977 se dedica a la investigación y capacitación, contribuyendo al conocimiento y desarrollo de la cultura y las comunicaciones en Chile.

conforma su identidad, construcción de identidad moderna líquida según el neomarxista Zygmunt Bauman (2007). De este modo, la construcción de la sociedad se genera por medio de una retroalimentación cultural constante entre esta y el individuo (Bourdieu, 2002). La construcción de la praxis es el resultado de esta relación. En este sentido, en toda edificación significativa realizada por el hombre va a estar presente de algún modo el entorno social en que se establece.

Toda propiedad significa una extensión de la personalidad; mi propiedad es lo que obedece a mi voluntad, es decir, aquello en lo cual mi sí mismo se expresa y se realiza externamente (Simmel, 1939: 363).

De este modo, en un “relato-cultural” no va a estar presente solo la identidad del narrador, la voz, sino que también va a estar influenciado, de alguna forma, por el contexto sociocultural del autor. En este sentido, al momento de observar estas construcciones culturales, el investigador social podría develar qué vinculaciones socioculturales se aprecian en el relato de una historieta, ya que, ocupando conceptos de la teoría de sistemas de Luhmann (1990), podemos decir que el sistema construye estructuras que le son propias, no las exporta.

Los productos culturales, más precisamente las obras culturales, se establecen dentro de dos marcos claros, la desaparición o discontinuación de ellos, o su continuidad a lo largo del tiempo. Si la obra cultural no cambia, pero la sociedad sí lo hace, esto se debe a que las condiciones de percepción se vuelven asimétricas con respecto al producto. Por el contrario, si la obra va mutando o cambiando a medida que la sociedad o el mundo se transforma, el espacio de lectura de la misma obra se va modificando para que el lector establezca una interpretación y simbólicamente entregue sentido, ya que cuando la obra se mantiene y el mundo

cambia, la obra cultural también se modifica (Bourdieu, 2010). Este es un punto importante que da sentido a nuestra investigación. De este modo, los lectores establecen un cierto grado de condiciones sociohistóricas y, a la vez, el autor está comprometido y condenado por el tiempo en que construye su obra. El devenir de la continuidad de su obra va a estar sometido a su contexto.

El lector establece una descodificación de un código cultural. Es cierto que no siempre se genera una asimetría en este proceso, ya que los mensajes pueden ser leídos de varios modos, pero igualmente siempre va a estar una línea retórica común (Bourdieu, 1995).

Debido a que el cómic se establece dentro del campo económico de la industria cultural, los sujetos que consumen historietas le dan un significado determinado al producto. Este significado se vincula con la identificación de sus propias realidades.

Pues a su modo la industria cultural trabaja los mecanismos básicos de identificación y proyección que en la era de la racionalidad instrumental dan forma a la demanda de mitos y de héroes. Si una mitología funciona es porque en algún modo da respuesta a interrogantes y vacíos no llenados, a miedos y esperanzas que ni el racionalismo, en el orden de los saberes, ni el progreso, en el de los haberes, han logrado arrancar o satisfacer” (Martín Barbero, 1991: 65).

En este sentido, un producto cultural, en este caso la historieta, no solamente se vincula con una historia, sino también con códigos básicos de realidad, que permiten, según Bourdieu, que el consumidor comprenda y entienda lo que está narrado, por lo menos, de manera elemental. Pero también este producto tiene la capacidad de establecer críticas a los escenarios de realidad social, semejante al rol que cumplía el bufón.

La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores (...) Así los cómics en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzos de los mitos y valores vigentes (Eco, 1973: 27).

De esta manera, la historieta establece vínculos con la realidad y la ensoñación de los lectores. Las estructuras sociales se ven implícitas y explícitas dentro de la organización del cómic. De esta forma, este tipo de producto cultural, también establece significaciones culturales y códigos de realidad propios del sistema en que se desenvuelve.

En los cómics es posible desplegar toda una ideología con respecto del universo de valores aceptados por el superhéroe, por los creadores del mismo y por la cultura en que estos viven. Es así como son descubiertos y venerados valores universalmente aceptados, como lo son el culto a la belleza, la virilidad, la honradez, las buenas relaciones con la ley, la cordialidad para con los humildes, etc. (Taibo, 1982: 51).

En este sentido, el cómic también establece y sostiene las ideologías aceptadas por la sociedad, por lo tanto, se genera un refuerzo de valores legitimados por la estructura establecida. Pero, a la vez, puede ser una fuente de crítica a los valores establecidos como normas. Este punto se aprecia en los cambios de los valores culturales aceptados, un ejemplo de esto es la homosexualidad, porque podemos apreciar que los productos culturales han integrado en la cotidianidad de la vida este nuevo elemento cultural y por medio de la televisión, los cómics, el cine, etc., han adoptado y, a la vez, legitiman a estos nuevos valores culturales.

Pero el cómic nunca va a salirse del patrón estructural de códigos comunicativos vinculados con el entendimiento de la situación en que se expone y

donde pertenece la revista. En este sentido, los personajes se vinculan de alguna manera con la realidad que se está representando.

El cómic se haya ideológicamente determinado por su naturaleza de lenguaje elemental que se fundamenta en un código sumamente sencillo, pero rígido a la vez. De esta forma el cómic está obligado a desenvolver su trama por medio de personajes estándar y en gran parte servirse de formas estilísticas que fueron introducidas por artes como la pintura y el cine, artes cuyo movimiento ya han sido digeridos por la masa del público (Eco, 1973: 19).

Estas nociones son las bases para investigar si estas ideas teóricas se plasman dentro del contexto específico de un producto cultural, la historieta Barrabases en relación a los cambios sociales de Chile.

Es por esto que el estudio se centró en investigar si las transformaciones histórica de Chile, desde el comienzo de la historieta en 1954 hasta la cuarta época del cómic, están presentes en la revista Barrabases. En este sentido, estudiamos si el relato de la revista está relacionado con el relato histórico del país, y a esto llamamos relato-cultural.

En este contexto entenderemos el concepto de relato-cultural, como la narración de la historieta y la presentación ilustrada del cómic sobre una estructura histórica social determinada de un territorio o un país específico.

La investigación se centró en observar cómo el punto de quiebre generado por la contrarrevolución neoliberal se plasmaba en el cómic. De este modo, estudiamos la revista antes de esta inflexión en la historia del país, que corresponde a los dos primeros periodos de la revista, y luego de este, que sitúa a las otras dos etapas de Barrabases. Esta se realizó a partir de una metodología cualitativa y se llevó a cabo por medio de análisis de discurso, a partir de la revisión de un corpus de 15 revistas que van desde el año 1956 hasta 1997.

El estudio se concentra en el análisis de los cuatro periodos de la revista en los siguientes cinco puntos: (1) la estructura y la periodicidad del cómic; (2) la mutación de la imagen corpórea de los jugadores de Barrabases; (3) la transformación de los escenarios históricos en relación a la tecnología, como son los medios de comunicación, los medios de transforme y el balón de fútbol; (4) la relación que se establecía entre el adulto y los niños/jóvenes; y (5) los procesos históricos de la sociedad chilena en los tres periodos de la contrarrevolución, que nos señala Agacino.

El lector de un comienzo de la revista se ubica a finales de la década del cincuenta y durante la década del sesenta, en este sentido, la sociedad plasmaba a un ciudadano claro con su rol social y el consumo no era el eje central de la construcción de identidad del sujeto. Pero estas nociones se fueron perdiendo, ya que el término del Estado Bienestar y el inicio del modelo neoliberal, trajo como consecuencia una sociedad bajo la dinámica y las lógicas de la individualidad, del consumo y la significación social del objeto-signo, entre otros aspectos (Agacino, 2006). De esta manera, el lector del último periodo se sitúa en una sociedad chilena bastante diferente a la del comienzo.

La pertinencia del estudio radica en que el cómic es un elemento más de la industria cultural y a su vez, tiene elementos significativos y asociados con la comunicación. Es parte de la industria cultural, porque es un elemento propio de la cultura, porque es un objeto que nace de la construcción propia del hombre por medios las artes plásticas, y que mezcla varias técnicas de otras artes como son la literatura, la pintura, el cine, etc. También tiene elementos propios de la

industrialización, ya que se genera una cadena del valor. Es decir, hay profesionales que se dedican a crear la revista, a reproducirla en escala y a venderla y, a la vez, hay un capital económico invertido que genera retribuciones y, además, es un producto que forma parte del mercado editorial.

Al ser un producto cultural masivo, se entiende que es un artefacto de la industria cultural, de este modo, su vinculación con la comunicación está presente de manera explícita. Además, este género estuvo ligado con el medio escrito, los diarios, no solamente en Estados Unidos, sino también en Chile. Por medio de estos, se presentan ideas y relatos que se comunican y que construyen lógicas de realidad. Por lo tanto, la pertinencia radica en analizar qué aspectos de los ya mencionados se presentan en el cómic.

Nos concentramos en realizar un recorrido de las mutaciones socioeconómicas que se han generado en la sociedad, pero centrándonos de cómo se construye la idea del consumo y de la sociedad de consumo, aspecto que también lo vemos en Chile. A su vez, nos centramos en observar la transformación de un individuo consciente de su rol social a otro donde su identidad, imagen, estilo de vida, sus relaciones sociales y su distinción cultural se establece por medio de las significaciones socioeconómicas del objeto-signo, la imagen. Luego de aquello, se establece una revisión de las transformaciones sociales y económicas del país desde 1950 hasta el 2000, para luego presentar la teoría de contrarrevolución neoliberal de Agacino, la cual explica lo que sucede en nuestro país a partir de 1973. Y finalmente, establecemos una breve explicación del concepto de poder y

de las relaciones de poder a partir de clásicos de las ciencias sociales y la filosofía.

1.4. Pregunta general de Investigación:

¿Cómo se presentan las transformaciones estructurales del país en el relato-cultural de la historieta Barrabases, durante los cuatro periodos de existencia del cómic?

1.5. Objetivo general:

Describir cómo se presentan las transformaciones estructurales del país en el relato-cultural de la historieta Barrabases, durante los cuatro periodos de existencia del cómic.

1.6. Objetivos Específicos:

- Describir las transformaciones físicas y de contenido de la revista Barrabases en sus cuatro periodos, haciendo hincapié en el diseño corporal de los personajes y de los cambios tecnológicos.
- Describir la relación entre el adulto y el niño/joven que se presenta en los cuatro periodos de la revista Barrabases, confrontándola con la evolución que muestra esta noción de correspondencia en la sociedad chilena.
- Describir las transformaciones estudiadas del sistema socioeconómico y apreciar si estas están el relato-cultural de la historieta Barrabases.

1.7. Hipótesis

Los procesos históricos y las transformaciones sociales que ocurrieron en nuestro país están reflejados de alguna manera en el relato de la revista Barrabases.

1.8. Relevancia

1.8.1. Relevancia social:

La revista Barrabases ha estado presente casi 60 años en nuestro sistema cultural, por lo mismo, ha sido testigo de las últimas transformaciones sociales y económicas que han marcado la historia del país. De esta manera, la historieta no solo ha sido parte de la realidad social, esto admitido por su vigencia, sino, a la vez, ha sido influenciada por la propia realidad que vivió y validó, de alguna manera, las mutaciones en el sistema socioeconómico. Por lo tanto, resulta relevante haber estudiado las validaciones sociales de realidad en la construcción del relato-cultural de una revista que ha estado presente en la historia moderna del país.

1.8.2. Relevancia metodológica:

Mediante la investigación de un objeto de estudio desde el lugar del discurso, con influencia externa del lugar de producción, e interna del lugar de recepción del análisis de la comunicación mediática, se generó un diseño cualitativo del concepto relato-cultural.

1.8.3. Relevancia teórica:

Por medio de la investigación del relato-cultural de la revista Barrabases, se construye un cuerpo teórico en donde se genera un recorrido sociohistórico sobre las transformaciones sociales y económicas generadas en el mundo y en nuestro país, que da cuenta de la caída del Estado Bienestar y cómo se transforma el concepto de consumo como el eje central de las sociedades modernas.

Capítulo II. Marco teórico

2.1. Cambios y Transformaciones

Luego de la crisis del 29 y, especialmente, a partir de la Segunda Guerra Mundial, se produce una evolución de las técnicas de producción y modos de organización de los sistemas productivos. La producción en serie, el Fordismo, requería de un consumo ampliado (Bocock, 1995; Alonso, 1998).

Este periodo, que se inicia durante la Segunda Guerra Mundial y tiene su fin en la década de los setenta, se caracterizó, en los países centrales y en las principales periferias, como un capitalismo corporativo, regulado por un Estado de Bienestar⁹ (Alonso, 2005).

Este proceso de regularización del Estado se concentraba en impulsar una lógica social individualista, dejando de lado ciertos métodos de comunidad y construyendo distinción preferentemente a partir de procesos laborales. A medida que esto sucedía, subían los estándares materiales de calidad de vida y de posibilidad de consumo, pero como consecuencia de esto se iban eliminando ciertos beneficios y condiciones vinculados con la seguridad de clase.

Este cambio histórico produce un aumento de la individualización por parte de los sujetos, lo que trae un debilitamiento de lo social y de las masas. Para el

[...] trabajador asalariado libre del capitalismo moderno, el ingreso en el mercado de trabajo va unido siempre a liberaciones respecto de lazos familiares, vecinales y profesionales, así como respecto de lazos con una cultura y un paisaje regionales. Estos impulsos a la individualización irán compitiendo con las experiencias del destino colectivo en el mercado de trabajo (desempleo masivo, descualificación, etc.). Bajo las condiciones generales del Estado social irán conduciendo a la puesta en libertad del individuo respecto de los lazos sociales de clase (Beck, 1988: 96).

⁹ A este periodo de tiempo, después de la Segunda Guerra Mundial, se le llama “los treinta años gloriosos”. Este término no es exclusivo a la economía americana, sino que también hace referencia a lo que sucede en la economía europea occidental.

En este periodo:

[...] se ha consumado en la modernización del Estado del Bienestar tras la Segunda Guerra Mundial un impulso social de individualización de un alcance y una dinámica desconocidas con anterioridad (y esto manteniéndose constantes las relaciones de desigualdad). Es decir: sobre el trasfondo de un estándar material de vida relativamente alto y de unas seguridades sociales muy avanzadas, los seres humanos fueron desprendidos (en una quiebra de la continuidad histórica) de las condiciones tradicionales de clase y de las referencias de aprovisionamiento de la familia y remitidos a sí mismos y a su destino laboral individual con todos los riesgos, oportunidades y contradicciones (Beck, 1998:96).

Con la estructura de sociedad que comienza, el avance del modelo de individualización y la concentración de la distinción por medio de la estructura del consumo, se construye una nueva realidad. Esto no quiere decir que el consumo no existiera con anterioridad, pero no tenía la significación y el sentido que tiene hoy en día. “Siempre se ha comprado, poseído, disfrutado, gastado y, sin embargo, no se “consumía”. Las fiestas “primitivas”, la prodigalidad del señor feudal, y el lujo del burgués del siglo XIX no son consumo” (Baudrillard, 1969: 223). El uso de este término en la sociedad contemporánea no se debe a que comamos mejor y más, o a que absorbamos más imágenes y mensajes, porque dispongamos de más aparatos y gadgets. “En cuanto que tiene un sentido, el consumo es una actividad de manipulación sistemática de signos” (Baudrillard, 1969: 224). De esta manera, se plantea una diferencia sistemática y cultural de entender el consumo entre esta sociedad y las anteriores.

En este sentido, la posibilidad de consumo, especialmente de la clase media, se concreta gracias al incremento del ingreso económico de este estrato, transformando las aspiraciones de los individuos respecto de sus estándares de vida. Aunque hay que señalar que esta posibilidad sigue siendo determinada por la educación, ingresos y haberes (Katona, 1968).

Durante este periodo de tiempo la cultura neocapitalista deja atrás la idea del *homo economicus* racional que se conformaba con la gratitud y la seguridad de largo plazo que se establecía en esta estructura socioeconómica. Se rompe con este patrón social y el fenómeno del consumo se comienza a entender de otra forma, la inmediatez se vuelve líquida y la estabilidad deja de ser una ventaja y la gratificación del deseo se vuelve incesante¹⁰. En este sentido, el individuo se vuelve un consumidor opulento, ansioso de la valorización de los signos, que no son duraderos y que deben ser renovados constantemente. Marcuse nos habla sobre este individuo en los años sesenta.

Nos encontramos ante uno de los aspectos más perturbadores de la civilización industrial avanzada, el carácter racional de su irracionalidad. Su productividad y eficiencia, su capacidad de incrementar y difundir las comodidades, de convertir lo superfluo en necesidad y la destrucción en construcción, el grado en que esta civilización trasforma el mundo-objeto en extensión de la mente y el cuerpo del hombre hace cuestionable hasta la noción misma de alienación. La gente se reconoce en sus mercancías, encuentra su alma en su automóvil, en su aparato de alta fidelidad, su casa, su aparato de cocina. El mecanismo que une el individuo a su sociedad ha cambiado, y el control social se ha incrustado en las nuevas necesidades que ha producido. (Marcuse, 1972: 39)

Luego de los treinta años gloriosos, se genera un decaimiento en la economía mundial. El Estado de Bienestar occidental comienza a ser desmantelado y su figura social deja de ser una estructura solvente y que predomine en la organización de la economía de la oferta. Es el periodo en que comienza el aumento de la especulación económica, efecto que está ligado con la pérdida del

¹⁰ La representación de la modernidad sólida y la sociedad de productores, hace referencia a los procesos de largo plazo, en donde la seguridad está unida con esta acción y el disfrute se vincula bajo esta idea. La sociedad moderna líquida y la sociedad de consumidores, se contraponen con la idea de largo plazo, y se relacionan con el goce inmediato no duradero, en donde la urgencia de la satisfacción se vuelve necesidad (Bauman, 2007).

Estado de Bienestar y su compromiso social. En este periodo se pone fin al capitalismo organizado y emerge el capitalismo flexible¹¹.

En efecto, los ideales que generaron un capitalismo sólido, en palabras de Bauman, comienzan a desvanecerse. La heredabilidad y la continuidad del trabajo dejan de ser lineales, por lo que el proceso del trabajo deja de ser un punto constante y pasa a ser una incertidumbre. Los calificados comienzan a tener mayor oportunidad y los no calificados comienzan a quedar fuera del sistema, las por lo que los marginados y despojados de la sociedad de consumo comienzan a florecer. De este modo, surge la idea de inestabilidad y de inseguridad en la sociedad de los individuos.

Dentro de este proceso de transformación, Bauman (2000) nos indica que la sociedad comienza a mutar desde una sociedad reproductora sólida, en la que los sujetos son moldeados para producir bajo la lógica del largo plazo y la idea del riesgo es dejada de lado, a una sociedad moderna líquida de consumo. En ella se observa que a los individuos los moldean y los preparan para que tengan las capacidades y las voluntades para consumir. Sus deseos deben ser rápidamente satisfechos y, al mismo tiempo, desechables. Todo se torna instantáneo y la

¹¹ “Es totalmente natural que la flexibilidad cree ansiedad: la gente no sabe qué le reportarán los riesgos asumidos ni qué caminos seguir. En el pasado, quitarle la connotación maldita a la expresión «sistema capitalista» dio lugar a muchas circunlocuciones como sistema de «libre empresa» o de «empresa privada». En la actualidad, el término flexibilidad se usa para suavizar la opresión que ejerce el capitalismo. Al atacar la burocracia rígida y hacer hincapié en el riesgo se afirma que la flexibilidad da a la gente más libertad para moldear su vida. De hecho, más que abolir las reglas del pasado, el nuevo orden implanta nuevos controles, pero estos tampoco son fáciles de comprender. El nuevo capitalismo es, con frecuencia, un régimen de poder ilegible” (Sennett, 2000: 9-10).

gratificación del deseo necesariamente se vuelve inmediata, para que la necesidad se reproduzca nuevamente.

En este sentido, podemos ver que en la década de los setenta se genera un cambio en la relación de los individuos con el consumo. Pasado el fulgor y el fenómeno que generaba la satisfacción y la liberación asociada a este concepto, se comienza a ver al consumo y a los bienes de consumo como una señal de desigualdad y de injusticia social. Hay que entender que esta época está relacionada con los valores que se generaron al final de la década de los sesenta¹², los cuales se relacionan con la libertad en todo ámbito y la reivindicación social (Castel 2010; Alonso, 2005).

2.1.1. Transformaciones de la idea de consumo a fines del siglo XX

La sociedad sufrió una transformación para llegar a este sistema social de consumo, como indica Bauman. La cibernética de primer orden explica el cambio cultural por medio de la homeostasis, una evolución adaptativa del sistema social por medio de la retroalimentación, y que fue orientada desde el contexto social anterior, ya que cambia la noción de un concepto cultural existente.

De esta manera, la cibernética de segundo orden conceptualiza la transformación del sistema de igual manera que la del primer orden, pero la diferencia se establece en la autorreferencia y en la primera clausura operativa del mismo, vale decir, la autoorganización. De este modo, se incluye el concepto de acoplamiento del sistema, lo que indica que las mutaciones, y los posibles cambios estructurales que ocurren, se construyen en él y, por eso, son propias, ya

¹² Huelgas e insatisfacción social que se vieron expuestas en varios acontecimientos a nivel mundial. Un ejemplo de esto es la huelga de mayo en 1968 en Francia.

que “los sistemas no pueden exportar estructuras, tienen que crearlas” (Piñuel, 2006: 268).

Con este concepto podemos indicar que en la década de los ochenta el consumo vuelve a tomar y a tener una idea cultural positiva. El desarrollo social que se aprecia con anterioridad da paso a una sociedad con un enfoque hedonista e individualista. En este sentido:

El consumo no es algo que se valore por la opulencia como en los años sesenta, sino que ahora es un espacio fragmentado con vectores privilegiados que canalizan y satisfacen las motivaciones más narcisistas de los grupos profesionales más dinámicos. Así, la publicidad, ampliamente combatida todavía en el periodo anterior y acusada de alineación cultural, se encuentra de repente reconsiderada; se mira con curiosidad y se aprecia como diversión, hasta convertirse en el canon narrativo de lo postmoderno. Se puede decir que los publicitarios sustituyen a los filósofos como guías de la sociedad (Alonso, 2005: 85).

