



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**ANÁLISIS DEL DISEÑO DE LA FOTONOVELA EN MÉXICO
(1960-2000)
“UN SUEÑO DE AMOR”**

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
ARTURO BRACAMONTES POPOCATL

DIRECTOR DE TESINA
LIC. OLGA AMÉRICA DUARTE HERNÁNDEZ

ASESOR DE TESINA
MTRA. ARIADNE GARCÍA MORALES

MÉXICO D.F. 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Agradecimientos

Agradezco a mis padres y a mi hermano, por el apoyo incondicional que me dieron a lo largo de la carrera, forjando en mí valores indispensables para la vida, así como la única arma para defenderme, que son mis estudios.

Con todo mi cariño y gratitud.

Arturo



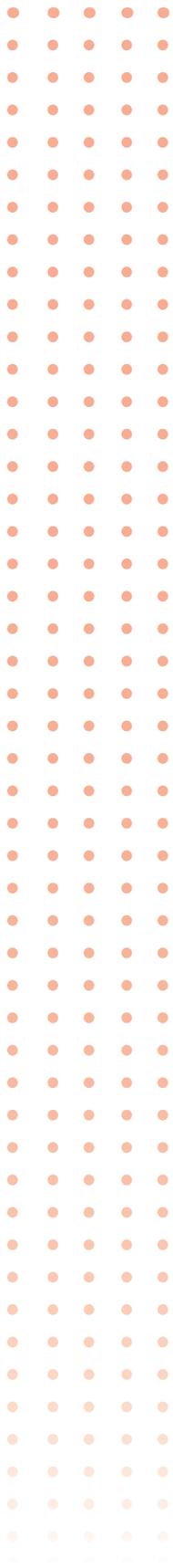
Introducción | 1

1 De la fotografía a un melodrama | 3

- 1.1 El principio de un sentimiento | 4
- 1.2 La fotografía y su camino | 5
- 1.3 México en una historieta | 9
- 1.4 La encrucijada de una vertiente | 12
- 1.5 Hacia el imperio de la fotohistoria | 18
- 1.6 A un paso de la fotonovela | 21

2 Más allá de una revista | 24

- 2.1 Recuento de una historia | 25
- 2.2 ¿Qué es la fotonovela? | 27
- 2.3 Ideología del diseño gráfico | 28
 - 2.3.1 Comunicación | 29
- 2.4 Formulación comunicativa | 32
 - 2.4.1 Discursos | 32
 - 2.4.2 Géneros | 35
- 2.5 Lenguaje visual | 36
 - 2.5.1 Código morfológico | 37
 - 2.5.2 Código cromático | 44
 - 2.5.3 Código tipográfico | 51
 - 2.5.4 Código fotográfico | 57
- 2.6 Una idea sin divisiones | 63