En la década de los noventa, en cambio, podemos ver un individuo sin el narcisismo de años anteriores. La individualidad propia de cada persona se acentúa y deja un poco de lado el valor del individualismo:

El hedonismo, que continúa siendo uno de los valores básicos, se expresa de manera más simple que antes: se puede encontrar placer haciendo cosas pequeñas, como leer un libro o contemplar una puesta de sol. Estamos lejos del entusiasmo de los sesenta y la ostentación de los ochenta, de la generación de los *hippies* de los setenta y los *yuppies* de los ochenta; es el momento de aparición de los *BoBos*, los bohemios burgueses, consumidores reflexivos que se distancian tanto de los grises hombres organización de los cincuenta, como de la radical generación de la protesta o del individualismo sádico de los ejecutivos agresivos (Alonso, 2005: 88).

En este proceso de tránsito, se establecieron y fortalecieron los valores de la democracia y la pluralidad en las conductas de los individuos, las que se fue convirtiendo en parte esencial del sistema socioeconómico moderno. Una de las consecuencias de estas transformaciones es la cotidianidad con que el concepto consumo es aceptado por los individuos.

Por otra parte, la elección es parte fundamental de este modelo de consumo. En efecto, en la modernidad la elección se relaciona directamente con la estructura que establece la idea y la posibilidad cierta de consumo. Esto radica en que el individuo, por medio del consumo, puede ser quien quiera ser, ya que no solo se opta por qué producto se quiere llevar, sino que también qué imagen sostener y qué postura tomar. Esto se ve reflejado en la posibilidad de cuestionamiento que tiene la heredabilidad de Dios, debido a que esta idea también se vuelve una opción de selección, tanto en la religión como en la fe¹³. Se puede ver que el pluralismo y la elección se transformaron en derecho esencial de los sujetos. Ya no solo se concentra la elección en un nivel material, sino también en un nivel intelectual y social. De esto nos habla Peter Berger y Thomas Luckmann:

Anteriormente, casi todas las fases de la vida estaban señaladas, el individuo pasaba de una fase a otra según patrones predeterminados: niñez, ritos de transición, empleo, matrimonio, crianza de los hijos, envejecimiento, enfermedad y muerte. También estaba determinada la vida interna del individuo... Los dioses ya estaban presentes en el instante del nacimiento... La modernización modificó esa situación de un modo fundamental. Solo el nacimiento y la muerte siguen siendo determinados por el destino. Paralelamente a la pluralidad de posibles alternativas a nivel material, los procesos de modernización multiestratificados abren una gama de opciones a nivel social e intelectual: ¿cuál empleo debo aceptar?, ¿con quién debo casarme?... incluso los dioses pueden ser escogidos dentro de un abanico de posibilidades... Los fundamentos tecnológicos y económicos de esta modificación son de orden material, pero sus dimensiones sociales se ven intensificadas, sobre todo, por el pluralismo. El pluralismo no solo nos permite tomar nuestras propias decisiones (sobre trabajo, esposo o esposa, religión, partido), sino que, además, la moderna variedad de bienes de consumo nos obliga a escoger (Berger y Luckmann, 1996: 32).

¹³ “La modernidad implica la ruptura de la superposición iglesia-estado; y permite consecuentemente, que cada individuo elija sus propias creencias religiosas. Esto, obviamente, produce pluralización y genera lo que oportunamente fue definido por Luckman (1967) como mercado de religiones: diversas iglesias ofrecen sus “productos espirituales” a un conjunto de potenciales seguidores y estos optan por la fe que más convincente o atractiva le parece. La posmodernidad, a su vez, radicalizaría este rasgo, al punto de que los individuos no solamente optarían por una u otra alternativa que se les ofreciera, sino que construirían sus propios sistemas de creencias combinando elementos de diversas religiones y creencias” (Miguez, D., 2000: 57).

Esta nueva realidad hace que se quiebren esquemas más conservadores y lentamente la elección pasa a ser parte del día a día de las personas. Se rompen las estructuras, y quedan atrás tradiciones que eran seguidas al pie de la letra. Un ejemplo se puede apreciar en la cultura religiosa, porque la fe era parte de una tradición familiar, vale decir, que la fe que seguían nuestros padres era la misma que la de nuestros abuelos. Esto no era cuestionado, simplemente se aceptaba. Pero la modernidad, junto con la democracia occidentalizada, entrega el concepto de posibilidades elevado a x opciones, las cuales se ven reflejadas en el consumo que se realiza actualmente. En esta sociedad, todo puede ser eventualmente cuestionado, todo puede llegar a tener una verdad transitoria, exceptuando el sistema económico (Miguez, 2000; Luckmann y Berger, 1996).

En este proceso de cambio Ulrich Beck (1998) nos habla sobre la democratización de la tecnología, la cual juega un rol importante para sostener la posibilidad cierta de consumo. Este efecto de democratización trae como consecuencia una accesibilidad mucho más masiva a los diferentes productos y servicios que el mercado ofrece, por lo tanto, hace que estos artículos de tecnología estén dentro del rango de posibilidades de consumo para los trabajadores. Un ejemplo de esto se aprecia en la accesibilidad a la radio, la televisión, y ahora el internet.

Es por esto que en la modernidad se habla de un fuerte proceso de cambio, debido a que “la modernidad significa transformaciones radicales de todas las condiciones extremas de la vida humana” (Berger y Luckmann, 1996: 32), el motor de estas transformaciones es la tecnología, que ha traído consigo una enorme

expansión en la gama de posibilidades. Esta es la base de la sociedad moderna: la posibilidad del individuo de seleccionar productos deseables. Así, la compulsión por la “elección” se extiende desde los artículos de consumo más básicos hasta los bienes suntuarios. Un aumento de la gama de opciones que también se extiende a la esfera social e intelectual. La “modernización significa el cambio de una existencia determinada por el destino a una que consta de una larga serie de posibles alternativas” (Berger y Luckmann, 1996: 32).

Desde ese instante, la responsabilidad de la imagen, del estilo de vida, y al mismo tiempo, de la identidad, se centra exclusivamente en el individuo, y la individualidad se ve reflejada en la distinción, que somete a esta sociedad de consumo. Porque son ellos quienes deciden dónde posicionarse dentro del esquema de campo (Bourdieu, 2002), y en qué patrones culturales sostenerse. Este sistema, entonces, se sustenta, mediante los conceptos de libertad y de igualdad, en el acceso a las prácticas de consumo. Como señala Simmel “la libertad e igualdad, fue este: el hecho de que el valor de cualquier configuración individual descansa ciertamente en ella sola, en su autorresponsabilidad” (Simmel, 1986: 274).

En esta configuración basada en el consumo, se aprecia que la individualización pasa a ser indispensable para el desarrollo de esta organización, porque esta idea adquiere un valor no solo económico, sino que también social, y es por esto que la vestimenta, los accesorios, los lujos, etcétera, logran hacer la diferencia entre un individuo y el otro, y este elemento toma una mayor importancia dentro del esquema mental de los sujetos.

En este sentido, la valoración de las cosas materiales¹⁴ proviene de la identidad funcional del sistema socioeconómico actual. Uno de los efectos que tiene este régimen es la individualización de los sujetos. El consumo establece la singularización de las personas, es a la vez un valor social y un significado (Alonso, 2005; Baudrillard, 1969; Bauman, 2007; Bourdieu, 2002).

Significa, entonces, que la lógica de costo y beneficio¹⁵ se sigue manteniendo, simplemente la prioridad es diferente. El beneficio no tiene una lógica puramente económica, sino que también influye en la decisión final del consumidor el valor social y significativo que puede tener el objeto, más allá de sus aspectos funcionales.

De esto último nos habla Jean Baudrillard, en la interpretación de Jaime Cuenca Amigo:

El actual consumo compulsivo de productos de mercado, lugar de la construcción social y biográfica, no puede comprenderse simplemente como el uso de cosas para la satisfacción de necesidades y deseos. Siguiendo a Jean Baudrillard, en *La génesis ideológica de las necesidades*, pueden caracterizarse el objeto de consumo como un signo de estatus. Como todo signo, el objeto de consumo es intercambiable y queda definido solo en su relación con otros signos. En esta relación sistemática obligada Baudrillard percibe los elementos de un código, que tiene la finalidad de construir y

¹⁴ “El sistema de los objetos ejemplifica esta sistemática de la fragilidad de lo efímero, de la recurrencia cada vez más breve y de la compulsión de repetición. De la satisfacción y de la decepción. De la conjuración problemática de los verdaderos conflictos que amenazan a las relaciones individuales y sociales. Por primera vez en la historia, nos encontraremos, con la sociedad de consumo, ante una tentativa organizada, irreversible, de saturación y de integración de la sociedad en un sistema irremplazable de objetos que sustituirán por doquier a una interacción abierta de las fuerzas naturales, de las necesidades y de las técnicas (y cuyo resorte principal será la mortalidad oficial, impuesta, organizada de los objetos), gigantesco happening colectivo en el que la propia muerte del grupo se celebra en la destrucción eufórica, la decoración ritual de objetos y de gestos” (Baudrillard, J., 1969: 152).

¹⁵ “El atractivo de los productos de consumo –esos objetos de deseo consumista reales o futuros capaces de desencadenar la acción de consumir– suele evaluarse según su capacidad de aumentar el valor de mercado de quien lo consume” (Bauman, Z., 2007: 84). El valor y la significación social del producto, se le suman al valor social del propio individuo. La imagen del sujeto tiene directa relación con el producto que está consumiendo, y el sentido positivo del artículo es incrementar el valor de su imagen, lógica que no siempre se comporta de forma tan lineal.

reproducir el orden social. Antes que como adquisición de cosas, por lo tanto, el acto de consumo debe entenderse como la asunción y reafirmación de un código de significaciones jerarquizadas que reproduce el orden social. (Cuenca Amigo, J., 2006: 19)

Las modas pasan a tener un rol central dentro del esquema social, porque son parte importante de la diferenciación con los demás grupos sociales. Y al generar diferenciación, también generan individualización entre los pares. Pero esta diferenciación sigue siendo socioeconómica entre los individuos.

Estos sujetos, cada vez más individualizados, pasan a tener un nuevo rol, el de consumidores, y dentro de esta estructura, entender y entenderse como consumidor pasa a ser una pieza clave del éxito del sistema.

Es por esto que el consumidor que planteaba Veblen¹⁶ cambia. Según Enrique Alonso, este se vuelve cada vez menos homogéneo, las modas dejan de ser únicas y surgen modas que se enfrentan y que se contraponen. Por lo tanto, el consumidor exige nuevos productos que lo satisfagan, debido a que quiere ser único en su estilo y en su imagen.

El consumo de los individuos y la manera que tienen de diferenciarse, se establece según rangos sociales existentes en la cultura y en la economía. Esto lo marca el sociólogo francés Pierre Bourdieu (2002), quien señala que el proceso de

¹⁶ “el móvil que hay en la raíz de la propiedad es la emulación; y el mismo móvil de la emulación sigue operando en el desarrollo ulterior de la institución a la que ha dado origen y en el desarrollo de todas aquellas características de la estructura social que afecta esta institución de la propiedad” (Veblen, T., 1968: 27). Pero, la emulación no se da actualmente como indica Veblen, ahora consiste en imitar las diferentes modas existentes; ya no es jerárquica, es horizontal y, por lo tanto, estas modas existentes ya no son una imitación de la clase dominante. Por el contrario, podemos ver que actualmente cada grupo tiene un estilo/moda para desarrollar. No existe, entonces, exclusividad de moda y de patrones sesgados para una sola imagen, ya que un individuo se individualiza con un estilo o con varias modas.

elección de consumo por parte del individuo va a depender del *habitus*¹⁷ de cada agente, y por medio de este se realiza tanto la diferenciación como la individualización. Esto se instituye a través de los patrones sociales y económicos, en los cuales el sujeto se puede categorizar. Es a partir del campo social y económico del individuo, que se establece esta relación con sus intereses sociales.

Por esta razón, el consumo que realiza el sujeto pasa a ser un reflejo del individuo, y esto trae como consecuencia su individualización. El consumo no nos determina a nosotros, pero tampoco podemos escapar de él. Por lo tanto, la relación del individuo con el consumo se transforma, lo que trae consigo un aumento en su relevancia con respecto a la convivencia con los demás. La imagen pasa a tener una importancia mayor en la construcción de identidad por parte del sujeto, y el consumo pasa a tener una importancia mayor en la construcción de realidad y en la construcción de la imagen del sujeto.

Sin embargo, este proceso de elección depende de cada individuo. Qué estilo de vida tener, qué imagen proyectar, va a depender de él, ya que el individuo es libre en su accionar, y es libre de elegir qué consume. Puede estar bombardeado por los medios de comunicación masiva frente a la cantidad de productos o servicios que existen en el mercado, pero al final la decisión pasa por él. Como señala el filósofo francés Jean Paul Sartre (1999), el hombre está condenado a ser libre, por lo tanto tiene siempre la libertad de decidir por una u otra cosa, puede

¹⁷ “El *habitus* es el principio generador y unificador que retraduce las características intrínsecas y relacionales de una posición en un estilo de vida; son las estructuras y/o disposiciones incorporadas las que se diferencian y son diferenciadoras, por lo tanto llevan a cabo distinciones” (Bourdieu, P., 2001: 25).

ser influenciado por el exterior, pero siempre teniendo claro que él tiene la posibilidad de elegir, y esa es su condena.

Desde esta lógica, el sujeto comprende el valor que toman las imágenes, porque la percepción de ellas se vuelve una razón y una variable espejo de sentido, que refleja la situación cultural actual de él, no solo como expositor, sino también como autoengaño. Esto sucede porque “la producción de imágenes también suministra una ideología dominante. El cambio social es reemplazado por cambios en las imágenes. La libertad para consumir pluralidad de imágenes y mercancías se equipara con la libertad misma” (Sontag S., 1981: 188). De esta manera, la imagen y la sustantividad (de ella), se transforma en fin último, y el deseo de llegar y mantenerse como un producto deseable es equivalente al éxito, y es ese el reflejo, que le otorga sentido y significado al autoengaño.

Con esto se crearon las condiciones estructurales para la sociedad de consumo, y al mismo tiempo le otorgaron las herramientas al individuo para entenderla, desenvolverse en ella, y a la vez, deseirla.

2.1.2. Sociedad del consumo y la sociedad chilena

Pensamos que es necesario ver los temas y nociones que hemos venido describiendo a lo largo de ese capítulo, y explicar cómo estas ideas llegan y se desarrollan en nuestro territorio. Es por eso que vamos a contextualizar, primeramente, cómo llega el concepto de consumo a nuestro país. En segundo lugar, hablaremos sobre los cambios culturales que se han generado desde la llegada de este nuevo eje central. Y por último, nos concentraremos en la territorialidad del consumo y los efectos ella.

Para empezar, hay que entender cómo esta estructura de consumo se convierte en el eje central de la estructura socioeconómica del país. Esto sucede por medio de la imposición del modelo económico de consumo neoliberal¹⁸ en los años ochenta durante la Dictadura Militar. Esto trajo como consecuencia la posibilidad cierta de consumo a los individuos, y esta postura se vuelve una realidad cotidiana del chileno medio.

Con la llegada de la democracia y el poder en las manos de la coalición de la Concertación de Partidos por la Democracia, el sistema económico impuesto por la Dictadura no fue cambiado, sino todo lo contrario, fue legitimado y mejorado (Agacino, R., 2006).

La implantación y desarrollo del modelo económico de libre mercado generó cambios sustantivos en los estilos de vida y en las expectativas de las personas. “En efecto, muchos bienes que habían constituido símbolos de estatus por mucho tiempo, pasaron a ser de disponibilidad masiva, producto de estas reformas económicas” (Vergara, E., 2003: 110).

Según Madrid:

[...] aumenta el poder adquisitivo de las personas y con ello aumenta el consumo y el acceso a distintos bienes. Los medios de comunicación masiva y las tecnologías de la información penetran con bastante fuerza: aumenta la posesión de TVs a color, de telefonía celular, de computadores, la oferta de TV cable, irrumpe Internet y luego la banda ancha. Se logran reformas sociales importantes en educación y trabajo, y la infraestructura en obras públicas alcanza un desarrollo notable” (Madrid, S., 2004: 57)

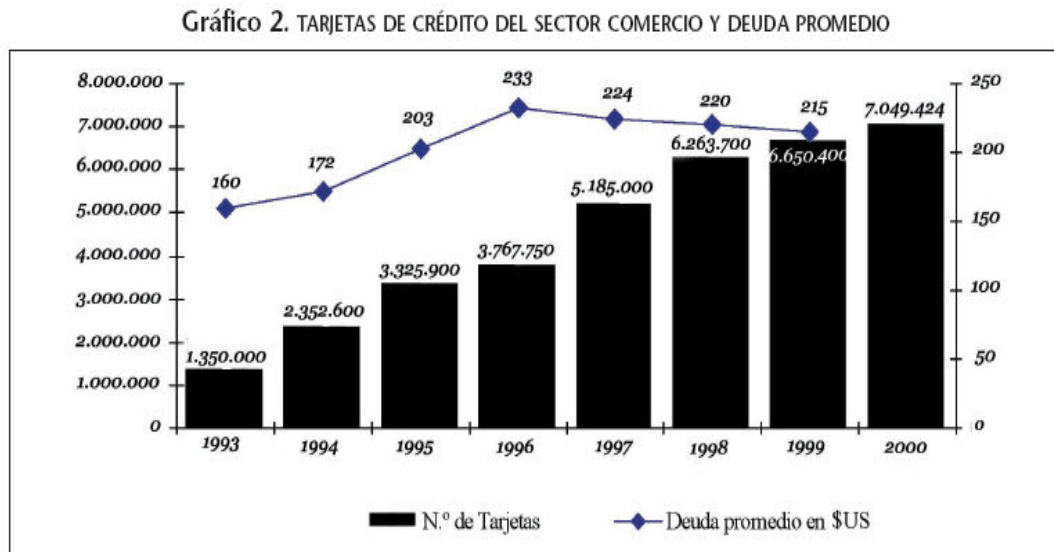
¹⁸ “Con Büchi, podemos afirmar, comienza la segunda etapa de la contrarrevolución neoliberal que se extenderá hasta 1990. Se trata de las bases que profundizan las reformas extendiéndolas a nuevas esferas de la vida económica, social e institucional del país. Es también una fase de consolidación objetiva –los planes de ajuste estructural impulsados por el Banco Mundial– del modelo económico neoliberal.” (Agacino, R., 2006: 13)

Este aumento de la posibilidad de consumo por parte del individuo medio no significó una disminución de la desigualdad, sino el aumento del endeudamiento de los individuos. Esto se debe a que el sustento del sistema se ampara en el supuesto de la “libertad de decisiones” (Simmel, 1986):

La intelligentsia desarrollará ingentes campañas abiertas y encubiertas, a favor del individuo y su “libertad de elegir”. Un movimiento de trabajadores debilitado y en retirada escuchará: “Tu progreso depende de ti y no de los demás; olvida al resto y vela por tus intereses que nadie lo hará por ti”. Estas campañas, fundadas todas en la ética del individualismo, servirán a la patronal para impulsar ideológicamente una involución más profunda del conjunto del movimiento de trabajadores y popular: el paso del estado de sujeto social a la de una simple categoría estadística disuelta en empleo precario, en el consumismo, la apatía frente a la vida comunitaria y la conexión a la matrix (Agacino, R., 2006: 19-20).

Esto implica que el individuo está dispuesto a consumir y a entender el sistema como tal, aceptando la desigualdad que este genera. Como señalábamos más arriba, esto se apoya en la expansión de la posibilidad de endeudamiento hacia el conjunto de la sociedad.

Cuadro 1. Aumento del uso de tarjeta de crédito y el promedio de endeudamiento



Fuente: “Cámara de Comercio de Santiago”. En: Informe del Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo, PNUD, 2002.

Fuente: PNUD, 2002

Así, en el cuadro 1, se puede observar las consecuencias en el crédito del fomento del consumo. La noción del “dinero plástico” (Hopenhayn, 2002) se extendió en la década de los noventa como una opción real para los individuos de acceso a productos antes inalcanzables, proporcionando una sensación de éxito y logro:

Una de las transformaciones más importantes que ha experimentado la sociedad chilena en el último tiempo es la ampliación de las oportunidades de consumo. Con esto se hace referencia a la proliferación de productos y lugares para comprar, pero también al carácter social que adopta el consumo. En nuestros días, cuando la religión y la política han perdido influencia como ejes constitutivos de la sociedad, emergen nuevos ámbitos involucrados en la construcción de identidades individuales y colectivas. Desde este ángulo, el consumo pasa a ser un elemento clave para las personas: mediante él acceden a símbolos y signos que favorecen la autorrealización y también sirven para incorporarse en una comunidad de iguales (PNUD, 2002: 19-20).

El consumo se instala así como la meta a alcanzar por parte del individuo, cosa que ni la política, ni los diferentes sistemas han logrado (Moulian, T., 1998). Esta transformación económica, también tiene consecuencias en la estructura cultural:

Chile experimenta un acelerado proceso de cambio cultural. La creciente presencia de los medios de comunicación de masas, la explosiva importancia del consumo y la veloz emergencia de nuevas tecnologías imprimen un cariz distinto a la sociedad chilena actual. Si bien la lista de estos cambios sociales no se agota en estos tres ejemplos, todos parecen apuntar a una tendencia común: las transformaciones de la última década han tornado difusos aquellos valores y símbolos colectivos tradicionales a partir de los cuales la gente orientaba su vida en sociedad. Hoy en día la imagen de sociedad y la identidad de quienes habitan en ella no son evidentes. Como no lo son los valores y orientaciones que darán sustento a las nuevas formas de vida social que están surgiendo con los cambios. (PNUD, 2002: 7)

Los cambios en la identidad y en el desarrollo de las relaciones sociales, se pueden apreciar con el aumento de la tolerancia, porque las líneas de aceptación se fueron corriendo cada vez más, temas que antes eran tabú, como la homosexualidad, fueron aceptados, llegando a tener cabida y expresión en los medios de comunicación masiva. La apertura a nuevas maneras de entender la

vida, y de llevarla, fueron reconocidas de manera paulatina con el término del siglo y con el nacimiento del nuevo siglo.

Y esto es reflejo de “la sociedad individualizada”, porque la “emergente estructura social se vuelve propensa a temas y conflictos de moda sugeridos por los medios de comunicación de masas” (Beck, 1988: 128-129). Los temas referentes a la tolerancia son los que pueden generar conflictos, dudas y reveses, debido a que está en juego la línea cultural de la aceptación, pero no se establece la misma fuerza por el debate con temas ligados a la macroestructura social, como es la economía.

Sin duda un elemento central para comprender este proceso resulta de la evolución de la forma de comunicarse, especialmente en los jóvenes. Las redes sociales y la telefonía celular, por ejemplo, permiten socializar imágenes y estilos de vida en relación con la posesión de ciertos tipos de productos. También lo es la aparición del *mall* como centro de la actividad social de jóvenes y familias¹⁹. Estas variantes son importantes dentro del desarrollo de la sociedad de consumo en nuestro país (Cáceres, Sabatini, Salcedo, Blonda, 2006).

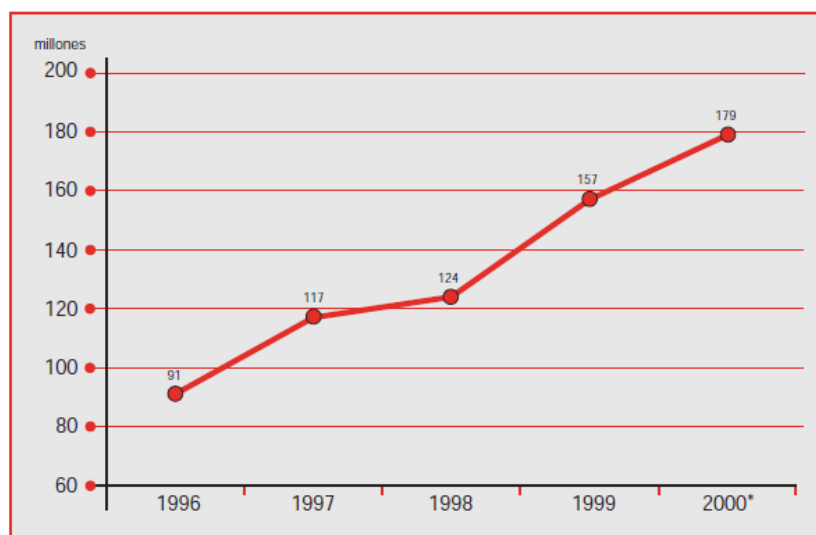
El *mall*, en particular, facilitó que el consumo se transformara en un eje central de la identidad, y al mismo tiempo, de la cotidianidad de nuestras vidas (Bauman, 2000). En efecto, la estructura física y territorial²⁰, genera y dispone una realidad

¹⁹ “los malls constituyen, junto a otros enclaves cerrados, el prototipo del espacio postpúblico globalizado; espacios donde las tendencias de la homogeneización y la segregación del consumo, características de la economía mundial, aparecen, de acuerdo con la literatura, geográfica y localmente expresadas (De Mattos, 1999; Connell, 1999; Oncu, 1997)” (Salcedo, R., 2003: 107).

²⁰ “los shopping centers han desplazado al llamado “centro” en muchas ciudades. Al ruido y desorden del “centro” se anteponen estas “cápsulas espaciales acondicionadas por la estética del mercado”, en donde “es posible realizar todas las actividades reproductivas de la vida: se come, se bebe, se descansa, se consumen símbolos y mercancías” (Sarlo en Bermúdez, E., 2008:97).

en la imagen organizativa de la ciudad y, al mismo tiempo, esta construcción establece una realidad para el individuo. Es por ello que el *mall* es el tótem de la modernidad de consumo, como podemos observar en el aumento del flujo de público en estos espacios (cuadro 2) y convierte a esta actividad en un desarrollo colectivo de representación y de distinción, ya que modifica al consumo y lo presenta como una actividad recreativa, limpia, buena, exitosa, placentera y entretenida.

Cuadro 2. Flujo de público en los Malls (millones)



Fuente: PNUD, 2002. (*)Estimado

Una gran cantidad de consumidores, entre quienes asisten a estos lugares, son jóvenes. Estos individuos son los primeros que han sido bombardeados por estímulos proconsumo y que han nacido bajo el alero de esta estructura socioeconómica.

Para la juventud es natural que el consumo sea una parte importante de la vida social. Por lo mismo, manejan una noción del espacio público distinta a la de sus padres. Pertenecer a un barrio y juntarse en la plaza parecen formas de encuentro un tanto obsoletas. En cambio, ir al mall para comprar y juntarse con otra gente resulta cada vez más cotidiano. Se trata de un lugar grato, con diversas ofertas de comida rápida y en ocasiones eventos especiales. Por esto casi un 60% de los jóvenes declara que suele

visitar centros comerciales, algo que más de la mitad de las personas que tienen más de 45 años no hace (PNUD, 2002:20).

Por lo mismo, la aceptación, el entendimiento de las reglas y la cotidianidad del consumo, es para ellos parte de la vida diaria, es decir, es el espejo que han visto siempre en su relación con la realidad.

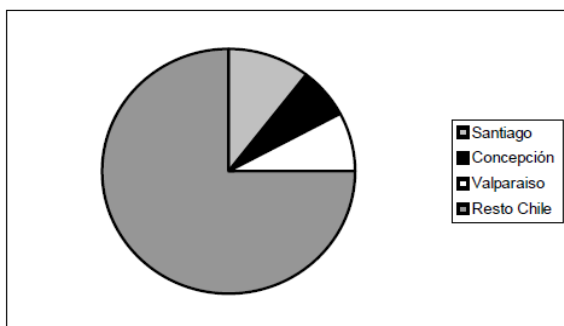
2.2. Aspectos sociales de Chile de 1950 a 2000:

2.2.1. Aspectos sociales de Chile entre 1950-1973

El proceso social en la década de los cincuenta estaba sostenido por un Estado de Bienestar que sustentaba un régimen democrático en el país, que estaba comprometido con la organización social marcada por la movilización del campo a la ciudad, la ampliación de políticas sociales en educación y salud. Esto llevó a que los agentes sociales tomaran conciencia del derecho de estas prestaciones sociales.

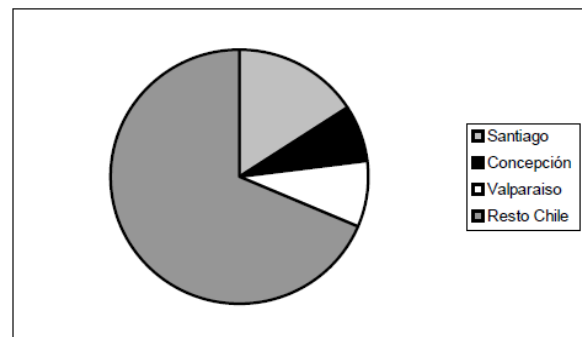
Con respecto a la migración del campo a la ciudad, Gutiérrez y Osorio nos indican que en 1952 la población urbana llegaba a un 60% y que 18 años después este número subía 15 puntos porcentuales llegando a un 75%. Esto genera un aumento de población en las ciudades centrales de nuestro país, la cual se vio localizada con mayor resonancia en la Región Metropolitana, que ya en 1970 constituía más de un cuarto de la población nacional. Esto lo podemos ver en las figuras que a continuación presentamos.

Cuadro 3. Población de Chile en 1950



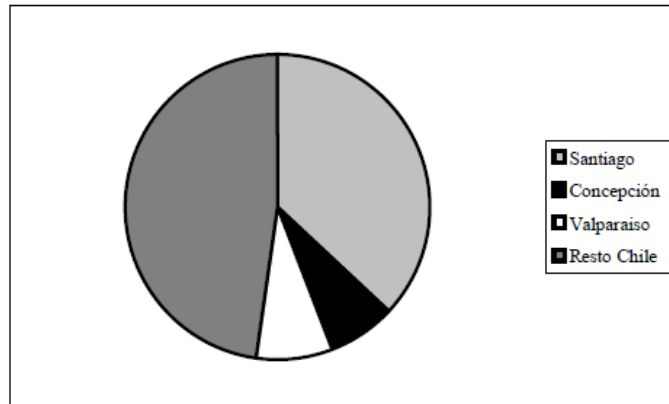
Fuente: Cousiño, 2001

Cuadro 4. Población de Chile en 1960



Fuente: Cousiño, 2001

Cuadro 5. Población de Chile 1970



Fuente: Cousiño, 2001

Además de este movimiento social del campo a la ciudad, también se estaba invirtiendo y avanzando en los procesos de alfabetización del país, que sube de un 50% en 1920 a un 75% en 1952, y esta cifra sube hasta el 90% de la población en 1970. Esto se estableció por medio del aumento de la escolaridad, porque en 1930 esta ascendía a un promedio de 3,3 años en la población mayor de 15 años, y en 1990 sube el promedio a 9,7 años. Esto mismo sucede con la tasa de mortalidad, que en 1930 era de 25 por mil habitantes y en 1970 esta baja a un 10 por mil habitantes. Esto se debe a la importancia de las políticas públicas que entregaba el Estado y con esta estructura también aumentó la esperanza de vida, ya que vemos que esta era de 55 años entre 1920-1950 y aumenta diez puntos entre 1950 y 1970 (Brunner, 2006).

En 1950 el 16,4% de la población de 15 a 19 años se encontraba matriculada en la enseñanza secundaria, en 1960 sube al 31%, y diez años más tarde alcanza un 34%. Con respecto al número de estudiantes universitarios también se observó un movimiento a la alza. De este modo, vemos que en 1950 había 11 mil estudiantes y diez años más tarde esta cifra sube a 25 mil, llegando en 1970 a 78

mil. Así, vemos un aumento de siete veces en este periodo de tiempo. En este sentido, hay que indicar que la población de 0 a 29 años eran la base mayoritaria de la ciudadanía, ya que en 1950 alcanzaba el 60% y que sube hasta el 65,2% en 1970, y desde ahí en adelante comienza a descender (Causiño, 2001).

Este modelo desarrollista que se establece en Chile a finales de la década del cincuenta trata de generar una lógica de políticas públicas para disminuir la desigualdad, aspecto que no es logrado en su totalidad, ya que para los tres líderes políticos de los tres ejes partidarios que se habían estructurado en el país en ese tiempo, llegan al mismo diagnóstico, el cual establece la desigualdad social como un punto prioritario en su marco teórico. La diferencia se establece en los mecanismos para intentar dar solución a estos aspectos (Salazar, 1999).

Los procesos de desigualdad sociales que ocurrían en esta época también hacían mella en el rol de la mujer dentro de la sociedad. En este sentido, hay que entender que la mujer no tenía ningún peso en la escena política hasta 1949, cuando obtienen el derecho a voto. Es cierto que el proceso cultural, civil y de escolaridad establecidos en nuestro país era tanto para hombres y como para mujeres, pero esto no afectó de manera considerable el modelo del rol femenino que se constituía para la mujer en ese entonces.

Hay que entender que al principio de la década del sesenta, el promedio de hijos era de 5,3, bajo este dato se puede deducir que el ejercicio de la sexualidad de la mujer estaba altamente relacionado con la maternidad (Gutiérrez y Osorio,

2008), pero a partir de ahí este dato comienza a declinar a medida que avanza el siglo XX (CELADE, 1988).

Evidentemente, uno de los grandes cambios que suceden en los procesos de posmodernidad de la sociedad chilena es la entrada de la mujer de manera activa y competitiva en el escenario civil, político y cultural. La política de ese entonces era esencialmente un espacio masculino. En 1970 la cantidad de mujeres que estaban inscritas en un partido político no llegaba al 15 % (Vidal, 1972). También en el aspecto educativo se generaba una diferenciación, porque se observa que la opción del estudio siempre favorecía al hijo varón sobre la mujer. Además, el trabajo doméstico y no doméstico se presentaba como una división sexual, ya que en este periodo sucedía que los niños varones debían trabajar para aportar dinero a la economía familiar (Salazar y Pinto, 2002), en cambio, la mujer se centraba en “el trabajo reproductivo y en el cuidado de los demás miembros de la familia...los varones se mantenían ajenos de participar en el cuidado de los niños así como del trabajo doméstico” (Gutiérrez y Osorio, 2008: 114).

Esta rigidez comienza a cambiar desde los sectores más jóvenes de la sociedad. En la década de los sesenta se construye una contracultura que nace desde los jóvenes y que viene con premisas mucho más abiertas a lo establecido, como la liberación sexual, la igualdad de géneros, la identidad de la minorías, el ecologismo, antimilitarismo, feminismo, etc. (Feixa, 2005).

Estas transformaciones culturales, que en un principio nacen como una contracultura en todas las sociedades desarrolladas de la época, también se

presentaban en nuestro país. Pero el cauce natural que tomaron en el mundo no fue el mismo que el chileno, porque en nuestro caso fue cortado abruptamente por el Golpe Militar de 1973. Con la llegada a la democracia, lentamente se fue corriendo la línea cultural y aceptando estos conceptos como parte de la construcción social dominante.

Volviendo a la figura del trabajo infantil, ese trató de ser disminuido por medio de una institucionalización de la vida cotidiana de los niños a través de la escolarización de la niñez.

En esta época, y hasta 1998, la categoría de hijo era dicotómica en relación a si el hijo era o no reconocido por el padre, lo que constituía aspectos legales frente al reconocimiento. De esta manera, en Chile había niños legitimados e ilegítimos. Este modelo “establecía que los hijos verdaderamente hijos eran los que nacían en una unión legalmente constituida” (Gutiérrez y Osorio, 2008: 113).

En la década de los sesenta y mediados de los setenta los jóvenes comienzan a romper la hegemonía adulta que se establecía en la sociedad (Salazar y Pinto, 2002). Bajo esta lógica es que aparecen los movimientos de estudiantiles en la década de los sesenta y comienzan a tener valor e importancia en la vida nacional.

2.2.2. Aspectos sociales de Chile entre 1973 y 2000

En esta época el Estado de Bienestar es modificado desde un modelo público hacia uno privado. Esto se produce por medio del libre mercado neoliberal, que se convierte en la base del desarrollo del país. Este es uno de los grandes cambios

que establece el Régimen Militar, en el que se comienza a privatizar las empresas públicas fortaleciendo el poder del mercado sobre el Estado, lo que trajo como consecuencia una disminución del tamaño de este último (Vergara, 2003).

De esta manera, el carácter subsidiario del Estado es modificado para fortalecer y privilegiar la actividad del sector privado. Este proceso se establece en la primera época del régimen, lo que trae una merma en los beneficios públicos por medio de cambios en la legislación laboral, el sistema de prevención social, y la gratuidad de los servicios en educación y salud. Solo las políticas relacionadas a la vivienda se mantienen (Gutiérrez y Osorio, 2008).

Con esta estructura modificada, los cambios que se estaba intentando llevar a cabo antes de este periodo quedan paralizados, lo que consolida un nuevo modelo. Agacino llamó una contrarrevolución neoliberal.

Durante este periodo se aumentó la posibilidad de consumo por medio de la masificación de adquisición de servicios y bienes, pero esto no modificó la desigualdad social que se habían diagnosticado antes de la elección de 1970. Es más, en este periodo aumenta la desigualdad social, porque a pesar del aumento de estas opciones de consumo y el crecimiento del país, la educación, la seguridad social y la salud se vieron enfrentados a una disminución de su calidad (Salazar, 1999; Gutiérrez y Osorio, 2008), Esto generó no solo una desvinculación social entre los sectores sociales, por medio de la mercantilización de estos aspectos, sino que transformó al mercado del trabajo en el lugar que determina las opciones de calidad de estos servicios (CEPAL, 2006).

Con respecto a los procesos de modernización del país, sigue los métodos iniciados en las décadas anteriores. Por ejemplo, la población urbana sigue aumentando en este periodo llegando el 2002 a un 85%. La alfabetización sube 6 puntos porcentuales en 2002 con un 96%, y los años de escolaridad de la población mayor de 15 años sube 3,5 puntos llegando a 9,7 años en 1990 (Gutiérrez y Osorio, 2008; Ministerio de Hacienda, 2005).

El programa de escolaridad obligatoria de la infancia y la juventud implantado en los años veinte se concreta y cierra el círculo en el año 2002 con la enseñanza media obligatoria, lo cual repercute en 12 años de escolaridad.

Una de las variables a considerar en el desarrollo de una sociedad es el aumento de la población adulta mayor y la disminución del sector menor de 15 años. Los datos del INE nos indican que entre la década del veinte y la del setenta este último grupo etario correspondía al 40%, en el 2002 esta sección solamente tenía el peso del 26% de la población. Otro aspecto relevante es el avance de la esperanza de vida que entre el 2000 y el 2005 llega a 75 años.

Durante este proceso también se ve modificada la relación entre hombre y mujer. Se establece un cambio en la lógica tradicional de los respectivos roles sociales. Con la llegada de la mujer al mercado laboral y el aumento de estas en la educación superior, comienza a compartir el rol sostenedor del hombre (Gutiérrez y Osorio, 2008).

Al mismo tiempo, el matrimonio deja de ser un vínculo cultural irrompible y esto hace que se quiebre la lógica del círculo familiar tradicional. Con esto se

establecen nuevas formas de construcción familiar. En los últimos años de la década del noventa, y al principio del nuevo siglo, la idea del matrimonio deja de ser el único vínculo de pareja sostenido por la sociedad y se observa como una posibilidad cierta el matrimonio desinstitucionalizado, tanto legal como eclesiástico (Tironi, 2006).

También se ve afectada en la relación padre e hijo, la cual se sustentaba con una estructura tradicional de jerarquía y obediencia que cambia hacia una relación más igualitaria. Pero estos cambios no afectan todas las clases sociales, ya que en los estratos donde el nivel educativo es de bajo nivel se mantiene el modelo tradicional (Parrini, 1999).

Uno de los signos sociales de cambio es la individualización de los sujetos, lo que se manifiesta en la pérdida de los roles sociales de la comunidad, en donde se afianza la lógica del derecho individualista sobre el resto. Esto se observa también dentro de la misma familia, donde se observa el valor que adquiere el desarrollo personal por sobre el resto (Agacino, 2006; PNUD, 1998).

Por último, la lógica de sociedad patriarcal gira hacia una nueva estructura, que incluye a la mujer en el ámbito laboral, lo que trastoca las concepciones familiares tradicionales. Además, con la tolerancia a los procesos culturales no convencionales preferentemente incorporados por los jóvenes se establece una profundización en los cambios sociales de relaciones tanto de hombre/mujer, hombre/hijo, mujer/hijo y hombre/jóvenes, lo que genera una construcción de un tramado social mucho más complejo.

2.3. Análisis de la transformación socioeconómica de Chile a partir de 1973

2.3.1. Contrarrevolución neoliberal

El autor chileno Agacino (2006) nos plantea un análisis teórico de las transformaciones que sucedieron en nuestro país a partir del Golpe de Estado ocurrido en 1973. Él nos indica que lo que sucedió fue una implantación del modelo neoliberal que tuvo consecuencias no solamente en la parte económica sino también en el ámbito sociocultural. Esta se genera en tres etapas: la primera parte es la implantación del modelo, la segunda, la profundización de las reformas entendiéndolas en los aspectos sociales, y la última es la contrarrevolución madura.

Este proceso de implantación del modelo neoliberal ocurre, según el autor, en todos los países latinoamericanos, pero no comienza al mismo tiempo y no se encuentra en la misma etapa, ni tampoco todos tienen el mismo proceso histórico. Sin embargo, todos caminan hacia el periodo sistemático de madurez económica neoliberal.

Por ejemplo, en Argentina, Perú, Ecuador y Bolivia comienza la revolución neoliberal en la década de los noventa, a diferencia de Chile, donde comienza luego del Golpe Militar. En Argentina es implantado por Menem en su primer periodo de Gobierno que comienza en 1989. En Perú este proceso lo embarca Fujimori en 1990. Lo mismo sucede con Ecuador y Bolivia, es más, Brasil comienza a construir medidas hacia este camino con Fernando Henrique Cardoso en 1995. Estos países son parte de lo que el autor llama contrarrevoluciones neoliberales tardías.

Estos procesos, que comienzan con medidas económicas que buscan principalmente la debilitación del Estado para descomponer su aspecto estructural desarrollistas comprometido con políticas de promoción social, tienen como objetivo la desregulación de los mercados económicos, la privatización de la economía estatal y el desmonte de las intuiciones relacionadas a los beneficios sociales generados por el Estado. Además, se hace hincapié en los derechos individuales a partir del mercado económico, dejando de lado los aspectos sociales o comunitarios.

Decimos contrarrevolución por la radicalidad de sus orientaciones programáticas cuyo sentido puede sintetizarse en la negación de los derechos generales de los trabajadores y de los movimientos populares. A estos se los reduce a individuos afectos a las reglas del mercado, y en el mejor de los casos, reconociéndoseles derechos económicos individuales; solo individuales, nunca colectivos o sociales. Y neoliberal, sobre todo porque lo que sustituye a la anterior institucionalidad –paternalista o de compromiso– que regulaba las contradicciones de clase, son ahora reglas de mercado que imponen relaciones de carácter individual con escaso o ningún tipo de regulación y lo más significativo, extendiendo estas a esferas de la vida antes inimaginadas (Agacino, 2006: 3).

En nuestro país, las tres etapas indicadas se establecen a partir de la siguiente secuencia: la primera comienza en 1974-1975 hasta 1982-1983, la segunda va desde 1983 hasta 1990, y el última, desde 1990 en adelante. Ahora ahondaremos en describir cuáles fueron los procesos de cada periodo.

2.3.2. Implantación del modelo neoliberal (1974-1989)

La etapa fundacional se comienza a desarrollar luego de que se resuelve la lógica de país que se quiere construir luego de 1973. En este periodo había varias líneas de conductas que estaban marcadas por la lógica fascista vinculada a la idea franquista corporativista y la neoliberal.