3. Encrucijada de una fotonovela | 64

3.1 La nueva era en rosa | 65

3.2 El esplendor de una idea | 66

3.3 Una forma de ver a la fotonovela | 70

3.4 Desgajando un sueño impreso | 74

3.4.1 División novelera | 74

3.4.2 “El fin” o “continuará” | 76

3.4.3 Códigos primarios | 77

3.4.4 Blanco y negro/ color | 84

3.4.5 Complementos de una historia | 86

3.5 Amor criminal | 88

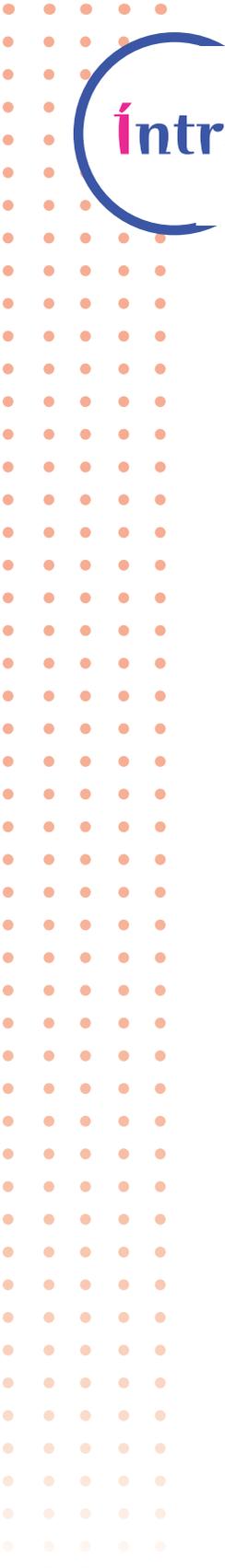
3.6 Una pasión efímera | 90

3.7 Un adiós al amor | 94

Conclusión | 95

Bibliografía | 97

Anexos | 100

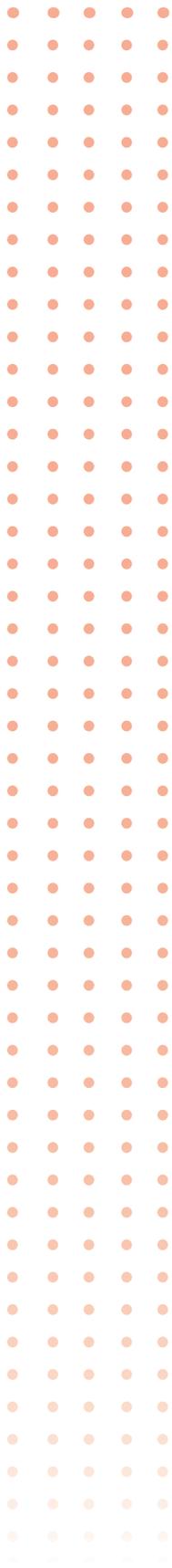


Introducción

La investigación de esta tesina surge del proyecto iniciado, por varios docentes de la Escuela Nacional de Artes Plásticas con el nombre de: *México en el diseño gráfico: Los signos visuales de un siglo*. Para llevar a cabo una revisión histórica de los productos del diseño gráfico que se han dado en México, durante el siglo XX. Permitiendo que estudiantes que quieran terminar sus estudios en el área del diseño gráfico, se integren a la segunda etapa del proyecto, participando con una recopilación iconográfica de productos de diseño mexicano y la creación de una tesina con temas de diseño nacional.

Los alcances del proyecto permitieron crear, esta tesina titulada: *Análisis del diseño de la fotonovela en México (1960-2000) “un sueño de amor”*, que contiene un esbozo, crítica y análisis general en diseño, acerca de la fotonovela en México, más un archivo iconográfico en un disco compacto (CD), para el complemento de la investigación de la fotonovela. El propósito del trabajo de tesina es recopilar información, imágenes y sobre todo dar a conocer la importancia y papel, que jugó la fotonovela mexicana en el diseño gráfico con la sociedad, durante cuatro décadas que fue su tiempo de esplendor de las fotonovelas de amor, pasión y dolor.

La realización de la tesina se fundamenta en dar a conocer, el origen, desarrollo y conclusión de la fotonovela en nuestro país, con un enfoque hacia el diseño gráfico. Y una de las formas de dar a conocer lo investigado, es por medio de este trabajo, que concentra su información en un orden cronológico y congruente; partiendo de la historia de la fotonovela que viene en dos vertientes por una parte la fotografía, que tiene un carácter de uso documental y de ocasiones de recuerdo social; la otra es la historieta que ofrece en una sátira política y del espectáculo, más personajes de gusto social para el entretenimiento. En suma de estos dos aspectos, darán origen al primer intento de la fotonovela llamada “fotohistoria” en la que interviene técnicas de fotomontaje e ilustración, para dar evolución a una nueva rama editorial para el gusto de la sociedad y originar un diseño mexicano sin igual.



Los primeros registros de una fotonovela datan de 1940 con la obra de Ramón Valdosiera con su obra *Pokar de Ases*, pero la falta de publicidad y seguimiento por parte de otras personas, en crear más fotonovelas, hizo que las revistas se detuvieran en el tiempo, como un tesoro por descubrir, hasta que Manuel de Landa uno de los iniciadores de las fotonovelas de los años 60's, dio pie a la elaboración de fotonovelas en masas y con ello su éxito rotundo por dos décadas; que marcaron al país con un propio estilo de diseño mexicano y un gusto por las historias de amor.

Las fotonovelas no solo se componen de historias de amor, sino de una configuración del diseño, que abarca diferentes tipos de discurso, géneros y códigos (morfológico, cromático, tipográfico y fotográfico) que entrelazados, originan un diseño de renombre como la fotonovela.