En 1975 los *chicagos boys* posicionan su idea neoliberal como ruta a seguir del Gobierno golpista. En esta lógica podemos observar que el país estaba dominado por una estructura vinculada con el integrismo católico que estaba representado por Jaime Guzmán, la Neodocctrina de Seguridad Nacional que se centra en ser garante de la seguridad económica nacional, y por la economía neoliberal encargada por los mismos *chicago boys*, economistas que estudiaron en la Universidad de Chicago y que antes no habían tenido la opción histórica para posicionarse en las cúpulas de poder económico del país. En este caso, se establece “una fusión entre los integrismos religiosos y económicos, protegidos por la férula de la *manu militari*, la cual se dedica a velar por una “sociedad abierta” manteniendo a raya a “sus enemigos” al más puro estilo “hayesiano”. Se trata del momento fundacional de la contrarrevolución neoliberal chilena” (Agacino, 2006: 11).

Este periodo se apuntala por medio de la Constitución de 1980, pero la estructura económica impuesta cae por primera vez en la crisis de 1982, la cual hace trastabillar al modelo y lleva a cuestionarse a los actores comprometidos con un mercado más nacionalista, pero este decaimiento no se reflejó en las confianzas del proceso económico neoliberal que se había implantado.

Durante la crisis se establecieron medidas de corto y largo plazo. Las medidas de corto plazo fueron la devaluación de la moneda y la disminución del gasto público. Además, la deuda privada se fue a manos públicas y, a la vez, se generó una nueva oleada de venta de productos estatales a manos de capitales internacionales. Esta fue la segunda vez que se estableció esta venta de activos

públicos a manos de privados, ya que la primera había sido la devolución de empresas que había estatizado el Gobierno de Allende.

Luego de la crisis económica y el reforzamiento de la apuesta neoliberal, sustentada por la imagen de los gobiernos de Inglaterra comandados por Thatcher y de EE.UU. por Reagan, entra en escena el economista Büchi comandando el Ministerio de Económica en 1984. Según el autor, aquí comienza la segunda etapa de la contrarrevolución neoliberal, en donde se refuerzan las medidas establecidas y comienza la bajada hacia las instituciones sociales centrándose en la esfera económica.

Las transformaciones que implementan fueron “las leyes orgánicas constitucionales de educación superior, de AFP (sistema previsional privado), de ISAPRES (salud privada), el código minero, etc., y se paga la deuda externa privada por medio de la venta generalizada de activos productivos que, en la práctica, significó una segunda oleada de privatizaciones” (Agacino, 2006: 12). Esta segunda oleada de privatización se centra en los bienes de servicios de utilidad pública, como son la electricidad, transporte, agua, gas, comunicaciones, entre otros. En este proceso es donde se “materializan las definiciones doctrinarias establecidas en la Constitución del 80 y sus leyes orgánicas. Esta segunda oleada, como se comprende, consistió en una profundización y extensión de la lógica de mercado a esferas antes no mercantiles de la vida social del país” (Agacino, 2006: 13). Todas estas medidas generaron que Chile no volviera a caer en crisis y en retroceso económico hasta 1999.

Durante esta época se estableció una desconstrucción del sujeto social, del sujeto crítico y a su vez se construyó la lógica del sujeto individual consumidor liberal. La masa crítica y con un rol social activo fue desmantelada por un individuo sin un rol social claro y desnaturalizada de sus aspectos sociales. En este sentido, se generó un quiebre de las condiciones de clase tradicionales, reemplazándolas por oportunidades individuales. De esta manera, las luchas no se establecen de forma colectiva sino de forma individual (Beck, 1998). Esto comienza a suceder en los países desarrollados tras de la caída del Estado de Bienestar después de la Segunda Guerra Mundial, y es lo que comienza a construirse en nuestro país en esta época.

Es cierto que a mediados de la década de los ochenta se asoma una masa crítica que comienza a salir a las calles pidiendo la caída de Pinochet, pero esta no fue sostenida ni tuvo la fuerza para posicionarse como tal con la llegada de la democracia en la década de los noventa.

Durante esta época “la intelligentsia desarrollará ingentes campañas abiertas y encubiertas, a favor del individuo y su “libertad de elegir”. Un movimiento de trabajadores debilitado y en retirada escuchará: Tu progreso depende de ti y no de los demás; olvida al resto y vela por tus intereses que nadie lo hará por ti” (Agacino, 2006: 19). Esta idea fue profundizada durante la época de los noventa hasta llegar a la estructura de sociedad de consumo que nos establecemos hoy en día.

2.3.3. Modelo neoliberal maduro (1990-2000)

Con la llegada a la democracia en 1990 el proceso social y económico que estaba estructurado antes en dictadura se construye como un proceso de

continuidad. En este periodo se construye según el autor la etapa de la administración civil de la contrarrevolución neoliberal. En este tiempo el modelo deja de ser administrado por los *chicagos boys* y los militares, y pasa a manos de, lo que Agacino llamó, los “chicos del neoliberalismo rosa”.

Desde 1990, serán estos “chicos” los que administrarán las tendencias de crecimiento económico que, más allá de toda duda, se fundan en el éxito de los ajustes estructurales de Büchi y el Banco Mundial. Serán ellos quienes, legitimados por los consensos por arriba y por abajo gestionados por los ingenieros de la transición y por el efecto de la gran afluencia de inversión extranjera que alimentará el ciclo expansivo iniciado a mitad de los ochenta, profundizarán el neoliberalismo en las más diversas direcciones. Sí, pues al momento al iniciarse el cambio de régimen, estos se volvieron más papistas que el Papa y sin pudor alguno se dieron la voltereta del siglo respecto de su discurso anterior. De eso no todo el mundo se dio –o quiso darse– cuenta (Agacino, 2006: 21).

Desde 1990 hasta 1997 el crecimiento económico fue sostenido por los gobiernos de Aylwin y por Frei Ruiz-Tagle. Pero en esta segunda administración se produce la crisis asiática y el retroceso económico que esta implica. Esta crisis, proveniente de la economía internacional, no implicó un aprieto del sistema, sino más bien una ralentización entre 1997 y 2003, pero sin entrar en crisis, como sucedió en países como Argentina, Perú, Bolivia, entre otros.

En este sentido, la economía chilena soportó de mejor manera este proceso que el resto de los países de Latinoamérica, debido a que las reformas de contención ya se habían realizado y absorbido en la década de los ochenta, ya que no es lo mismo establecer medidas de reduccionismo estatal y devaluación de la moneda en dictadura que en democracia, por muy inestable que fueran estas (Agacino, 2006).

Con respecto a los escenarios políticos podríamos indicar que los procesos de cambio fueron los siguientes según el autor:

- Descenso paulatino pero constante del pinochetismo.

- Fracaso del gremialismo por dar continuidad al legado político ideológico más allá de los aspectos económicos.
- El neoliberalismo del partido socialista.
- La consolidación de la Democracia Cristiana como el partido más grande dentro de la concertación de partidos por la democracia.

Todo este proceso corre en paralelo con el lento desmoronamiento de los movimientos sociales de trabajadores, ya que nunca se repuso como masa crítica en las calles. Esta realidad se modificó a partir de 2006 con el movimiento estudiantil de “los pingüinos”, que comenzó una ola de cuestionamientos a la estructura educacional y que tuvo su auge en 2011, lo que trajo no solo un cuestionamiento a la educación sino también a la salud y las pensiones, entre otras. Pero las conclusiones están en “veremos” ya que todavía están en proceso en la actualidad. Simplemente podemos indicar, de forma general, que la estructura social macro tiene la misma estabilidad que un sistema neoliberal maduro.

2.4. Las relaciones de poder

Estas relaciones comunicacionales y de legitimidad, que se generan no solo con el consumo, sino con las transformaciones socioeconómicas vistas tanto en Chile como en el mundo, se vinculan con la idea de poder. En este sentido, vemos como las interacciones de los sujetos con las instituciones, y entre los mismos individuos, generan una estructura de relación que no es horizontal sino que se construye por medio de una idea de autoridad que domina.

Las relaciones de poder se encuentran dentro de todo tipo de sociedad, ya sea primitiva, moderna o posmoderna, al igual que la comunicación, ya que “no puedo existir en la vida cotidiana sin interactuar y comunicarme continuamente con otros” (Berger y Luckmann, 2008: 40). En este sentido, estos dos aspectos se presentan en todo tipo de sociedad.

Las relaciones de poder son muy relevantes para lograr la instauración de un modelo, o de una contrarrevolución neoliberal, como hemos visto que ha sucedido en nuestro país, ya que en este caso se genera por medio del poder militar, económico y eclesiástico. Este modelo se construye a medida que los ciudadanos legitiman el poder construido y levantado por el Golpe Militar de 1973.

Ahora bien, es necesario preguntarse qué se está entendiendo por poder. Dentro de los autores clásicos, se encuentra Karl Marx. El marxismo se centraba en que el poder no está en la sociedad sino en el Estado Capitalista, ya que a partir de la relación económica se establece la dependencia, en donde “algunos son vendedores y otros compran la fuerza de trabajo” (Basuare, 2002: 128). Desde esta concepción teórica, el poder esta mediado por la lucha de clases, ya

que las relaciones de poder se establecen entre clases sociales en donde cada una defiende sus intereses (Piedra, 2004).

Esta posición se centra en posicionar el poder en las instituciones, desde donde se establece la lógica de reproducción de una sociedad. Esta reproducción se establece a través de tres medios. En primer lugar, los medios de producción económicos que, a su vez, se vinculan con la propiedad de estos. En segundo lugar, se sitúa a la administración del poder del Estado y todo su aparato de coerción. Y en último lugar, se vincula con el poder de los medios de comunicación.

Esta noción se relaciona con la idea de poder que toma Weber, quien también lo ubica en los medios que reproducen un sistema social. Entre estos medios, se ubica el poder político, encarnado en la figura del Estado, y por otra parte, el poder económico, generado por los medios de producción, aunque el autor centra su atención en la relación de legitimidad entre dominador y dominado, de la que se desprende la idea de legitimidad de la relación de poder. De este modo, “la acción de quien obedece se desarrolla básicamente como si esa persona hubiera convertido en máxima de su comportamiento el contenido de la orden” (Weber, 2012: 73). No se crea una imposición de una voluntad, sino que se construye a partir de la validez de la obediencia. De esta manera, dependiendo de las razones para obedecer va a establecer el tipo de dominio de la racionalidad (Weber, 2012).

Para Weber, el poder estaba distribuido de manera desigual dentro de la sociedad, en donde el lugar privilegiado se genera en la esfera política que emana

del Estado. En este sentido, el autor define que “el deseo de poder lleva al ejercicio de la política y el ejercicio de esta implica la capacidad para imponerse sobre la voluntad de un grupo o individuo, a pesar que de este se deba ejercer a la fuerza y contra la voluntad de quien o quienes lo resisten” (Weber en Piedra, 2005: 123).

En este sentido, el autor nos muestra una serie de relaciones de dominio y nos da tres ejemplos. El primero se establece por los términos de la legalidad del derecho, es por este medio que se legitima el poder en los aspectos legales que rigen a los dominados y que sustentan el poder. El segundo ejemplo que ofrece el autor, es el dominio tradicional, el cual se sustenta en una legitimidad vinculada a la noción de lo sagrado y que se sostiene a partir del tiempo. En este sentido, acá se presenta una obediencia más personal y no algo oficial, por “fidelidad personal y no por un deber oficial impersonalizado” (Weber, 2012: 95). El último ejemplo se refiere a la dominación carismática, en ella la obediencia se establece por su capacidad y eficiencia, su ejemplo, etc. el cual es un ordenamiento creado o revelado por la persona (Weber, 2012).

Es cierto que Weber se centra en la idea, mayormente, del poder estatal, pero es aplicable a otras instituciones de poder como es la iglesia, empresas privadas, etc.

En el desplazamiento antes descrito, el marxismo acerca posiciones con el desarrollo conceptual que, desde una perspectiva más empírica, Weber ayudó a cimentar. Este vio, con mayor claridad que ninguno de sus antecesores, cómo el monopolio de la fuerza física juega un papel definitorio en la constitución del Estado. El criterio propuesto por Weber para definir el poder político observa el medio específico que este emplea, cuestión que permite —vía extrapolación— diferenciar otros medios y, así, otros poderes. Se constituye de este modo, al interior de la tradición liberal, una nueva tipología de los espacios de asentamiento del poder en el cual el político, que detenta los medios de coacción física, es diferenciado del poder económico, basado en la posesión de bienes y

riquezas, y del poder ideológico, instalado sobre el control de los medios de persuasión (Basuare, 2002: 129).

La concepción de poder nos da la idea de que la estructura de la racionalidad del poder en las sociedades modernas se puede encontrar en varias instituciones. De este modo, el poder estaría dividida en varios sectores o lugares, como es el político, moral, económico y militar (Ladriere J. y P. Ricoeur, 1975).

En este sentido, podemos ver que existe una relación binaria entre los que tienen el poder y los que no lo tienen. La construcción de esta idea se centra en esta concepción clásica: hay quienes tienen poder y otros, sobre los que se ejerce este poder. Esta estructura histórica es específica y estable, y se sustenta a lo largo del tiempo (Basuare, 2002).

En este sentido, “el poder no es una realidad estática; está siempre en movimiento. En su propio existir, el poder utiliza mecanismos bien determinados y se despliega en el marco de un sistema de referencia que representa de alguna manera las presiones que pesan sobre su existencia” (Ladriere, J., 1975: 20).

Pero las relaciones entre los individuos y las instituciones no son estáticas, si fuera de esa forma no se entenderían las transformaciones que hemos visto durante la historia. En este sentido, el poder no se construye de manera estructurada y estable durante el tiempo, y a la vez, no solamente se establecen a partir de relaciones entre las instituciones y el individuo, ya que igualmente se construyen nexos entre los propios agentes.

El poder no solamente se ostenta, sino que también se usa, y este uso tiene dos discursos para llegar. Desde la escuela de Frankfurt, vemos que el poder se

manifiesta a través de un discurso manifiesto, que es más explícito, y a través de un discurso anónimo que hace referencia a la idea del sentido común. De esta manera, “el poder anónimo es mucho más efectivo que el manifiesto, ya que en el primero se requiere un quiebre radical de las mentalidades para que el común de la gente llegue siquiera a sospechar sobre su existencia y sus estrategias. En el poder manifiesto, explícito, en cambio, los mandatos resultan evidentes y agenciados tanto en las personas como en las instituciones que lo ejercen” (Basuare, 2002: 139).

Desde la perspectiva más moderna de este concepto, vemos la aparición en la palestra del filósofo francés Michel Foucault. Su idea del poder deja atrás el estudio de las relaciones de poder tradicionales, que solamente se centraban en las instituciones estructurales de la sociedad, como el Estado (Piedra, 2004), y se centra en analizar cómo se ejerce el poder y cuáles son los efectos que se produce en una sociedad moderna racional. En este sentido, el poder no se posee sino que se ejerce. Tampoco se subordina a las nociones económicas establecidas, sino que se establece a partir de una continuidad histórica. El poder normaliza, y de esta forma, genera exclusión y prohibición, ya que produce verdades, realidades sociales y vínculos sociales, que no están centrados en un solo lugar sino que se presentan de manera múltiple, y que están conectados y se interrelacionan entre ellos de alguna manera estratégica.

Para el autor, el poder en las sociedades modernas no se encuentra institucionalizado, sino que está en todas partes y al mismo tiempo en ninguna (Basuare, 2002). Su idea central sobre este concepto hace referencia a la

racionalidad propia de las prácticas de los agentes en la cotidianidad. En este sentido, nos habla sobre la multiplicidad de relaciones de poder.

Desde su perspectiva el poder está en todas partes —en el espacio y en el tiempo—, en toda relación humana, en la medida en que existen contextos históricos específicos que se definen a través de los discursos, instituciones, normas, valores, etc. Se construyen *verdades* que deben ser incorporadas en la sociedad. Para lograr dicha introyección se cuentan con varios instrumentos. Así, el sujeto es subjetivizado a través del discurso. Se trata del discurso dominante, el discurso de poder y saber. Todos estamos a su vez traspasados por las relaciones de poder. Ejercemos poder sobre otros y se ejerce poder sobre nosotros (Piedra, 2004: 125).

El autor nos habla que la idea del poder pastoral de las sociedades medievales, en donde el pastor del pueblo tenía el poder de entregarle la absolución de los pecados a los feligreses que se iban a confesar. Esta relación se observa también en las sociedades modernas, por ejemplo, en la relación entre la profesora y los alumnos, en donde el conocimiento es visto como una verdad, y es esa verdad la que se presenta y se enseña.

En este sentido, la razón controla, domina y sustenta la verdad que ejerce la fuerza del poder, ya que quien domina la verdad de la historia tiene el poder. El poder no solamente es represivo, también es productivo, ya que produce sujetos sociales.

El autor observa que todas las relaciones sociales tiene un componente de poder, ya que el sujeto es parte de aspectos propios de significación, de distinción y de producción social, los cuales son componentes propios y, además, están dentro de las relaciones de poder. Aunque se entiende que el poder no es el único elemento de las relaciones entre los hombres, sí es parte importante al momento de analizar las relaciones entre sujetos o agentes (Piedra, 2004).

Por último, la frase célebre de Foucault, “en cada relación de poder, existe una resistencia al poder”, nos presenta una conducta por parte de los sometidos al poder que no significa, necesariamente, que se establezca una idea de modificación del poder entre el dominador/dominado, sino que también existe un cuestionamiento a la situación dada, pero que no modifica la relación inicial.

Capítulo III. Diseño Metodológico

3.1. Paradigma, enfoque y método de Investigación:

Para comenzar, hay que señalar que el paradigma metodológico que sostiene esta investigación es cualitativo. No tomamos en cuenta los criterios del paradigma cuantitativo, porque este propone métodos y técnicas que no son apropiadas al objeto de estudio que enfrentamos en esta investigación.

Frente al tipo de objeto de estudio que se pretende indagar en esta investigación, se determinó el método etnometodológico. En el estudio se toma este método, ya que no solamente nos remitimos a describir el proceso o fenómeno estudiado, sino que además generamos una interpretación de los resultados, a través de los análisis y, de alguna manera, de la conclusión. En este sentido, la estructura de este método se centra en estudiar la adquisición de la cultura y cómo esta se presenta en la *praxis* del sujeto, tanto en la vida cotidiana como en la obra cultural del individuo. De este modo, “los etnometodólogos refuerzan la idea de que el mundo social está compuesto de significados y puntos de vistas compartidos” (Rodríguez Gómez, G., García Jiménez, E., Gil Flores J., 1990: 50).

Asimismo, la idea de realidad que entendemos aquí corresponde a algo que existe y que podemos ver, y, por lo mismo, que podemos investigar. Esta realidad existe porque yo existo, porque vivo y actúo en una realidad, y es mediante esta acción que la puedo observar y que soy capaz de reflexionar sobre ella. Con esta noción entendemos que pueden hallarse varias realidades, pero, al mismo tiempo, existe una realidad que es común para todos. Para profundizar y aclarar estos conceptos, presentamos una cita extraída del libro “La construcción social de la

realidad”, escrito en 1967 por el sociólogo estadounidense Peter L. Berger y el sociólogo alemán Thomas Luckmann.

La realidad de la vida cotidiana se me presenta además como un mundo intersubjetivo, un mundo que comparto con otros. Esta intersubjetividad establece una señalada diferencia entre la vida cotidiana y otras realidades de las que tengo conciencia... La realidad de la vida cotidiana se da por establecida como realidad. No requiere verificaciones adicionales sobre su sola presencia y más allá de ella. Está ahí, sencillamente, como facticidad evidente de por sí e imperiosa. Sé que es real. Aun cuando pueda abrigar dudas acerca de su realidad, estoy obligado a suspender esas dudas puesto que existo rutinariamente en la vida cotidiana (Berger y Luckmann, 2008: 38-39).

En este sentido, entendemos que la realidad común, o vida cotidiana, puede ser investigada y que la realidad de los investigadores puede llegar a ser la realidad de los otros. Esta noción ontológica es la que establecimos en nuestra investigación. Desde esta perspectiva, la realidad puede ser investigada, observada y analizada, y las reflexiones que surjan de este proceso tienen validez en la realidad común que compartimos. Pero, entendiendo, a la vez, que el estudio trata de generar una interpretación desde la óptica de la observación de una realidad desde la realidad del observador, en este caso del investigador.

Luego de precisar ciertos conceptos que estructuran la relación que se establece entre los investigadores, el objeto de estudio y la realidad que se va a investigar, a continuación, se explicarán los criterios metodológicos que se ocuparán en el estudio.

3.2. Tipo de Investigación:

Es una investigación descriptiva, ya que se observó, se describió, y se buscó relaciones entre los cambios estructurales que han sucedido en Chile en los últimos 60 años, y el relato de la revista Barrabases en sus cuatro periodos.

Además, el estudio es transversal, ya que el levantamiento de datos se realizó en un único momento. A la vez, es una investigación no experimental, ya que no se establece ningún experimento, porque nosotros no tenemos control sobre la variable independiente, parte esencial de las investigaciones experimentales y cuasi experimentales (Briones, 2002).

3.3. Estrategias de Investigación

Se comenzó de la base de que teníamos el problema, la pregunta y los objetivos de la investigación resueltos. De esta manera, el paso previo a la salida al campo, fue generar la estructura de antecedentes de la tesis. Luego se repasaron y se incorporaron los conceptos teóricos que iban a respaldar nuestro estudio y, a la vez, un estado del arte sobre las investigaciones sobre la historieta en el mundo académico de América Latina. Luego de esto, establecimos un cuerpo teórico a propósito de los cambios que ocurrieron en Chile en los últimos 60 años, concentrándonos especialmente en los años de la contrarrevolución neoliberal (Agacino, 2006). En paralelo se realizó la búsqueda y la recolección de la historieta de Barrabases, finalizando con la descripción de los resultados y análisis.

3.4. Universo y Corpus:

El universo del estudio son todas las revistas Barrabases publicadas. De esta manera, el corpus de la investigación se integra por las historietas Barrabases publicadas en los años 1956, 1960, 1970, 1973, 1974, 1978, 1980, 1990, 1991 y 1997. Este corpus, en primera instancia, comienza con los procesos históricos de Chile a partir del quiebre de 1973 en adelante, pero los años anteriores nos

servieron para establecer al país previo a los cambios socioeconómico ocurridos en dictadura. Sin embargo, en segunda instancia, se debió reducir estos a la cantidad de episodios que se pudo recuperar para realizar el estudio. Es por esto que el corpus no se estableció por el azar, sino más bien por criterios intencionados por nosotros.

De esta manera, se seleccionaron 15 revistas de las cuatro épocas de la historieta. A continuación, mostramos el cuadro específico de los números escogidos que ocupamos para el estudio y los criterios de selección para su selección.

Cuadro 6. Corpus de la investigación

Año	Número de episodio	Justificación	Corpus
1956	N.30	Se seleccionó al ser el número más antiguo conseguido.	1
1960	N.135	Se seleccionó porque fue el número más cercano al mundial de 1962 que pudimos recolectar.	1
1970	N.2 y N.5	Llegada de Salvador Allende a la presidencia	2
1973	N.30 y N.31	Golpe de Estado, los militares toman el poder del Estado	2
1974	N.34 y N.43	Primer año de la Dictadura Militar	2
1978	N.1 y N.6	Se seleccionó este número, porque según Agacino, es a partir de esta época donde comienza la implantación del modelo neoliberal.	2
1980	N.25	Se selección este número, porque fue el único número que logramos obtener de la década de los ochenta	1
1990	N. 33	Comienzo del periodo de maduración del modelo neoliberal (Agacino, 2006) La vuelta a la democracia. Asume el primer Presidente de la Concertación de Partidos por la Democracia.	1
1991	N.-		1
1997	N.166 y N.175	Segundo gobierno de la Concertación. Aumento del consumo y democratización de la tecnología (Beck, 1998). Además, es el último periodo de publicación de la revista.	2
Total			15

Fuente: Elaboración propia

3.5. Instrumentos escogidos

Debido al paradigma cualitativo, se decidió usar la técnica de revisión documental de carácter escrito y de lámina o dibujo. Hay que señalar, además, que se efectuó un análisis de discurso de la revista Barrabases.

Hay que indicar que el proceso de búsqueda de la revista fue bastante dificultoso, debido a que la Biblioteca Nacional no tenía todos los archivos de la revista y, a la vez, fue complejo poder recolectar la información desde ahí. Por lo mismo, la posibilidad más simple para recolectar el corpus, fue trabajar con los episodios que estaban digitalizados en la página web barrabases.blogspot.com. Se seleccionó aquella fuente, porque es la única que disponía del cómic en las distintas etapas estudiadas. Además es una colección que del primer y segundo periodo tienen 24 números cada uno, la tercera etapa cuenta con 26 episodios y de la última época tienen toda la serie editada.

Se descargaron aproximadamente 64 episodios del cómic, todos desmembrados en páginas en formatos jpg o pdf. Luego de esto se uniformó cada lámina en un solo tipo para después dejar cada capítulo en un archivo PDF.

Cuando ya teníamos todos los capítulos en PDF se procedió a leer de manera somera las revistas bajas, para luego seleccionar de forma intencional el corpus indicado. Siempre la idea fue ocupar los números de la revista de los años de estudio, sobre todo considerando aquellos que se correspondían con los años en que se establece un quiebre en la línea socioeconómica del país.

Con la lógica de mantener una similitud con los años elegidos en el proyecto original de la tesis, es que optó por los episodios cercanos o iguales a los años seleccionados. Con esto, generamos una muestra muy parecida a lo que

buscábamos. De esta manera, los años originales que se logró mantener fueron: 1970, 1973, 1974, 1978, 1990, 1997.

Por último, no se consideran los 12 libros reeditados en el año 2010 para el mundial de Sudáfrica, debido a que no contienen material original y son, en general, reediciones del último periodo de la revista.

3.6. Análisis de datos

La investigación se realizó por medio de análisis de discurso, debido a que nuestra investigación se centró en analizar el texto y el contexto en el cual se produce la historieta. De esta manera, esta técnica es la más pertinente para efectuar este estudio, ya que esta técnica de análisis:

[...] se presenta como una herramienta más sofisticada, dotada de un aparato conceptual que permite relacionar la complejidad semiótica del discurso con las condiciones objetivas y subjetivas de producción, circulación y consumo de los mensajes. Este aparato puede incluir nociones relativas a los modelos mentales, la identidad, los roles, la polifonía, las estrategias retóricas, las variedades dialectales y estilísticas, los formatos textuales, los géneros discursivos, las ideologías, las relaciones de dominación, etc. (Sayago, S, 2014: 3).

El análisis de discurso busca develar los aspectos en donde se desarrollan los procesos de comunicación y su anclaje cultural, en los que se sitúa el desarrollo temporal y social (Vieytes, 2004). Ahora bien, dentro del análisis de discurso hay varias corrientes, pero nosotros nos centramos en el análisis estructural, porque este nos muestra las representaciones comunicacionales de los sujetos sobre prácticas culturales específicas (Canales, 2006).

Para poder buscar el relato-cultural de la revista Barrabases, lo primero que realizamos fue una lectura profunda de cada episodio seleccionado, buscando los elementos que iban cambiando de un número a otro, y, a la vez, los aspectos socioeconómicos que se pudiesen relacionar con cada periodo histórico revisado.

Luego de aquello, establecimos las categorías que íbamos analizar en la revista, basadas en el modelo problemático y teórico que nos habíamos planteado.

En este sentido, se buscó conceptos que fuesen propios de la transformación social ocurrida en el país. De esta manera, se establecieron las siguientes categorías: la individualidad en los personajes, la construcción de identidad e imagen, el valor del objeto-signo, los avances de la tecnología, la democratización de esta misma, las modificaciones históricas, y la presencia de elementos propios de cada época enunciada de alguna manera en la revista como es la violencia, la lucha de poder entre clases, los militares en las calles, el dominio a parir del miedo, rasgo de continuidad, etc. Pero partimos de la base de que no todos los elementos fueron encontrados, pero algunos sí se pudieron evidenciar. A continuación mostramos cómo se fueron buscando las categorías.

Los análisis del estudio se realizaron en cuatro etapas. Primero, se generó un resumen de los aspectos centrales del relato de cada número revisado. Este se centraba en escribir el texto que incluyera todos los tópicos que se presentaban en el cuento, sin dejar de lado nada. Luego de aquello se escribía un análisis descriptivo general sobre los aspectos centrales de la historia y, sobre todo, de los aspectos secundarios y terciarios, donde se aprecia mayor modificación entre los números. Esto se realizaba por cada historia de cada número revisado. A continuación, mostramos la matriz para la realización de esto:

Cuadro 7. Matriz de resumen de los episodios de Barrabases

Título de episodio	Formato	Periodo	Años y N°	Resumen descriptivos	Análisis general
Acá va el	Número	Se indica	El año en	Se resumen la	Acá presentamos

título del episodio	de páginas	en cuál de los cuatro periodos se encuentra la revista	que se publicó la revista y el número del cómic	o las historias que presenta el episodio.	los análisis generales de la historia o historias que presenta la historieta.
---------------------	------------	--------------------------------------------------------	-------------------------------------------------	-------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia

La realización de este primer paso, nos permitió seleccionar los relatos de la revista, en donde se observaba con mayor claridad la adaptación de los nuevos elementos socioculturales y económicos que se iban incorporando en los diferentes números.

En la segunda etapa se compararon los análisis generales que se habían construido en la etapa anterior. Para la realización de esto se construyó una tabla comparativa de los análisis por año revisado. Esto sirvió para observar ciertos aspectos que se repetían y ciertos aspectos que se iban modificando. Esto hizo descubrir los tópicos específicos de análisis. A continuación, mostramos la matriz para la realización de esto:

Cuadro 8. Matriz comparativa de los análisis generales

Año de la revista	Análisis generales
<i>Señalamos los años de la revista revisada</i>	<i>Señalamos todos los análisis generales de manera cronológica, como el ejemplo que se presenta a continuación</i>
1956	Análisis: la historieta muestra que la gente es mal agradecida. Se establece conflicto cuando la estructura habitual es cambiada. Imagen de los jugadores de gran tamaño y de contextura ancha, además de altos.

Fuente: Elaboración propia

Al realizar este proceso, comenzamos a descubrir los primeros criterios de análisis. De esta forma, nos fuimos dando cuenta sobre el cambio de la imagen de los jugadores de Barrabases en las distintas épocas, además de observar la diferencia de altura entre ellos y los adultos de la historieta, sobre todo notoria en

el entrenador del equipo, Mr. Pipa, y en los árbitros de los partidos. Además observamos la evolución de la tecnología, a través de la referencia que la historieta hace a los medios de comunicación y de transporte. Por último, observamos las modificaciones que sufrió el formato de la revista.

En la tercera etapa de análisis se comparó los dibujos. Para la realización de esto, se construyó una matriz donde se iban recolectando las imágenes que destacábamos y que nos parecían distintivas de los números. Luego de realizar esta primera recopilación, se comparó la estatura de los personajes principales en relación al adulto (entrenador o arbitro), analizando grosor del tronco y de las extremidades, y la cara. A continuación mostramos las matrices para la realización de este proceso:

Cuadro 9. Matriz comparativa de la imagen de los jugadores de Barrabases

Año	Periodo	Número	Imagen de los jugadores
Año de la revista	Periodo que corresponde el episodio	Número del episodio	Se presenta una imagen representativa del número sobre uno o unos jugador(res) de Barrabases

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 10. Matriz comparativa del tamaño de los adultos y los jugadores de Barrabases

Año	Periodo	Número	Imagen de los jugadores con un adulto
Año de la revista	Periodo que corresponde el episodio	Número del episodio	Se presenta una imagen representativa del número en donde se presenta uno o unos jugadores de Barrabases frente a un adulto o adultos (Entrenador Mr. Pipa o arbitro)

Fuente: Elaboración propia

Y por último, se comparó la estructura física de los distintos números del cómic estudiados. En este caso, nos centramos en contrastar la cantidad de páginas de la historieta, el color, la cantidad de historias dentro del cómic y los aspectos como

son los concursos y reportajes. Para observar esto se construyó una matriz con cada una de estas categorías. A continuación mostramos la matriz:

Cuadro 11. Matriz del formato de la revista

Año	Periodo	Número	Cantidad de páginas	Color de la portada y contraportada	Color de las páginas	Número de historias	Otros
Año de la revista	Periodo que corresponde el episodio	Número del episodio	Número de láminas que tiene la revista	Indicar si es de color o blanco y negro	Indicar si las páginas interiores son de color o blanco y negro	Cantidad de historias que se presentan	Cualquier elemento distinto a alguna historia sobre Barrabases

Fuente: Elaboración propia

3.7. Visión Ética

En la investigación realizada nosotros como investigadores no falseamos los datos obtenidos.

Capítulo IV. Resultados y Análisis de la revista Barrabases

En este último capítulo vamos a presentar los análisis y resultados de la investigación realizada, la que dividimos en seis partes. En la primera mostraremos los cambios en la estructura física y el contenido del cómic. En la segunda sección, veremos la mutación del diseño físico de los personajes de Barrabases durante los cuatro ciclos de la revista. En el tercer punto estudiado nos concentraremos en las transformaciones de los escenarios de comunicación, transporte y el juego. En el cuarto segmento veremos la relación que se genera entre el adulto y el niño/joven. En el quinta parte, describiremos algunos relatos de la historieta relacionando con el contexto social del país desde 1973. Y por último, efectuamos una observación analítica teórica a los elementos descritos en los cinco puntos anteriores.

4.1. Estructura del cómic

La estructura física de la historieta Barrabases fue modificando con el pasar de las etapas. En un principio la revista contaba con una historia principal sobre los personajes del cómic, pero a la vez estaban involucrados elementos e historias de otros actores desvinculados con el relato de los animadores centrales de la revista.

Por ejemplo, en la revista de 1956 número 30, observamos que aparte del relato principal sobre las aventuras del equipo Barrabases, también se encuentran relatos cortos sobre diferentes deportes generados desde el mismo Guido Vallejos

como además por Thelmo Lobos, Zartiga, y Pepo²¹, entre otros. Asimismo, dentro de la historieta vemos en las páginas centrales ciertas efemérides y noticias del deporte nacional.

Al mismo tiempo, vemos un concurso llamado adivine el jugador incógnito, donde se muestra a un futbolista profesional de espalda en un partido y debajo de la foto colocan un cupón que se debe enviar para participar en el concurso. Este juego fue ocupado en varias etapas de la revista.

Con respecto a los detalles de imágenes y cantidad de páginas de la revista, podemos indicar que esta tiene 36 láminas incluyendo la portada y la contraportada, las cuales son las únicas que están en colores, porque las páginas del interior están en blanco y negro.

En la revista número 35, del segundo periodo, encontramos que se mantienen las 36 láminas contando la portada y la contraportada, además observamos que la impresión de la revista es totalmente a color. En esta segunda etapa, no hay historias cortas desvinculadas con el relato principal, ya que todos los relatos que se presentan, en este caso dos, son relacionados con el equipo Barrabases.

Vemos que se mantiene el concurso del jugador incógnito bajo la misma estructura de las revistas del ciclo anterior. En la misma página de este juego se presentan extractos de cartas de los lectores de Barrabases, en donde comentan la historia y le hacen pedidos a Guido Vallejos. Y finalmente, se presenta un

²¹ Thelmo Lobos dibujante y guionista de Ogú y Mampato. Lugoze caricaturista creador de Perejil en Topaze. Pepo creador de Condorito.

reportaje a un jugador de fútbol profesional de la época en las primeras dos páginas, después de la portada, y en las últimas.

En el número 6 de la tercera etapa del cómic, vemos que se mantiene la estructura básica del ciclo anterior, es decir, que mantiene las 36 láminas contando la portada y la contraportada. La impresión es a color. Solamente se cuentan historias relacionadas con Barrabases. Se mantiene el reportaje sobre un jugador de fútbol profesional de la época en la segunda y penúltima páginas.

Lo único que se modifica es el concurso del jugador incógnito, que no se presenta en este número ni tampoco en los otros de este periodo. Este es remplazado por la iniciativa “Dibuja a tu protagonista”, sección que vemos en el número 25, en donde los niños enviaban diseños de sus personajes favoritos. Los mejores eran presentados en la primera y en la penúltima página del cómic. Lo novedoso de esta fase es la periodicidad, ya que la revista cambia su salida quincenal por una bimensual.

En el cuarto periodo, analizamos el número 33, que mantienen la estructura de la etapa anterior. Se conserva las 36 láminas contando la portada y la contraportada. Todo el cómic es impreso a color. Se presentan relatos solamente del equipo Barrabases o de algunos personajes del conjunto. En la segunda página, después de la portada y en la penúltima página se presenta la vida de un jugador de fútbol profesional chileno. En este caso no vemos un concurso o cartas de los lectores de la historieta hacia Guido Vallejos. La serie vuelve a distribuirse de manera quincenal. Si la comparamos con la revista del último año, 1997,

vemos que la estructura clásica se mantiene, la diferencia se encuentra en la eliminación del reportaje.

4.2. Análisis de la imagen física de los jugadores de Barrabases

Para comenzar, podemos indicar que la imagen de los jugadores del equipo de Barrabases sufre una modificación en la estructura física y fenotípica de estos. En este caso nos referimos a la estructura del dibujo, especificado en el cuerpo de los personajes de la historieta.

Para evidenciar este proceso, primero describiremos la imagen de los protagonistas de la revista, para luego comparar las imágenes con los distintos periodos observados. Para esto, comenzaremos con las figuras de la época inicial para luego exhibir el segundo periodo y así sucesivamente hasta llegar a la última etapa analizada del cómic.

4.2.1. Primera época de Barrabases

En un principio, los jugadores de Barrabases de 1956 son representados como niños de alrededor de 7 a 8 años de baja estatura. Todos los dibujos en esta época eran trazados en blanco y negro, como lo vemos en la ilustración 1.

Los dibujos eran representativos con la figura de niños, aspecto que se mantiene en el desarrollo del juego. Esta figura de niños jugando fútbol es modificada en los años venideros de este mismo periodo, y comienzan a aparentar mucho más edad. Esto se observa en las revista número 135 de 1960.

Ilustración 2. Barrabases en 1956



Fuente: Barrabases, 1956

En este periodo los jugadores de Barrabases son presentados como adolescentes con un cuerpo ya desarrollado. Son jugadores altos y corpulentos, como lo podemos ver en la ilustración 2 que a continuación mostramos.

Ilustración 3. Barrabases en 1960 N. 135



Fuente: Barrabases, 1960

En el relato del partido los jugadores tienen un cuerpo bastante espinado y se nota aún más la corpulencia de ellos. Es más, cuando un jugador se enfrenta al árbitro para algún reclamo por algún cobro, se nota claramente que su altura es la misma o superior a la altura de un juez adulto. Esto demuestra que no estamos

hablando de niños de 12 años, en realidad es más parecido a un partido de jugadores juveniles o semiprofesionales. Además, hay que señalar que esta caricatura del final del primer periodo ya entremezcla ilustraciones a color con blanco y negro.

Ilustración 4. Barrabases en 1960 N.138



Fuente: Barrabases, 1960

En este caso vemos a jugadores con cuerpos mucho más fornidos en piernas y brazo, y ya con algún desarrollo muscular realista, mucho más cercano al de un joven de 18 años que practica fútbol. Aun así, vemos que en sus rostros mantienen facciones infantiles, aspecto que no se condice tanto con el cuerpo que se exhiben.

El aspecto que se mantiene en los dos números revisados es la relación de altura con su entrenador. En la revista de 1956 la analogía de tamaño es evidente,

ya que siendo niños el entrenador debe ser más alto. En cambio, en la revista de 1960 se siguen manteniendo una estatura menor a Mr. Pipa, pero la estructura física de los jugadores ha aumentado, aspecto que podemos ver en la ilustración 4.

Ilustración 5. Barrabases en 1960 N.134



Fuente: Barrabases, 1960

Se evidencia una evolución de la imagen que los jugadores de Barrabases desde 1956 a 1960, porque en un principio aparentan ser jugadores infantiles y pasan a simular jugadores juveniles casi profesionales.

Esto también se revela cuando se revisa los rivales con que compite el Barrabases, ya que en la primera parte los jugadores de la historieta compiten contra equipos de barrio, en cambio, en la década de los sesenta la competencia

es frente a cuadros de la liga profesional del fútbol chileno, como es Santiago Wanderers, Colo-Colo, Universidad Católica, por nombrar algunos.

4.2.2. Segunda época de Barrabases

En el segundo periodo vemos a jugadores mucho más delgados y más relacionados con una imagen de caricatura, ya no tan cercana a una idea de realidad. En este caso, se deja de lado lo último que se había visto de los jugadores de Barrabases, con cuerpos realistas de jóvenes semiprofesionales. Ahora se presenta a niños de 12 años, aproximadamente, dibujados desde la construcción de caricatura, es decir, ya no se resalta la imagen objetiva de los futbolistas, sino que se hace un guiño a algo menos equilibrado.

Los primeros años de este segundo periodo arrancan con la figura de Barrabases bastante parecida a lo que se observó con los dibujos del cuarto periodo, de 1989 en adelante. En este caso, vemos a niños con un cuerpo y extremidades más delgados de los visto en 1960. Sin embargo, siguen siendo más altos que los adultos. Por ejemplo, al momento de pararse frente a los árbitros, los jugadores son iguales o más altos que ellos, aspecto que vemos en la ilustración 5.

En este periodo se notan mucho más las diferencias de corpulencia entre los mismos jugadores de Barrabases. Por ejemplo, el jugador Chico es mucho más pequeño que los demás. Lo mismo sucede con Torito, quien es más corpulento que el resto de sus compañeros. El único que no establece diferencias en este aspecto con el periodo anterior es Guatón, ya que al tener una estructura de

cuerpo muy distintivo por su diferencia anatómica lo hace muy fácil de reconocer, este elementos se observa en los cuatro periodos del cómic.

Ilustración 6. Barrabases de 1970 N.2.



Fuente: Barrabases, 1970

Con respecto a la relación de tamaño frente al entrenador, se observa que Mr. Pipa se iguala en altura con los jugadores. Este es un aspecto inusual, ya que debería existir una diferencia significativa entre la estatura de los niños/jóvenes y los adultos. Este es un elemento que no se apreciaba en el tiraje de la revista del primer periodo. Esto lo ejemplificamos en las siguientes ilustraciones.

Ilustración 7. Barrabases de 1970 N.2 y Barrabases de 1960 N.145



Fuente: Barrabases, 1960 y 1970

Esta analogía de tamaño establece una clara diferencia de la jerarquía de obediencia legitimada por la presencia física entre el adulto y los niños. En la primera época de la revista se genera esta jerarquización, en la analogía que se constituye entre el entrenador (adulto) y los jugadores (niños), tanto por la estatura como en la relación social entre ellos. En el segundo periodo, que comienza en 1970, la lógica de la altura es igualada pero la concordancia de jerarquía en el trato de los personajes frente al hombre mayor se mantiene. En esta época la construcción de legitimidad no se erige en primera instancia, por el tamaño, sino por el trato y la coherencia social entre ellos. El cambio de este surge en este ciclo.

Por otra parte, el aspecto físico de los jugadores de Barrabases cambia un poco al final del periodo, ya que vemos que en 1974 los protagonistas de la historieta ya no son tan delgados como en 1970, lo que se nota sobre todo en los brazos y en las piernas. Además, se establece una similitud en la estructura del cuerpo de 1956, pero con mayor altura. En este sentido, vuelven a una estructura

física más vinculada con la realidad de un niño, exceptuando por su tamaño. Finalmente, el rostro tipo de niño se mantiene, siendo este un aspecto constante en los periodos revisados.

Ilustración 8. Barrabases de 1974 N.35 y N.43.



Fuente: Barrabases, 1974

En la ilustración 7 vemos que, con respecto a la altura, la estructura de relación de 1974 se mantiene igual a la historieta de principios de 1970, es decir, hay una similitud de tamaños entre el entrenador y sus jugadores. Por lo tanto, esta lógica de jerarquía se establece por el trato social y no por la estructura física de dominio.

Pero este concepto no se mantiene con la autoridad, acá el juez es más alto que los jugadores, de esta manera el poder es presentado desde una superioridad frente a los demás. Esto se relaciona con la realidad social dominada por los militares en 1974 y, a la vez, es un cambio rotundo frente a la construcción de autoridad que se presentaba en el cómic a principios de los años setenta. Esto también es un reflejo del momento social en que emerge la historieta, cuando la

Unidad Popular llega al poder bajo la idea de que la masa social llegaba al mando. Siguiendo esta lógica, los sujetos frente al dominio se igualaban.