El centro de importancia de la tesina se concentra en ofrecer la información necesaria, para contextualizar el comienzo y éxito de las fotonovelas; tomando en cuenta su análisis en base a normas de diseño gráfico; que permitirán que estudiante o profesionales del área de la comunicación visual tengan acceso a una fuente de datos sobre el tema y contribuir en el enriquecimiento de valoración de productos mexicanos, como la revista de fotonovelas que es un icono mexicano.



De la
fotografía
a un
melodrama

“Aunque estaba cansada de trabajo
el recuerdo de Guillermo le
quitaba la fatiga”

LINDA

I. De la fotografía a un melodrama

I.1 El principio de un sentimiento

La Evolución histórica de México nos lleva a un punto crucial de su cultura popular, donde convergen la sociedad, el desarrollo tecnológico, las influencias culturales y un toque de mexicanidad.

Todo inicia con plasmar una imagen fotográfica en un papel y de ahí desarrollar toda una historia que puede comenzar de la tristeza a la alegría, de la felicidad al enojo, de la melancolía a la euforia, de la ternura al coraje, un sin fin de emociones encontradas, impresas en un papel donde el lector mira desde varios ángulos, como un simple entretenimiento, una forma de llenar ese vacío de sueños en su vida, la búsqueda de expresión o una publicación basada en el *talk show* para formar una sociedad homogénea.

En esta ocasión hablamos de la fotonovela, también conocida como fotohistoria, historieta gráfica, fotonarraciones, cinenovela; pero el término correcto en México es fotonovela si se refiere a su época de mayor esplendor. El tema en cuestión se puede definir y clasificar como un género narrativo lineal de carácter sentimental, donde la narración se articula en una secuencia de fotos fijas, a las que se agregan textos o diálogos.

Es importante destacar que en este capítulo está dedicado al análisis y antecedentes de la fotonovela, para conocer su proceso de desarrollo y definición de su estilo. Poco a poco, este fenómeno capturaré a miles de personas en sus desgarradoras historias de amor; para principiar una influencia socioeconómica, social, cultural y psicológica. Para convertirse en una adicción que aún se vive a principios del siglo XXI con las Telenovelas mexicanas.

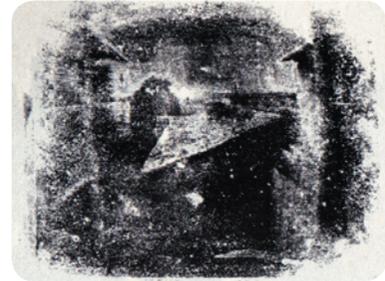
1.2 La fotografía y su camino

Como una forma de comenzar los antecedentes de la fotonovela, es necesario recurrir al origen de la fotografía, que será un ingrediente esencial para su conformación. El papel que interpretará el invento de Louis-Jacques Mandé Daguerre, consta de dar una representación visual en la que se domina el primer plano con procesos de experimentación. En esto repercute su importancia para poder hablar como primer acontecimiento del desarrollo de la fotografía.

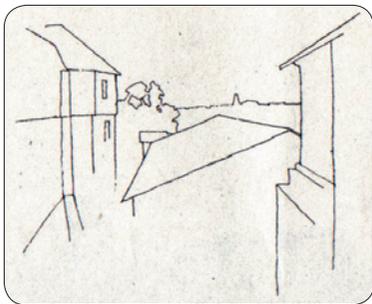
La historia de la fotografía surge con el francés Nicéphore Niépce (1765-1833); quien para el año de 1816 tiene en sus experimentos la primera fotografía en negativo sobre papel. Sus avances lo llevaron a descubrir los principios del fotograbado en el año de 1822. Para 1827 Niepce logra obtener sus primeras fotografías permanentes conocidas como heliografías, capturando primordialmente temas de naturaleza en sus fotos.

A finales del año 1829 Niépce con su progreso experimental y búsqueda de imágenes obtiene una de sus famosas fotografías basada en un bodegón de nombre *Table Service*. A mediados de 1829 Niépce conoce al pintor Louis-Jacques Mandé Daguerre (1789-1851), para asociarse y compartir su conocimiento acerca de la cámara oscura, ya que los dos experimentaban en el mismo artefacto. Para logra un perfeccionamiento de la cámara más rápido.

Después de la muerte de Nicéphore Niépce en 1833, Daguerre obtiene bastante conocimiento de los experimentos desarrollados por su amigo, pero él se opone a la publicación de estas investigaciones, sino antes haber tenido un beneficio de ellas. Y se da a la tarea de seguir experimentando hasta lograr una mejora en la toma de imágenes con la cámara oscura.