4.2.3 Tercera época de Barrabases

En el tercer periodo de la historieta vemos una continuidad en la imagen corporal de los jugadores de Barrabases, pero con ciertos cambios. Los jugadores mantienen la estructura de altura que vemos desde 1960, pero la construcción física es distinta a la que se observa en la historieta de 1974.

En este sentido, vemos jugadores mucho más fornidos en su tronco en comparación con la última serie, y lo mismo sucede con sus piernas y brazos. Se asemeja a la estructura física de 1960 pero sin ser tan realista como en aquellos tiempos. Esta similitud se construye más en el torso y no con las extremidades, que en esta etapa son más delgadas, pero no llegan a la estructura de delgadez que vimos en 1970. En este caso, se asemejan más a las generadas en 1974. Por lo tanto, vemos la imagen de los protagonistas es influenciada por los otros periodos revisados. Con respecto al semblante, se conserva la lógica de las caras de niños, concepto que se mantiene en los periodos anteriores.

Ilustración 9. Barrabases de 1978 N.2



Fuente: Barrabases, 1978

En este periodo la altura es algo que se modifica frente a la legitimidad de la relación entre Mr. Pipa y sus jugadores. Este elemento se observa en todas las revistas revisadas del primer año del tercer periodo de la revista. En este caso, se vuelve a la construcción de poder a partir de la lógica física y después por medio del trato social entre ambos y, además, una idea más realista entre la concepción de adulto y niño/joven.

En cambio, en la relación de tamaño frente a la autoridad designada dentro del campo, como es el árbitro del partido, observamos una concepción mucho más ambigua, ya que es cierto que tienen un tamaño menor pero en ocasiones logran acercarse a su altura. Esto es debido a que no se muestra una diferencia clara y marcada de superioridad de altura entre el jugador y el juez, como sí lo observábamos en el periodo anterior. Estos dos aspectos los vemos en la ilustración 9.

Ilustración 10. Barrabases 1978 N.4 y N.6



Fuente: Barrabases, 1978

En este sentido, la altura obedece a un aspecto de poder frente al otro, aspecto que en esta época del país era notorio. Por lo mismo, no nos pareció raro haber observado esta distancia de legitimidad de físico con el árbitro en el periodo final de la segunda etapa del cómic. El dominio histórico de la sociedad chilena se volvía a restablecer, concepto que advertimos en este fenómeno observado desde la caricatura.

En 1980 la imagen de los jugadores se modifica en relación a la presentada en 1978. El tronco del cuerpo es más delgado, al igual que las piernas y los brazos, eso se hace más evidente con la figura de Torito, ya que es menos corpulenta su estructura de cuerpo. Lo mismo sucede con Ciruela y Pelusa. Pero igualmente sigue siendo más robusto si los comparamos con el cuarto periodo, pero son más delgados que la imagen presentada en 1978.

Ilustración 11. Barrabases 1980 N.25



Fuente: Barrabases, 1980

La relación de tamaño entre el entrenador y sus pupilos se mantiene igual como en 1980. Lo mismo sucede con la correspondencia de altura de los jueces y los jugadores. De esta manera, se genera una continuidad en esta lógica de poder.

4.2.4. Cuarta época de Barrabases

Al comienzo de este último periodo vemos a jugadores mucho más delgados con respecto a los periodos anteriores. En este sentido, vemos torsos, piernas y brazos más finos. El rostro es un aspecto que no ha sido modificado durante todo el relato del cómic.

Por otra parte, se genera una estilización de la imagen de los jugadores, mucho más cercana a una representación realista de niños de 12 años. Este aspecto, que hemos observado desde el comienzo de la revista, se relaciona con el valor social que se da a la imagen que vincula a los protagonistas con la imagen de los jóvenes lectores del cómic.

Ilustración 12. Barrabases 1990



Fuente: Barrabases, 1990

La relación de tamaño entre jugador y entrenador se mantiene con respecto al cómic del periodo anterior, como lo podemos apreciar en la ilustración 12.

El tamaño de los jugadores se relaciona con la diferencia de altura real entre un adulto y un niño/joven, al igual que en el tercer periodo.

Ilustración 13. Barrabases 1990 N. 33



Fuente: Barrabases, 1990

En este último periodo vemos una estructura física aún más delgada en el tronco dorsal y las extremidades. La altura proporcional de los jugadores también es modificada, ya que en esta etapa final su imagen es más infantil, pero tampoco se relaciona con la altura y la estructura de la imagen de Barrabases del 1956.

La altura entre el entrenador y los jugadores mantiene esta lógica, en donde Mr. Pipa es más alto con respecto a sus discípulos. Esta estatura es bastante más proporcional con respecto al tamaño de un adulto y un niño/joven, como lo vemos en la ilustración 13.

Ilustración 14. Barrabases 1997 N.175



Fuente: Barrabases, 1997

Con respecto a la vinculación de altura entre los jugadores y el árbitro, se mantiene la relación entre un niño/joven y un adulto. La autoridad conserva su poder desde la legitimidad del tamaño y, a la vez, por el rol que le otorgan las reglas del juego.

Ilustración 15. Barrabases 1997 N. 175



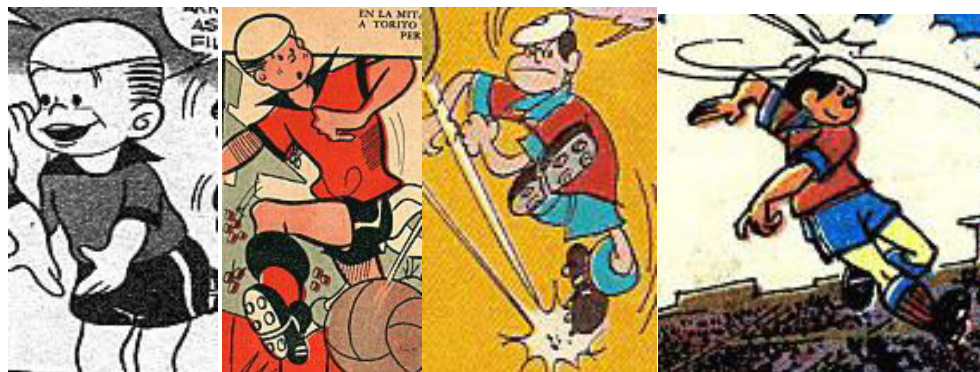
Fuente: Barrabases, 1997

Finalmente, podemos indicar que la imagen física de los jugadores infantiles que se da en este periodo es la más realista con respecto a su altura. Sin embargo, la lógica de imagen no deja de ser caricatura, ya que mantiene un formato de dibujo que se aleja de la objetividad. En este sentido, los diseños de este periodo son menos prolijos que los de las etapas anteriores, ya que la minuciosidad en el boceto fue disminuyendo con el pasar del tiempo, para convertirse en imágenes de trazados muchos más simples.

4.2.5. Imagen comparativa de un personaje de Barrabases

La idea de esta parte es presentar la imagen de un jugador, y observar el cambio en la imagen física de este. En este caso, se comparará la imagen de Torito en las cuatro etapas del cómic. Se seleccionó al puntero derecho del equipo porque junto con Chico y Guatón son los personajes que más se diferencian de los demás. De derecha a izquierda, en la ilustración 15 presentamos los dibujos de Torito de 1956, 1960, 1970 y 1974, y en la ilustración 16, la de 1978, 1980, 1990 y 1997.

Ilustración 16. Torito de 1956 a 1974



Fuente: Barrabases, 1956, 1960, 1970 y 1974

Ilustración 17. Torito de 1978 a 1997



Fuente: Barrabases, 1978, 1980, 1990 y 1997

En estas imágenes del jugador juvenil de Barrabases, Torito, vemos plasmada con claridad la evolución de la figura física que han sufrido los personajes del equipo, que va desde el diseño de un niño pasando por una estructura juvenil realista hasta llegar a una disposición más descuidada del dibujo, concepto que vemos con claridad en el personaje de 1997.

4.3. Transformaciones de los escenarios

Las diferentes etapas de la revista muestran escenarios propios de la época en donde se compuso y se dibujó. De este modo, vemos cambios históricos propios del avance de la tecnología, tanto en el juego como en los aspectos sociales. Los cambios en los que nos centramos fueron pelota de fútbol, los medios de transporte y los medios de comunicación.

El balón de fútbol ha ido cambiando con el tiempo, primero se jugaba con una pelota de cuero de color café, que con el trajín del juego iba cambiando su forma. Además, esta primera pelota se veía perjudicada en su peso por medio del agua y generaba que se pusiera mucho más pesada. Las transformaciones del balón se producen en los mundiales de fútbol, porque en cada uno de estos eventos se presenta un nuevo balón con que se va a disputar esta competencia y, a la vez, el elemento central del juego que se exhibe en estos acontecimientos se convierte en el ejemplo a seguir, por lo menos por cuatro años, hasta que se muestra una nueva.

En Barrabases vemos que se exhiben dos tipos de balones de fútbol. El primero, que se observa en la ilustración 17, es la originaria forma y estética de pelota, y la segunda, la pelota con que se jugó el mundial de fútbol de México de 1970, que es de casco blanco con negro.

En los cuatro periodos del cómic vemos solo dos tipos de balones, ya que la estética del balón de fútbol no tuvo grandes modificaciones hasta la pelota del mundial de Francia de 1998. Después de aquel mundial la figura tradicional de pelota que había estado en la imagen colectiva de cascos blancos y negros

comienza a quedar atrás hasta llegar a la estética del balón de hoy en día, con una tecnología muy distinta a la del balón de 1970. En la ilustración 17 vemos la modificación de la pelota de fútbol en la historieta.

Ilustración 18. Barrabases de 1956 N.30, 1978 N.6 y 1990 N.33



Fuente: Barrabases, 1956, 1978 y 1990

La tecnología y su avance en el siglo XX ha generado que los procesos de relaciones sociales se hayan ido modificando, ya que se ha ido facilitado el acercamiento, no solo de la conectividad de la comunicación y de la información, sino también ha ayudado a que los traslados sean mucho más veloces. En este sentido, vemos en la revista que los medios tradicionales de conectividad territorial de transporte se han vuelto más veloces.

En la primera etapa de la revista, se presentan como medios de transporte al automóvil y al tren, pero con el pasar el tiempo vemos que otros artefactos de tecnología se van sumando, como el avión, que se presenta como un medio cotidiano de transporte en la tercera época del cómic. Al mismo tiempo, los medios ya existentes se van modernizando.

Ilustración 19. Barrabases de 1956 N.30, 1978 N.6 y 1997 N.166



Fuente: Barrabases, 1956, 1978 y 1997

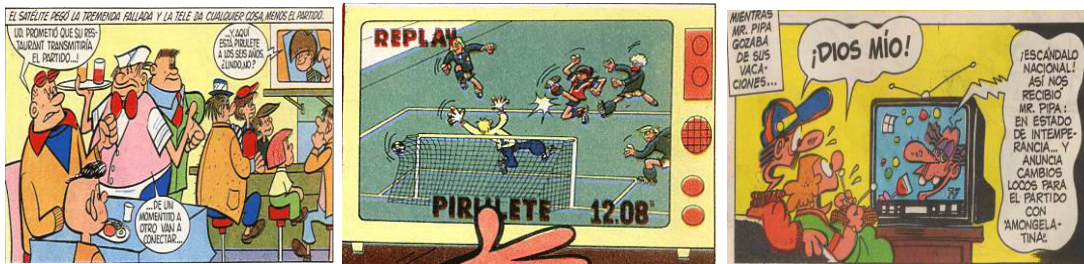
Lo mismo sucede con los medios de comunicación masiva. En una primera instancia los elementos que se observaban en el periodo inicial eran el diario y la radio. Pero con el pasar del tiempo y el aumento de la tecnología estos universos de comunicación comienzan a crecer y a modificar la forma de construir y de recibir un mensaje, concepto que también se observa en el cómic. Esto se retrata con la llegada de la televisión.

El relato de la revista siempre generó una vinculación con los medios de comunicación existentes, y cada uno de ellos tenía una función bien marcada dentro de la revista. Por ejemplo, en una primera etapa el medio que era para difundir las noticias sobre el equipo antes y después del partido era el diario de la ciudad. La radio, en este periodo, se mencionaba como medio para relatar los partidos para los residentes de Villa Feliz.

Con el pasar el tiempo, la televisión se integró a la construcción social del país y esto también se reflejó en la revista. El rol exclusivo que tenía el medio escrito en el cómic comenzó a ser compartido con la TV. En este sentido, podemos ver que las noticias del equipo eran transmitido en vivo por la televisión y después de aquello salía el diario mostrando los entretelones de la noticia en cuestión.

Un ejemplo de esto es el número 6 de la tercera etapa de Barrabases, cuando el equipo vende a Piruleta a un cuadro de Estados Unidos, y la noticia sobre el traspaso eran seguido en vivo por los comensales del restaurant de Don Pepe., escenario que podemos ver en la ilustración 19.

Ilustración 20. Barrabases 1978 N.6 y 1997 N. 166.



Fuente: Barrabases, 1978 y 1997

La radio también comienza a compartir con la televisión el escenario de relatar los partidos de fútbol. Ya que desde la tercera época la radio local comparte con la TV. los procesos de transmisión de los partidos, sobre todo los que son fuera del país. Esto se observa, en el número 3 de la tercera época del cómic, donde los televidentes del local de Don Pepe están esperando que el satélite se conecte con el partido para ver el encuentro. Mientras esto pasa el partido ya había comenzado.

La democratización de la tecnología es un concepto que se ve reflejado en la revista. En un principio, cuando la televisión se presenta en la historieta siempre es acompañado por un grupo de personas observando el aparato en un lugar específico, generalmente en un local de comida o fuente de soda. Esta idea se modifica en la historieta, ya que en el número 166 de la cuarta época observamos a Mr. Pipa con su esposa enterándose de las noticias sobre su suplantación por

medio de la televisión que se encontraba en el hogar. A parte de dar cuenta de este aspecto, también se pueden ver la modificación del aparato.

Los partidos disputados por Barrabases o por el equipo que representa a Chile, siempre eran transmitidos por la radio. Este fue el primer medio que vemos en el estadio, lo que es un reflejo de lo que sucede en la realidad, porque hasta el día de hoy la televisión y la radio comparten este proceso de comunicación. Lo mismo sucede con la prensa escrita, que siempre está presente. De esta manera, se genera un relato continuo sobre los cambios de medios de comunicación que sucedían en el contexto histórico de la revista Barrabases.

4.4. Relación entre el adulto y los niños/jóvenes

Hay ciertos aspectos que mantuvieron una lógica perdurable dentro del análisis de la historieta. Un aspecto de esto es la relación de padre e hijo, reflejada específicamente en el trato que se generaba entre el entrenador y los jugadores juveniles del equipo de Barrabases. Esta estructura base que se crea en la primera etapa del cómic y que no fue cambiada en su organización macro, refleja un cambio del país que no fue totalmente captada con la realidad nuestra. No obstante, se ven ciertos conceptos de modificación, aunque sutiles, que a continuación iremos relatando.

Esta relación de respeto a la autoridad en la primera etapa se ve reflejada, por ejemplo, cuando Mr. Pipa señala una indicación a un jugador y este sin reproches obedece a tal petición. En la revista de 1956 número 30 vemos graficado esto cuando se lesiona el arquero Sam y el entrenador manda a Pelado, el puntero izquierdo del equipo a ocupar el puesto. En un primer momento se replica la decisión al conductor de los niños porque él le indica que coloque en ese puesto a otro jugador de campo llamado Cara de Auto, pero el entrenador niega la solicitud.

Cuando el partido se reanuda Pelado insiste en su idea y le indica a Cara de Auto que ocupe su puesto y este accede. En la primera jugada de riesgo del equipo contrario, Cara de Auto se lanza por el balón y es atajado, pero el árbitro cobra penal, al cual Pelado le reclama y el juez le indica al niño que a él lo habían colocado de arquero, por lo tanto, solamente él podía tomar con la mano el balón.

Las consecuencias de la acción es un penal a favor del equipo contrario, el cual es convertido. Frente a la desobediencia de Pelado, llega Pirulete increpando su

accionar “Muy lindo...eso es lo que sacaste por desobedecer a Mr. Pipa, este gol será por tu culpa Pelado” (Barrabases, N. 30, 1956: 15). Tras la jugada también es increpado Pelado por el propio entrenador.

En este sentido, vemos que las acciones generadas por los adultos que son cuestionadas por los niños traen consecuencia negativas para el entorno social en donde se desenvuelve la relación. En contraparte, el niño que obedece se transforma en un ejemplo a seguir y, al mismo tiempo, Pirulete defiende y busca mantener el *status quo*, Aspecto que refleja la estructura social existente.

Otro ejemplo que personifica esta relación la vemos en la historia corta de Torito que a continuación presentamos.

Ilustración 21. Barrabases 1960 N. 135.



Fuente: Barrabases, 1960

En ella vemos nuevamente un procedimiento establecido por un niño, que se sujeta a la idea de engañar por medio de un concepto publicitario para atraer más

clientes, noción que no es bien recibida. Y por consecuencia, genera una burla a la iniciativa creada por Torito. La lógica de opiniones de los niños son rápidamente desnudadas y burladas por el adulto, que deja en evidencia que los pensamientos creados por ellos no son tomados en cuenta por el mayor.

En la segunda época este aspecto se vuelve a repetir, esto lo vemos en la revista de 1970, cuando Barrabases enfrenta al equipo de Cañoncito, Guachaca Sport. En este número toda Villa Feliz, al igual que los jugadores, temen por la violencia de disparo de Cañoncito y Mr. Pipa les indica a sus pupilos que mantengan la calma y que salgan a jugar no más, aspecto que es aceptado por los jugadores de Barrabases. Esto lo vemos en la ilustración 21.

Ilustración 22. Barrabases 1970 N.2



Fuente: Barrabases, 1970

También se ve reflejado en el número 30, cuando Barrabases representando a Chile enfrenta Alemania. El entrenador les indica que en el primer tiempo defiendan y manda a la zona de defensas a dos jugadores, cuya especialidad era el ataque, los que aceptan sin reclamo. Y a mediados del

segundo tiempo Mr. Pipa suelta al equipo y los envía a todos al ataque. Decisión que los personajes aceptan sin titubear.

En este periodo vemos menos ejemplos de construcción de ideas propias por parte de los niños, pero en el mismo número, de 1973, vemos por primera vez al capitán, el jugador más respetuoso con las decisiones de su entrenador, cuestionando una acción generada por Mr. Pipa, quien retira al equipo del campo de juego porque considera que no están las condiciones adecuadas para continuar jugando el partido. En este contexto, Pirulete le señala que está realizando una acción que es igual de antideportiva que la de Alemania. Con esta intervención, Mr. Pipa cambia de parecer y el equipo vuelve a la cancha para continuar con el partido.

Ilustración 23. Barrabases 1973 N. 30



Fuente: Barrabases, 1973

En esta etapa de la estructura social del país, se comienza a establecer una modificación en las relaciones sociales acostumbradas, en donde la juventud sale a las calles y logra posicionarse como agente con una mayor legitimidad en el

poder político y en los procesos de decisión. Esto se presenta en la revista en este ejemplo específico, en el que el personaje que mantiene el *status quo* es quien repele a su maestro, cuestiona su orden y su decisión. El adulto, por su parte, legitima el punto de vista del joven y cambia su parecer.

En el tercer periodo, que parte en 1978, se dejan de lado los indicios de cuestionamiento hacia el adulto. Un ejemplo de esto es cuando Pirulete es vendido al Cosmos de Norteamérica y al despedirse se refiere a Mr. Pipa como el maestro y como un modelo a seguir.

Ilustración 24. Barrabases 1978. N.6.



Fuente: Barrabases, 1973

Este periodo se liga con una etapa del país, en la que los procesos autoritarios establecidos en la revista eran un reflejo de la sociedad de aquella época, porque se estaba en un modelo que era muy difícil de enfrentar y que era representado por la estructura de poder construida por la Doctrina de Seguridad Nacional implantada por los militares. Por lo tanto, es natural que en la revista este suceso

social se vea reflejado, en donde la autoridad es legitimada e idolatrada como modelo a seguir.

Finalmente, en el último periodo del cómic vemos una relación de continuidad, es decir, se mantiene una relación de autoridad. Por ejemplo, vemos en el número 175 de 1997 en donde Barrabases representando a Chile juega el último partido de eliminatoria del Mundial Juvenil de Francia. En aquel partido Mr. Pipa le indica a los jugadores en el entretiempo del partido contra Bolivia, el cual iban ganando cinco goles a cero, que dejaran de convertir goles, ya que la organización chilena había sido errónea y con eso habían perjudicado la moral del equipo boliviano. Frente a esta petición el equipo accede a este nuevo escenario y no convierte ningún gol en el segundo tiempo de la brega.

En este sentido, vemos que los niños/jóvenes aceptan la petición del adulto sin cuestionar la decisión del entrenador, siguiendo la lógica de respeto hacia la autoridad y la ideología construida por el adulto. Esta no representa a cabalidad la transformación en la relación del adulto y el joven de ese tiempo, en donde se generaba una vinculación que iba hacia una igualdad. Sin embargo, esta situación no es reflejada en la revista.

4.5. Análisis del relato de la historieta de 1973 a 1991

En este último apartado de análisis, nos concentraremos en observar los procesos específicos que se centran en los periodos donde se establecen los puntos de crisis y de transformación que generan los cimientos de los escenarios sociales actuales. Es por esto que nos enfocamos en revisar los números del cómic publicado en los años de la Dictadura Militar, los principios de la contrarrevolución neoliberal y los primeros años de la llegada a la democracia.

Para la realización de este último apartado de análisis, se mostrará el relato efectuado por la revista en 1973, 1974, 1978 y 1991. Para la elaboración de este, primero se presenta un resumen de la historia presentada y luego se genera la vinculación con el contexto histórico de la época.

4.5.1. El relato del cómic en 1973

En la revista analizada de 1973, observamos un episodio bastante particular con respecto a la línea del cómic. Este trata sobre el rapto del equipo de Barrabases por Marcianos. El motivo del secuestro se debe a que Saturno todos los años les gana el encuentro de fútbol que decide el dominio interplanetario. Es con esta lógica que los Marcianos los raptan y los llevan para que los ayuden a ganar y evitar que otro año más sean los Saturninos quienes manden y monopolicen el comercio intergaláctico.

Barrabases y Mr. Pipa acceden a prestarles ayuda con la condición de que los dejen volver a la Tierra. La idea original era que el entrenador les enseñara a los marcianos un método para ganar el partido, pero ellos eran pésimos para este

deporte, tanto así que al cabo de primer tiempo del partido, ya iban perdiendo por cuatro goles a cero.

Con esta desazón, tanto de los Marcianos como del equipo Barrabases, se van al camarín. A un Marciano, para revertir el marcador, se le ocurre convertir a los jugadores de la Tierra en Marcianos. En un principio Mr. Pipa no acepta, pero cuando el Marciano le indica que el efecto solo durará un tiempo corto, el entrenador acepta y lo jugadores también.

Luego salen a la cancha con Barrabases convertidos en Marcianos. Durante este segundo tiempo el equipo logra empatar el partido y el encuentro termina de esa forma. Para decidir un ganador el árbitro opta por seguir jugando hasta que uno de los dos equipos marque un gol y se quede con la victoria. El gol lo logra anotar Barrabases y con eso ganan los Marcianos. Con ese triunfo, los jugadores juveniles vuelven a la Tierra, más específicamente a Chile, condecorados por la ayuda otorgada y los Marcianos logran monopolizar el mercado interestelar en vez de Saturno.

Ilustración 25. Barrabases 1973 N.31



Fuente: Barrabases, 1973

Este número del cómic constituye un reflejo de la lucha de poder que se vivía en nuestro país, ya que vemos a dos grupos peleando por el poder del dominio de una idea de sociedad.

En la revista se presenta la ayuda extranjera como única salvación para tratar de derrocar al grupo dominante. En este caso, se presenta que la idea de *status quo* tiene que ser quebrada por agentes externos a las reglas sociales determinadas en la organización del dominio.

En cuanto al contexto histórico, el elemento externo que tiene que venir a descomponer la lógica instaurada son los militares, quien son los que rompen las reglas y hacen caer al gobierno establecido por medio de un golpe militar. De este modo, se evidencia la presencia del relato-cultural en este número sobre el rapto de Barrabases por los Marcianos.

En este sentido, la revista posiciona la idea de intervención como algo positivo y necesario para que ocurriera la transformación del dominio por parte de los Saturninos. Con esta lógica, vemos con bastante nitidez una correlación directa entre la sociedad chilena de la época y el relato específico de la historieta.

4.5.2. El relato del cómic en 1974

En el número 35 de la segunda época, Barrabases va a jugar frente a un equipo provinciano de Ñauca. Este número trata sobre cómo los seguidores de la escuadra provinciana, que son catalogados en el relato de la historieta como huasos, interfieren con el partido y las reglas del fútbol constantemente. Por ejemplo, se introducen al campo de juego para evitar un gol, como lo vemos en la ilustración 25.

Frente a estas interrupciones por parte de los seguidores y dirigentes del equipo de Ñauca el árbitro les llama la atención y les indica que si vuelven a comportarse de esa manera él va a cobrar un penal a favor de Barrabases. Pero nuevamente un hincha del conjunto provinciano entra al campo y derriba a Pirulete cuando el arco estaba sin el arquero rival.

Ilustración 26. Barrabases, 1974 N. 35



Fuente: Barrabases, 1974

El árbitro cumple con su palabra y cobra la pena máxima, pero en ese preciso momento aparece otro hincha a caballo persiguiendo al árbitro para lazarlo. En el proceso de escape este cae por las escaleras del camarín. Al pasar esto, Mr. Pipa decide retirar al equipo, pero el alcalde le dice que no lo haga, que hay mucha gente esperando el partido. Finalmente, colocan un juez de la localidad como reemplazante. El entrenador acepta simplemente por tratarse del pueblo de Ñauca.

Luego de este episodio el partido sigue, pero con un árbitro nuevo que comienza a cobrar todo en favor del equipo de Ñauca y, a la vez, los hinchas siguen ingresando a la cancha para tratar de ayudar a sus jugadores. A pesar de todo, el partido termina con una victoria de Barrabases.

Este episodio nos muestra con claridad cómo agentes externos al campo de juego se involucran y sobrepasan las reglas del juego para poder obtener lo que quieren. Este es un aspecto bastante concordante con la estructura social del

país, la cual había sido violentada por personajes externos, militares, en la organización del campo social establecido.

La segunda historia que tiene una relación directa con el relato-cultural, es el número 43 de 1974 y que trata sobre la llegada de otro perro a la casa de Mr. Pipa por regalo de otro club. El canino que llega es mucho más grande que el oficial del equipo, llamado Rasca.

Mientras el entrenador resuelve qué es lo que hace con el perro recién llegado, decide dejarlo en su casa. En ese intertanto, Sansón, el can nuevo, le quita la casa al Rasca y la comida. Y al día siguiente, cuando Mr. Pipa lleva a ambos canes al entrenamiento, todos los jugadores le hacen fiesta al nuevo perro.

El Rasca al darse cuenta que es violentado en su casa por Sansón y que no lo acogen en el equipo, decide irse de la casa de Mr. Pipa, se exilia. En ese tiempo de exilio el equipo y las Fuerzas Armadas buscan al desaparecido perro. Pero esto se resuelve gracias a que Sansón lo sale a buscar y al momento de encontrarlo le devuelve su lugar, ya que prefiere ser mascota de un cuadro de boxeo que de fútbol.

Ilustración 27. Barrabases, 1974 N. 43



Fuente: Barrabases, 1974

En este número se relata la idea del exilio y de la búsqueda de los militares de las personas escondidas. Este es otro elemento fundamental que se presenta como parte del relato-cultural del cómic. Al mismo tiempo nos presenta la palabra “desaparecido”, como un elemento parte del vocabulario dentro de la cotidianidad social de los lectores de la revista.

En la revista se presenta como cotidianidad que los militares estuvieran andando por la calle y que la búsqueda de algún personaje desaparecido era realizada por ellos y no por la policía. En este caso, se ve con bastante crudeza y de manera explícita el nuevo contexto, ya que durante el transcurso de la revista en ningún momento se presencié a los militares generando el control de las situaciones. En este sentido, el relato de la historieta nos presenta una vinculación directa con lo que sucedía con la realidad social y cotidiana del país.

4.5.3. El relato del cómic en 1978

La historia número 6 del tercer periodo del cómic trata sobre la venta de Pirulete al Cosmos de New York. La transferencia se realiza en Villa Feliz, pero primero se juega un partido en la ciudad de Estados Unidos, en donde Pirulete juega con Barrabases, siendo este su eventual último partido. Luego, en Chile se realiza la revancha con Pirulete participando en su primer encuentro con el Cosmos. En ambos partidos Pirulete es la figura. Cuando se iba a realizar el traspaso llegó Mr. Ricachón, ciudadano de Villa Feliz, y pagó los 100 millones de dólares que iba a costar la venta del jugador. Con esa acción deja al jugador de Barrabases en casa.

Uno de los aspectos relevante del relato de este número, es que por primera vez se nombra al alcalde de Villa Feliz, como el coronel Sr. Escopeta, lo que se relaciona con de ese periodo de la historia del país, en donde las autoridades militares ocupaban los distintos puestos del Gobierno.

El segundo número que se revisó fue el número 1 de la tercera época, que lleva por título “Violencia Total”. Es un relato que en lo macro no tiene mucha relación con la estructura social, pero es un partido en donde la trampa y la violencia se apoderan del relato. Barrabases se enfrenta a esta situación y logra vencerla. Esta noción no se escapa a la realidad del país en esa época en donde la Doctrina Nacional de Seguridad impuesta por los militares estaba ajustada al rótulo de este número.

Ilustración 28. Barrabases 1978 N.1 y N. 6



Fuente: Barrabases, 1978

En estos dos números revisados de 1978 se construyeron dos frases bastantes distintivas con respecto a la lógica del dinero y la construcción de realidad que antes no se habían presentado. La primera, dicha por el jugador Pelado cuando van rumbo a jugar contra el Cosmos y el traspaso de Pirulete ya estaba

prácticamente consolidado, él indica “no se puede vender a un jugador como un mueble”. La segunda es dicha por el juez frente a la amenaza de un jugador de los Cochinos, el cual le indica “si cobras el penal despídete de este mundo bello ¿penal o vida?” lo que el árbitro contesta “¿sos loco? cambiar la vida por un penal. Estas dos citas las podemos ver en la ilustración 27.

Esto es un reflejo de la primera etapa de la que Agacino llamó contrarrevolución, en donde por un lado tenemos los aspectos claros de la violencia implantada por la Doctrina Nacional de Seguridad llevada a cabo por los militares y, por otro, tenemos la lógica económica establecida por los *chicago boys*, en el cual el mercado económico se convierte en la lógica central del sistema social, aspecto que se ve irradiado con claridad en las frase de Pelado al momento de vender a Pirulete a un equipo de Estados Unidos.

4.5.4. El relato del cómic en 1991

En el número 33 del último periodo del cómic, observamos la historia sobre cómo un agente externo, llamado Hipnotizador, maneja lo que sucede en la cancha de fútbol. Este personaje ofrece ayudar al equipo rival de Barrabases. Este equipo, llamado Cototo, es el colista del campeonato.

Desde la galería del estadio, el Hipnotizador hechiza a los jugadores de Barrabases, a Mr. Pipa y el juez de la brega, con el fin de ayudar al equipo rival. En pleno partido el entrenador se da cuenta de que algo raro está pasando y el arquero Sam le indica a él que deberían retirar al equipo de la cancha, lo que finalmente no sucede.

Pero Lipiria, un personaje que hace de comerciante menor dentro del estadio y que tiene la costumbre de siempre pedir plata, es quien se da cuenta de lo sucedido. Él trata de solucionar el problema dándole un remedio para el estómago para que le dé dolores y, al mismo tiempo, deseos de ir al baño. Luego, cuando el efecto desaparece, le introduce a su bebida una pastilla para dormir, la cual surte efecto. En ese instante, Barrabases y el partido comienzan a tomar un cauce normal. Finalmente, los Cototos se llevan una goleada en Villa Feliz.

En este caso se muestra a un agente externo que maneja las cosas que suceden en la cancha. Hay un poder que maneja las acciones de las personas sin que ellos se den cuenta o se acuerden de lo que sucede. El tipo que resuelve la situación es un tipo de clase social baja y que no tiene mucha importancia en el relato de la historia. Este primer relato del número 33 nos habla sobre un sistema que está afuera de la organización del campo social, pero que lo determina, en cierto grado. Esto se asemeja a lo que sucede en la sociedad.

Esta lógica representa lo que nos indica Agacino con la tercera parte de la contrarrevolución neoliberal, en donde se establece un mecanismo lineal de la estructura de la sociedad, que no es cambiado sino que es mejorado. Y, a la vez, es la única forma de descomponer esta línea vectorial social.

En la historia de 1991 se establece un pequeño episodio dentro del relato. Este trata sobre el partido de entrenamiento entre Barrabases y las Estrellas. Ambos equipos son parte de la selección nacional, pero en esta ocasión están divididos

en dos equipos. Mientras se realiza este proceso llega el presidente de la FIFA a revisar estadios y hoteles.

La historia comienza con una asamblea donde Mr. Pipa da resumen de los avances del estadio y la organización. En esta asamblea aparece Lipiria, personaje ya descrito en el relato anterior, y pide la palabra y comienza a alegar por aspectos de trabajo, contrato, al AFP, etc., pero el resto lo ve como un reclamador y latero.

Los reclamos de Lipiria en la asamblea son mal vistos por el resto de los personajes del cómic y no es tomado en cuenta por los demás participantes del encuentro. Finalmente, lo dejan hablando solo con el doctor Serrucho, que además estaba durmiendo. Bajo ese escenario él se las arregla para aprobar sus peticiones.

Este número nos muestra que la idea de comunidad para resolver los problemas se encuentra desplazada hacia una idea de individualidad, ya que este es el escenario para enfrentar y solucionar las dificultades, concepto del que nos hablaba Beck. El individualismo se erige sobre la idea de conjunto para plantarse sobre los distintos escenarios sociales posibles. Esta noción se ejemplifica con la forma de solucionar los problemas que tiene Lipiria.

Con la llegada de la democracia se construye el tercer periodo de la contrarrevolución neoliberal, en donde la democracia legitima los cambios estructurales económicos y sociales que habían ocurrido desde 1973. En este número de la revista, ya en los primeros años de la democracia, se presenta un

vínculo entre esta situación y la sociedad, se establece la continuidad entre el relato de la revista y la cultura de la sociedad. En este sentido, vemos que todos los aspectos que aluden a las clases medias bajas son abandonados y ridiculizados por el resto. El ejemplo de esto es la forma en que es presentada y desvinculada la opinión de Lipiria en la reunión organizacional del equipo Barrabases.

4.6. Análisis a los resultados descritos

Un producto cultural como lo es la historieta Barrabases, se construye a partir de elementos propios de una sociedad, como lo develamos al momento de presentar la descripción de los resultados.

En esta lógica pudimos observar la transformación de la imagen, los cambios de los escenarios de tecnología, la relación entre los adultos y de niños/jóvenes, y la representación de los contextos históricos y socioeconómicos que sucedieron en nuestro país. En esta etapa del análisis, se establecerá una reflexión teórica sobre lo descrito anteriormente.

4.6.1. Transformación de la imagen

Para comenzar, hay que señalar que la transformación de la sociedad a partir de la Segunda Guerra Mundial vuelca su centro a la idea de consumo, elemento que ya existía, pero que antes no tenía la preponderancia que hoy tiene. Esto trae como consecuencia que la construcción identitaria también se establezca por medio de los objetos de consumo u objeto-signos, y es por ellos que se establecen las distinciones sociales. De esta manera, la idea de la imagen cobra importancia. (Alonso, 2005; Baudrillard, 1969; Bauman, 2007; Bourdieu, 2002).

Estos aspectos teóricos se hacen presentes en el relato presentado por la revista Barrabases a través de la imagen física de los jugadores infantiles. Este elemento muestra una transformación desde una imagen de cuerpo corpulento a otra más delgada.

Este elemento es central en la transformación de nuestro país por medio de la contrarrevolución, de la que nos habla el autor chileno Agacino, ya que nos presenta la transformación en la construcción identitaria de la imagen y nos muestra cómo esta fue modificándose para llegar hacia la idea de imagen que se construye en una sociedad de consumo.

Estos elementos nos hablan de la modificación que realizó el relato del cómic, y cómo los cambios culturales y sociales se reflejan en la historieta. En este sentido, observamos una correlación directa entre la sociedad y su representación en el producto cultural. Por lo tanto, la idea de relato-cultural toma validez y legitimidad.

En el relato-cultural de la historieta vemos que se establece una transformación objetiva del físico de los jugadores, pasando desde una construcción corpórea muy fuerte y de gran tamaño a una mucho más fina y de menor dimensión. En este sentido, se genera una analogía entre los cambios sociales y la transformación del cuerpo. La sociedad centrada en el objeto de consumo, como se da inicio en Chile desde la segunda etapa de la contrarrevolución neoliberal, posiciona el consumo en el centro del sistema, no solamente con el objeto-signo del producto, sino que además, como indica Bauman, el hombre se convierte en un objeto-signo (Baudrillard 1969).

Al convertirse el individuo en un producto de consumo, la identificación y la moda pasan a ser un elemento de distinción en la generación de estilo de vida. En este sentido, el cuerpo es parte primordial de esta lógica, ya que la representación de la imagen en este constructo se vuelve vital para exponer los capitales sociales que se juegan en el campo social. De esta manera, el cuerpo pasa a ser otro capital en juego, en donde la apariencia toma un rol relevante en la generación de identidad, y pasa a ser, a su vez, un capital más dentro del entramado social y en el proceso de distinción (Bourdieu, 2002; Alonso, 2005).

Este aspecto se evidencia con claridad en las figuras deportivas que se observan en la realidad. Ellos son ejemplos de moda, de estilo de vida y de identidad reconocidos y admirados. Desde este punto de vista, se vuelve relevante la imagen de los jugadores en la revista Barrabases, porque nos indica que los procesos de cambio sociales que ocurrieron en Chile sí se ven reflejados en estos, particularmente, en su transformación fenotípica.

En una sociedad de consumo no solamente se construye el *habitus* por medio de los capitales económicos, sociales, culturales y simbólicos, sino también por medio del capital fenotípico. Este capital se convierte en un elemento más de la distinción cultural y, a la vez, en un factor más dentro de la competencia dentro del campo o sistema social, ya que es un elemento más de entrada en las relaciones sociales. Esto se evidencia en el aumento de los gimnasios y las operaciones estéticas, que dejan en claro la preocupación por la imagen física en la sociedad actual. Por medio de la industria cultural y los medios de comunicación masiva, se retrata la idea de identidad exitosa relacionada con la imagen del cuerpo. Este

vínculo en el contexto cultural de la sociedad chilena se observa en el cambio de imagen física de los personajes de la historieta.

4.6.2. Escenario tecnológico

Con respecto a las modificaciones de los escenarios tecnológicos que muestra la revista, nos referimos específicamente a los medios de transporte y medios de comunicación. La historieta no solamente relata el avance tecnológico desde 1954 hasta la última historieta revisada, del año 1997, sino que también representa la accesibilidad de aquellos bienes y servicios.

La articulación entre los bienes y servicios, y la identidad de los sujetos se vincula con la idea de distinción social, aspecto que hemos indicado con anterioridad. Esta distinción, que en un principio se evidenciaba en seguir las modas exclusivamente de la clase alta, es modificada por una idea mucho más horizontal en la imitación y la construcción de la moda (Bourdieu, 2002; Alonso, 2005).

Al mismo tiempo aumenta el acceso de la tecnología, lo que Beck llamó la “democratización de la tecnología”, lo que se hace posible por medio de la opción al crédito (Hopenhayn, 2002).

Estos elementos están presentes en el relato de la revista, ya que vemos el paso del tren al avión, además de la posibilidad de viajar en avión como un elemento cotidiano de la vida de los personajes. Esto mismo sucede con los artefactos de transmisión de los medios de comunicación, ya que se observa en el relato de la historieta la transición de la radio a la televisión. Estos elementos

pasan de ser de muy poca accesibilidad a ser accesibles para los personajes de Barrabases.

Además del cambio de los medios de transmisión de la comunicación, el cómic representa cómo se modifica el mensaje en su conformación. En un primer momento se muestra el mensaje a partir de escritura e imagen, en los diarios, y audio, en la radio. Sin embargo, con la aparición de la televisión, evento del que la historieta da cuenta, aparecen caricaturas de televisores y el mensaje también se presenta en formato audiovisual.

Esta incorporación de la tecnología nos presenta la evolución de los procesos de información por medio de la comunicación. También da cuenta de cómo la historieta fue incorporando los elementos tecnológicos que fueron evolucionando con el tiempo y, que a la vez, se convirtieron en elementos accesibles y de reconocimiento social. Nuevamente, hay una representación en la revista de la sociedad y, específicamente, de la forma de transmisión del fútbol.

A la vez, se observa una modificación en la forma de participación cultural de escuchar o ver las transmisiones de los partidos. Por ejemplo, en el caso de la televisión, antes de que fuera masiva, ver televisión era una actividad comunitaria, es decir, la gente del barrio se acercaba a las casas o las fuentes de soda donde había uno de estos tipo de aparatos. De este modo, se generaba una interacción con la televisión a partir de una lógica cultural comunitaria. Pero con la masificación de este artefacto, la acción se volcó hacia el ámbito individual, ya que ya no era necesario compartir, porque había una televisión en cada casa.

Con la democratización de la tecnología, no solamente se masificaron los bienes y servicios, u objeto-signo, como los llama Baudrillard, sino que también hubo un aumento de la individualidad, aspecto que se retrata en la historieta.

4.6.3. Relaciones entre los jugadores juveniles y los adultos

En la descripción de las revistas revisadas vimos que con el pasar de los años se generaba un cambio en la relación entre los adultos y los niños/jóvenes jugadores de Barrabases. A partir del marco teórico, se analizó el posicionamiento de la obediencia y la autoridad de los padres con sus hijos, y cómo esta se modifica hacia una relación mucho más horizontal. De esta manera, se iguala el binomio de poder padre/hijo con el de adulto/niño.

Durante la descripción realizada, observamos que la relación que se establece entre el adulto y los niños/jóvenes, en una primera época mantiene y se establece una lógica de trato propio para el periodo cultural de la sociedad chilena, en la que se generaba una relación de autoridad y de obediencia.

En los últimos años del segundo periodo de la revista, se observa una relación mucho más igualitaria. Y al mismo tiempo, se observó que por primera vez se presenta una crítica hacia el rol de la autoridad, representada por el técnico del equipo Mr. Pipa y por Pirulete, el capitán del equipo.

La obediencia y legitimidad de la relación anteriormente establecida se comienza a quebrar en la sociedad chilena. Los jóvenes comienzan a tener opinión sobre los aspectos fundamentales, como es la política. Todos estos aspectos los integra la revista, no explícitamente, sino por medio de la altura entre

los adultos (Mr. Pipa y los árbitros) y los jóvenes jugadores infantiles de Barrabases. En este periodo se establece la igualdad de porte entre estos personajes, a pesar de que se debería mostrar una diferencia de altura por la diferencia de edad. Además, como indicamos, se genera un cuestionamiento por parte del capitán de Barrabases a una decisión de su técnico.

Es de esta forma que vemos que se presenta un cuestionamiento a la idea clásica de autoridad, en la que el dominante que es el adulto y el dominado es el niño/joven. Así, se establece una coherencia entre el relato de la revista y la sociedad, aunque no sea mostrada de una manera más potente y explícita, igualmente se hace presente.

En la tercera época se vuelve a la relación de autoridad tradicional, la cual es coherente con el dominio de la Doctrina de Seguridad Nacional que estaba implantado en la Dictadura Militar, y la moral implantada por la ala más conservadora de la Iglesia (Agacino, 2006). De este modo, se vuelve a mostrar una diferencia de altura entre el adulto y los jugadores de fútbol infantil, y vuelve el poder, la obediencia y la legitimidad en la relación. Por otra parte, no se establecen cuestionamientos por parte de los dominados, aspecto que sigue una coherencia con la idea cultural que se imponía en la sociedad chilena en ese periodo.