Primera fotografía tomada por Nicéphore Niépce en 1826.
Luz y visión, TIME LIFE, p.64



Dibujo de la fotografía tomada por Nicéphore Niépce en 1826.
Luz y visión, TIME LIFE, p.64

Daguerre mejora y simplifica su proceso de revelación de fotografías manejando una técnica para la obtención de imágenes, basada en placas recubiertas con plata tratada

con un baño de vapor de yodo para hacerlas fotosensibles, luego se hace la exposición en la placa, para que finalmente el revelado sea con vapor de mercurio. Uno de sus esenciales problemas en el procedimiento fue la permanencia de imágenes, pero pudo conseguir el fijado de ellas con un simple material como la sal de mar; procedimiento copiado de otro investigador del proceso fotográfico.

El proceso de fijado no fue del todo de Daguerre sino, fue una contribución del británico William Henry Fox Talbot, ya que su descubrimiento hacía que la imagen no desapareciera. En 1839: Daguerre alcanzó su máxima popularidad dando a conocer su invento el daguerrotipo, en este mismo año el gobierno francés compra su invento asegurándolo con una pensión anual de 6 mil francos a Daguerre. Con la revelación del procedimiento del daguerrotipo marca el inicio oficial de la fotografía.

El inglés William Henry Fox Talbot fue uno de los contribuyentes del progreso de la fotografía, porque manejo un método a base de un papel negativo del cual se obtenía un número ilimitado de copias. Otra aportación que tuvo y más importante fue en hacer un papel más sensible y rápido al revelarse que mejorará la nitidez y calidad de la fotografía.

El procedimiento que utilizó Talbot se llamo calotipo, que consistía en un papel recubierto con yoduro de plata; sumergido en una disolución de nitrato de plata y ácido gálico; al tener preparado el papel se lleva a la exposición; al poco tiempo puede ser revelado con la misma disolución de nitrato de plata y ácido gálico, por último el fijado de la fotografía, consistía en sumergir la imagen en hiposulfito sódico para su permanencia. En 1839 se da a conocer su método de fijación de la imagen fotográfica y tres años después su sistema de calotipo.

En 1843 se publica el primer libro ilustrado con fotografías, *The pënsil of Nature* de William Henry Fox Talbot.



Fotografía tomada por un daguerrotipo, en una placa de plata, sensibilizada con un baño de yoduro de plata.
Luz y visión, TIME LIFE.



Fotografía tomada con el daguerrotipo.
Luz y visión, TIME LIFE.

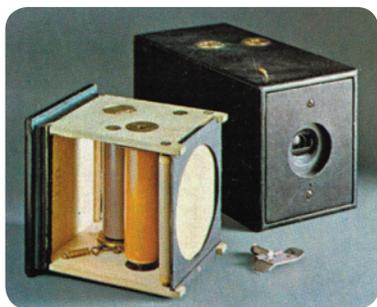
Alrededor de 1847 el físico francés Claude Félix Abel Niépce de Saint-Victor, fue el autor del uso de negativos como planchas o placas de cristal, con un recubrimiento de bromuro de potasio para una mejor nitidez. En 1851 el británico Frederick Scout Archer introdujo planchas de cristal húmedas con un recubrimiento de colodión para crear un mayor realismo en la impresión de las imágenes en el papel.



Herramienta para la placa húmeda.

Para el año de 1860 surge el proceso de fotograbado por Thomas Bolton. 1871 el Químico Joseph Wilson Swan observa que el calor incrementa la sensibilidad de la emulsión de bromuro de plata. Alrededor de 1878 el fotógrafo británico Charles E. Bennett fue el generador del uso de planchas secas recubiertas con una emulsión de gelatina y de bromuro de plata.

1880 se publica la primera ilustración fotográfica directa con medias tintas. Mientras en el año de 1884, el estadounidense George Eastman invento una larga tira de papel recubierta con una emulsión sensible.



Primer cámara Kodak.
Luz y visión, TIME LIFE.

Con el avance de varios inventores e investigadores, la fotografía fue evolucionando a una etapa donde no solo era exclusiva para profesionales, sino para todo usuario que quiera usarla y tuviera acceso. En 1888 se lanza al mercado la primera cámara Kodak de George Eastman. 1900 nace la cámara de nombre *Kodak Brownie*, que consistía en una caja de madera o plástico, un disparador, un dispositivo para la película, un tiempo de exposición y una abertura. El paso del tiempo permitió la invención de la fotografía en color.