En la última época revisada de la revista, se presenta una idea de continuidad con el tercer periodo. Nuevamente los dibujos son presentados de manera realista al momento de hablar del tamaño, y tampoco se observa un cuestionamiento

hacia el adulto. En este sentido, la revista no muestra una continuidad con el contexto social de la década de los noventa en la relación del adulto y del niño/joven. Por esto, se puede apreciar que no se modifica la relación clásica hacia un trato más igualitario no se identifican elementos cuestionadores.

De esta manera, en este último periodo no vemos un relato de la historieta coherente con el contexto social. Este aspecto nos extraña, ya que en el segundo periodo sí se manifestó, aunque sea escasamente, el cambio en esta relación de autoridad.

4.6.4. Relatos historieta

Los relatos descritos en la presentación de resultados nos muestran ciertos puntos de quiebre que son interesantes de observar. Sobre todo nos concentramos en las historietas que retrataron el quiebre del vaivén de la historia de nuestro país con el Golpe Militar de 1973.

En este sentido, las primeras historias nos hablan de elementos culturales que tomaron preponderancia en la primera época de la contrarrevolución neoliberal de la que nos habla Agacino, como es el enfrentamiento entre dos grupos, la intervención violenta de agentes externos y la desaparición.

En resumen, el primer número, que nos habla sobre los Marcianos versus los Saturninos, nos expresa claramente dos posiciones, donde uno tiene el poder y es quien domina (Saturninos) la situación, y otro es dominado (Marcianos). Esta estructura de dominación del mercado económico es legitimada por los dominados, porque lo ganan a partir de una concesión básica, y no se construye a

partir de una imposición de voluntad, sino por una validez (Weber, 2012), y en este caso, la validez es la competencia de un partido de fútbol.

Como ya se vio en la historia, tuvo que llegar un agente externo para suprimir la dominación en que se encontraban los Marcianos, que en este caso es el equipo de Barrabases. Este relato es muy coherente con el contexto político y socioeconómico de nuestro país en 1973. A pesar de que el cambio de poder en el cómic se establece a partir de las reglas básicas que tenían las dos sociedades para resolver su conflicto, aun así los Marcianos hicieron trampa al transformar en marcianos a los jugadores de Barrabases.

En este relato, al igual que en 1974, los agentes externos se incorporan a la cancha para evitar que Barrabases logre anotar un gol y pueda llevarse la victoria. Aquí también vemos elementos culturales que ocurrían en la sociedad chilena y que se presentaban de manera oculta.

El segundo relato nos indica la desaparición de un perro llamado Rasca y, como se mostró, los agentes que salen a las calles a buscar a Rasca son militares y no los carabineros. Además, en la historieta aparece la palabra “desaparecido”.

Estas dos historias nos muestran elementos de la primera etapa de la contrarrevolución neoliberal, la cual consistía en la eliminación de los agentes anteriores y comenzar con la implantación del modelo neoliberal.

En este sentido, el primer número analizado nos describe la disputa entre dos grupos y como uno de ellos logra imponerse, a pesar de que sobrepase las reglas al hacer pasar a los jugadores de Barrabases por Marcianos para que ganen el

partido. Este aspecto se relaciona con lo que sucedió en la primera etapa de la contrarrevolución, la cual consistía en eliminar al grupo que estaba dominando, para que ellos pasaran a ser los dominantes. Los agentes externos (hinchas) que entran con violencia a una cancha de fútbol hacen referencia al proceso de la Neodoctrina de Seguridad Nacional, donde el poder es ejercido por la estructura militar autoimpuesta. Son ellos los que se toman las calles de la sociedad civil y los que intervienen cuando algún elemento ha sido desaparecido, como sucedió con el perro Rasca.

El tercer y cuarto relato revisado, de 1978, nos hablan de la imposición de los primeros elementos propios del modelo neoliberal y la continuidad de la Doctrina de Seguridad Nacional.

En el tercer número analizado se observa cómo los elementos de transacción económica de bienes y servicios de consumo se presentan de manera legitimadora a partir de la venta de Pirulete, jugador del equipo Barrabases, a un equipo de Estados Unidos. Aunque, igualmente, la revista establece una crítica a esta estructura, cuando Pelado indica “que no se puede vender un jugador como un mueble”, con la cual Chico está de acuerdo, pero Torito la defiende.

De esta manera, se presenta y al mismo tiempo se cuestiona la idea de que todo puede ser comprado y vendido. Y, a la vez, es el dinero o el capital económico el cual se convierte en el concepto central.

La cuarta historieta hace referencia al poder ejercido por los militares, lo que se demuestra cuando el árbitro de un encuentro donde estaba jugando Cañoncito,

quien estaba destrozando el estadio de Barrabases, dice que no va cambiar su vida por un penal, es decir, no va cambiar su vida por hacer lo correcto. Este es un elemento cultural que muestra cómo la sociedad chilena estaba dominada por la estructura militar autoimpuesta, y su validez y legitimidad se construía a partir del miedo hacia la sociedad civil.

Los últimos relatos corresponden a 1991, en los cuales se presenta a Lipiria, un personaje menor de la historia que es un comerciante del estadio de Barrabases. Hay un agente exterior que maneja las situaciones del partido de futbol y, por medio de Lipiria, esto se acaba.

El primer episodio de 1991 que analizamos nos presenta la caída, en cierto grado, de la figura que establecía el dominio en nuestro país, y además nos indica que la caída de este dominador y de esta estructura social es cambiada gracias a un personaje popular de poca importancia dentro del relato de la historia misma. Pero la caída del dominador en la revista solamente hace que el partido de futbol vuelva a la normalidad, ideología que se trata de imponer en esta historia.

La segunda historieta revisada de 1991 nos muestra cómo la idea de comunidad queda atrás para abrir paso a la individualidad. En este sentido, se habla sobre el último periodo de la revolución neoliberal, en la cual el modelo ya está expuesto y ya está maduro, y el poder está en manos de una democracia amarrada al sistema económico ya impuesto.

En el número, esto se evidencia en un personaje popular y menor dentro del relato, que no es escuchado por los dirigentes del equipo, por lo que resuelve su

problema individualmente, no en comunidad ni sociabilizando con otro para poder ejercer poder en la asamblea. Este elemento es uno de los cuales construye la idea de consumo, de sociedad de consumo y de distinción social por medio del objeto-signo.

Para finalizar, se puede observar que se construye un relato-cultural y un relato continuo entre lo que se presenta en el cómic y el relato de la sociedad chilena. De esta manera, la revista se va modificando y va incorporando los nuevos elementos del contexto social que comienzan a aparecer con el pasar de los años.

Conclusión

La construcción del concepto relato-cultura se enmarcó dentro del desafío de relacionar los procesos históricos asociados con la transformación de Chile entre las décadas de 1970 y 1990, con las etapas del cómic Barrabases. Este proceso en cierta medida se cumplió, pero igualmente hubo que modificar las líneas de análisis que en un comienzo nos habíamos propuesto en el proyecto de la tesis, que estaban más vinculadas con observar los aspectos específicos que convirtieron a nuestro país en una sociedad de consumo. Sin embargo, al comenzar el estudio nos dimos cuenta que este proceso no era el camino a seguir.

Es por esto que nos tuvimos que detener, generalmente, en las historias que corrían de forma secundaria dentro del cómic, ya que fue muy dificultoso encontrar una historia principal relacionada de manera latente con la realidad social. A pesar de aquello, un número que se encuadró de manera perfecta al momento social, fue el rapto del equipo Barrabases por parte de Marcianos. Este nos entregó un paralelismo con lo que sucedía en aquella época en el país.

Los demás acontecimientos principales nos daban elementos para establecer el paralelismo con el contexto. Es por esto, que principalmente nos concentramos en los pequeños sucesos dentro de una misma historia o en las historias pequeñas sobre algún protagonista de la historieta

Aun así, se logró situar un paralelismo entre el relato del cómic y la cultura de la sociedad. De esta forma, el concepto de relato-cultural pudo ser efectiva para describir y analizar una historieta de muchas etapas y ciclos.

Las transformaciones sociales y culturales que se presentan en una producción cultural, hacen que la codificación por parte del lector sea mucho más simple, y al mismo tiempo, más cercana. Este fenómeno específico se genera en la revista estudiada, ya que se concreta una correlación entre las evoluciones sociales y el cómic.

De esta manera, la hipótesis planteada en un principio se logra aceptar, es decir, logramos encontrar algunas transformaciones socioeconómicas ocurridas en el país en los últimos cincuenta años, reflejadas, de alguna manera, en la historieta. Y, a la vez, se vieron reflejados ciertos aspectos específicos pero, al mismo tiempo, importantes dentro del cómic. Por lo tanto, podemos aceptar la hipótesis establecida.

Durante la realización de la investigación nos encontramos con ciertas dificultades para lograr establecer el relato-cultural de la historieta Barrabases. Esto se debió a la temática central del cómic, que es el fútbol, y a la construcción de los personajes de la historieta.

Con respecto al fútbol, se puede observar que no ha generado ningún cambio estructural desde que se elevó como deporte masivo. La única regla modificada que se estableció en los últimos cincuenta años fue con respecto al rol del arquero, el cual ya no puede tomar con la mano cuando un jugador de campo le envía un pase con el pie.

A parte de esto, el juego en sí se mantiene igual, lo mismo que las tres posibilidades de resultado, como es el de ganar, empatar o perder. En este

sentido, la revista mantiene esta plataforma de manera constante, se construyen historias donde el partido puede ser sencillo o convertirse en una hazaña deportiva con características heroicas.

De esta manera, siempre es el partido el elemento central del cómic, en donde las transformaciones sociales pasan bastante desapercibidas por la estructura propia del fútbol. Es por eso, que hubo que centrarse en los pequeños guiños que se hacía sobre la realidad social.

En cuanto a los personajes, estos fueron contruidos de manera simple, y son el estereotipo de jugadores que uno puede encontrar en cualquier cancha de barrio. Este aspecto abre un elemento de estudio vinculado con al identidad de los jugadores infantiles de Barrabases.

A pesar de esto, se logró encontrar ciertos aspectos de relato-cultural, como hemos dicho, pero no eran los que en un primer momento se pensó, cuando se diseñó el proyecto de tesis.

Un elemento que nos pareció bastante particular, que se pudo ver de manera continua durante los cuatro periodos de la historieta, y que dejamos de lado en la presentación de resultados y análisis, y fue el concepto de abandono. Esta noción estuvo presente de manera constante en los números revisados. Siempre que había un problema con los rivales o el árbitro del encuentro, se tomaba como opción la idea de retirarse de la cancha.

Esta idea sería interesante de estudiar, porque se puede ver cómo el relato-cultural de la historieta toma un elemento propio de la identidad histórica chilena

vinculada con el abandono. Es más, según el historiador Gabriel Salazar, y su relato sobre el niño huacho, vemos componentes de la identidad chilena que están arraigados en el abandono. Además, vemos que la existencia de hijos ilegítimos o huachos, se acaba recién en 1998 (Gutiérrez y Osorio, 2008). Sin embargo, este elemento de cambio social no tuvo la opción de ser incorporado. De todos modos, vemos que este aspecto es un componente de continuidad y que se relaciona con la historia del país, por lo tanto, podría analizarse como parte del relato-cultural que construye la historieta.

Este abandono se relaciona también con la historia del fútbol chileno. Solamente hay que recordar lo sucedido en 1989 con la selección chilena, cuando enfrentó a Brasil en Río de Janeiro por las eliminatorias de Italia 90. De este modo, sería interesante estudiar si se puede relacionar este concepto con la identidad del juego en los futbolistas nacionales y con el ambiente general que rodea al fútbol.

Otro estudio que se podrían seguir, y que ya dimos una noción en estas líneas finales, es centrarse en la identidad de los personajes principales del cómic, los cuales podrían dar más pistas sobre los cambios del sujeto social.

También se podría abrir un tema de estudio sobre la personificación de los rivales, más específicamente, cuando Barrabases representa a Chile, ya sea por competencia de clubes o por selección. Porque la historieta tiene una mirada bastante particular cuando dibuja y exhibe a jugadores del continente

latinoamericano. En ella se puede investigar la relación de superioridad y de inferioridad con otras naciones de América del Sur.

Por último, podemos dejar abierta la investigación de otros cómics nacionales que hayan tenido un tiraje importante, para observar cómo se construye la relación de la historieta y la historia de la sociedad, a través del concepto de relato-cultural, como puede ser “Condorito”.

Bibliografía

Alcides, Manuel, (1986). *Publicaciones infantiles y revistas de historietas en Chile: 1895-1973*. Santiago de Chile: CENECA.

Alonso, L., (2005). *La Era del Consumo*. Madrid: Siglo XX.

Baudrillard, J., (1969). *El Sistema de los Objetos*. México: Latrae.

Baudrillard, J., (1978). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Editorial Kairos

Bauman, Z., (2000). *Trabajo, Consumo y Nuevos Pobres*. Barcelona: Gedisa.

Bauman, Z., (2007). *Vida de Consumo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura.

Barbero, M., (1991). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. México: GG

Barbieri, D. (1998). *El lenguaje del cómic*. Barcelona: Paidós.

Beck, U., (1998). *Sociedad del Riesgo*. Buenos Aires: Paidos.

Berger, L., y Luckmann, T., (2008). *La construcción social de la realidad*. Buenos

Aires: Amorrortu. Bourdieu, P., (2002). *La Distinción: criterios y bases sociales del gusto*. México: Taurus.

Bourdieu P., (1995). *La reglas del arte: génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama

Bourdieu P., (1997). *Razones prácticas sobre la teoría de la acción*. Barcelona: Anagrama.

Bourdieu, P., (2002). *La distinción: criterios y bases sociales del gusto*. México: Taurus.

Bourdieu P., (2010). *El sentido social del gusto*. Argentina: Siglo Veintiuno

Briones, (2002). *Metodología de la investigación cuantitativa en ciencias sociales*. Bogotá: ARFO.

Brünner, J. J., (1998). *Globalización cultural y posmodernidad*. Santiago: Fondo de Cultura Económica.

Canales, M., (Comp.- Ed.). (2006). *Metodologías de investigación social*. Santiago: LOM.

Castel, R., (2010). *El acenso de la incertidumbre. Trabajo, protecciones, estatuto del individuo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

CELADE (1988): *Boletín Demográfico, Año 21, N°41*. Santiago: CELADE.

Cuenca Amigo, J., (2006). "El ocio consumista: un acercamiento desde la ética". En el (comp.) *OcioGune 2006 el ocio en las disciplinas y áreas de conocimiento: comunicaciones*, (pp. 11- 24). España: Universidad de Deusto.

Dorfman, A., Mattelart, A., (1971). *Para leer al pato Donald*. Valparaíso: Ediciones Universitarias de Valparaíso.

Eco, H. (1973). *Apocalípticos e Integrados ante la Cultura de Masas*. Barcelona: Lumen.

Eisner, W. (2008). *Comics and Sequential Art*. New York-London: W.W. Norton & Company.

Feixa (2005): *Los nuevos modelos culturales*. Lima: Salvat Editores.

Galeano, E. (1996) *El fútbol a sol y sombra*. México: Siglo XXI

García Jiménez, E., Gil Flores, J., Rodríguez Gómez G., (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. España: Ediciones Aljibe.

Gasca, L. Gubern, R., (1988). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra S.A.

Gubern, R., (1979). *El lenguaje de los comics*. Ediciones: Península.

Hopenhayn, M., (2002). *El mundo del dinero*. Argentina: Editorial Norma.

Informe anual cultura y tiempo libre, (2009). Chile: INE.

- Katona, G., (1968). *La sociedad de consumo de masas*. Madrid: Rialp.
- Ladriere, J., (1975), *Poder*. IEP, Santiago
- Ladriere, J. y P. Ricoeur, (1975). *Poder y conflicto*, IEP, Santiago
- Luhmann, N., (1990). *Sociedad y sistema: la ambición de la teoría*. Buenos Aires: Paidós.
- Luhmann, N., (2007). *La Realidad de los Medios de Masa*. Barcelona: Edición Antdopos Rubi.
- Madrid, S., (2005). “¿Políticos de ayer, apáticos de hoy? Generaciones, juventud y política en Chile.” En Fuentes, C., y Villar, A. (eds), *Voto ciudadano: debate sobre la inscripción electoral*. (pp. 45-84). Santiago: Flacso.
- McCloud, S., (1995). *Entender el comic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri
- McCloud, S., (2000). *Reinventing Comics*. Nueva York: Perennial.
- Marcuse, H., (1972). *El hombre unidimensional*. Barcelona: Seix Barral.
- Moulian, T., (1998). *El Consumo me Consume*. Santiago: LOM.
- Pérez, Omar, (2007). *Breve historia del cómic chileno*. Santiago de Chile. Universidad Bolivariana.
- Piñuel, J.L., (2006). *Ensayo General de la Comunicación*. Paidós Comunicación. Barcelona
- PNUD (1998). *Segundo Informe del Desarrollo Humano en Chile*. Santiago: PNUD.
- PNUD, (2002). *Desarrollo humano de Chile 2002*. Santiago: Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo.
- Salazar, G., (1999). *Historia de Chile. Tomo I*. Santiago: LOM
- Salazar y Pinto (2002). *Historia contemporánea de Chile. Tomo IV*. Santiago: LOM

- Sastre, J. P., (1999). *La náusea*. España: Millenium.
- Saramago, J. (2007). *Manual de pintura y caligrafía*. Madrid: Punto de Lectura.
- Sennett, R., (2000). *La corrosión del carácter. Las consecuencias personales del trabajo en el nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama.
- Simmel, G., (1939). *Sociología: estudio sobre las formas de socialización Vol 2*. Madrid: Espasa Calpe.
- Simmel, G., (1986). *Individuo y la libertad*. Barcelona: Ensayos de Critica de la Cultura, Península.
- Sontag, S., (1981). *Sobre la fotografía*. Barcelona: Edhasa. Citado por Alonso L. E., (2005) *La era del consumo*. Madrid: Siglo XX
- Summerland, L. (1976). *Técnicas de la ficción narrativa: contención y locura*. Buenos Aires: Juan Goyanarte Editor.
- Taibo, Ignacio Paco., (1982). *El comic es algo serio*. México: Eufe S.A
- Tironi (2006). *El sueño chileno: comunidad, familia y nación*. Santiago: Taurus.
- Valles, M., (1997). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Madrid: Síntesis.
- Veblen, T., (1995). *Teoría de la clase ociosa*. México: Fondo de cultura económica.
- Vieytes, R., (2004). *Metodología de la investigación; en organizaciones, mercado y sociedad*. Buenos Aires: Editorial de las ciencias
- Weber, M., (2012). *Sociología del poder*. Madrid: Alianza

Revistas científicas

- Agacino, R., (2006). Hegemonía y contra hegemonía en una contrarrevolución neoliberal madura. La izquierda desconfiada en el Chile post-Pinochet. Caracas: Presentado a la reunión del grupo de trabajo Hegemonías y emancipaciones de CLASCSO 30-31 de enero

- Artacho, C. (2002). ¿Deben estar los comics en las bibliotecas? *Baab*, vol. 17, num. 069. p, 57-72
- Basaure, M. (2002). Conceptualización sobre el poder. Trayectoria de un objeto. *Revista de sociología Universidad de Chile*, n.16, pp. 127-148.
- Bermúdez, E., (2001). Consumo cultural y representación de identidad juveniles. Congreso LASA. Waschington DC
- Brünner, (2006): Curso: nuevos escenarios en la gestión Pública. En: <http://mt.educarchile.cl>.
- Cáceres, Sabatini, Salcedo, Blonda, (2006). Malls en Santiago: luces y claroscuros. *Revista ARQ*, n.62, 48-53.
- Carrión, (2006). El fútbol como práctica de identificación colectiva. CLACSO, Ecuador.
- CEPAL, (2006). La protección social de cara al futuro: acceso, financiamiento y solidaridad. En: www.eclac.cl.
- Cuñarro y Finol, (2013). Semiótica del comic: códigos y convenciones. *Revista Signa*, n.22, 267-290.
- Cousiño (2001). Populismo y radicalismo durante el gobierno de Salvador Allende. Estudios públicos.
- Gutiérrez y Osorio. (2008). Modernización y transformaciones de las familias como proceso del condicionamiento social de dos generaciones. *Centro de estudios sociales Última década*, n.29, pp. 103-135.
- Djukich y Mendoza (2010). El comic: compromiso social con la cotidianidad. *Revista de arte y humanidades UNICA*, 11, n.1, pp.44-70.
- Ministerio de Hacienda (2005): Estado de la hacienda pública 2005, años de escolarización promedio de la población mayor de 15 años. Período 1850-1990. En: www.hacienda.cl.

Miguez, D., (2000). Modernidad, Posmodernidad y las transformaciones de la religiosidad de los sectores medios y bajos en América Latina. *Revista Iquique de Ciencias Sociales (CI)*, n. 10, 56-68.

Parrini (1999). Los poderes del padre: paternidad e identidad masculina. Ponencia en Primer Encuentro de Estudios de Masculinidad, Santiago. En: www.eurosur.org.

Piedra, N. (2004). Relaciones de poder: leyendo a Foucault. Desde la perspectiva de género. *Revista de ciencias sociales (Cr)*, Vol IV, n. 106, pp.123-141.

Sayago, S. (2014). El análisis de discurso como técnica de investigación cualitativa y cuantitativa en las ciencias sociales. *Cinta moebio*, n.49, pp. 1-10.

Varea (2006). El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios. *Ámbitos*, 1, n.15, pp. 191-209.

VIDAL, VIRGINIA (1972): La emancipación de la mujer. *La Ventana* N°6. Santiago.

Villena, S. (2006). Fútbol, mass media y nación en la era global. *Quorúm*, num. 14, pp 40-54.

Vergara (2003). El Estado y las organizaciones sociales en Chile. *Revista de la Universidad Bolivariana*, vol. 1, núm. 4.

Páginas Web utilizadas

www.ergocomics.cl

www.ine.cl

barrabases.blogspot.com