Fotografía capturada por la cámara kodak.
Luz y visión, TIME LIFE.

“Los Experimentos con la fotografía en color: James Clerk Maxwell, un escocés, demostró la posibilidad de hacer fotografías en color descomponiendo el sujeto en tres tonos primarios (rojo, verde y azul) por medio de filtros. Desafortunadamente, su sistema requería tres fotografías separadas, una para cada color. No fue hasta 1904 cuando se logró un buen sistema de fotografía en color, para el que sólo se necesitaba una cámara: los hermanos Lumiere, en Francia, desarrollaron el proceso llamado “autocromo”. El secreto estaba en la película usada: una placa de vidrio cubierta de microscópicos granos de almidón, cada uno teñido de rojo, verde o azul.”¹

Los innumerables experimentos de Clerk Maxwell dieron un cambio radical al pensamiento de la sociedad, con la introducción del color en las fotos, porque durante

¹ Conrad G. Mueller, *Colección Científica de Luz y Visión*, p.72.

Una de las trascendentales épocas de importancia de la fotografía en nuestro país se llevó en 1930 y 1940, en combinación con el cine, que se consideraban como inventos que daban una fidelidad a lo real aunque en un mundo en blanco y negro. Las primeras funciones que tuvo la fotografía fue el registro de acontecimientos históricos, bélicos, retratos, ruinas prehispánicas, postales, así como una forma de ilustrar libros, revistas o periódicos en nuestro país.

1.3 México en una historieta

Como primer complemento de la fotonovela es la fotografía que tiene su magnitud en los medios de comunicación de masas. El segundo ingrediente es la historieta que contribuyo en dar una secuencia y argumento a las fotografías. En este sentido debemos de saber como se complemento la fotonovela con la historieta y su evolución que ocurrió en ella, para pasar de un dibujo a una fotohistoria. En este camino pasaremos a la historia de la historieta como una vertiente de nuestro tema.



*Códice tonalpohnualli,
cultura azteca, Historia del
Arte, Ed. folio, p.24.*

En México existen antecedentes de la historieta iniciando con los códices realizados en la época prehispánica, hechos con papel de amate, piel o cuero de venado. Por otra parte se utilizaba como instrumento de pintura, las combinaciones de sustancias o materiales de animales, plantas y minerales.

Pero no solo los primeros antecedentes se quedan en este tiempo, sino en el año de 1880 aparecieron ilustraciones

del catalán Planas, en unas cajetillas de cigarro, esto contribuyó con la formación de la historieta. Hasta que en 1902 se inicia con un mayor auge de la historieta en México.

Los diarios de nuestro país iniciaron con el manejo de caricaturas, con temáticas de parodias o burlas de los sucesos políticos de la época. La publicación de las caricaturas era de forma esporádica, pero el interés de la gente, hizo que los monitos se quedarán para siempre en los principales periódicos. Ahora las caricaturas tienen un papel de importancia tan grande, que es inconcebible pensar que no aparezcan en los diarios como una distracción.

A principios del siglo XX Andrés Audiffred publicó la primera historieta mexicana llamada *Don Lupito*, para el periódico *Argos*. Aunque todavía existen personas en México dedicadas hacer historieta, los diarios prefieren seguir comprando caricaturas extranjeras básicamente de los Estados Unidos, por medio de agencias

dedicadas a estos rublos. El único inconveniente para los editores de los periódicos era la tardanza de las historietas de lugares foráneos a nuestro país.

La determinación que se tomó en los diarios, por la preocupación y enojo del retraso de las historietas extranjeras, dio pie al contrato de dibujantes para la creación de historietas hechas en México para cada empresa. Primero se comenzó con el periódico *Heraldo de México* en 1921; en el que el director Gonzalo de Parra solicitó la ayuda de Salvador Pruneda, para la formación de un nuevo proyecto que sustituyera los servicios prestados por agencias americanas. Surgiendo la historieta titulada *Don Catarino*, ilustrada por Salvador Pruneda, usando un argumento de Fernández Benedicto.

La medida que se asumió en crear las propias historietas en los periódicos llevo, a un efecto de búsqueda de un estilo e identidad para los moneros. Los siguientes diarios en seguir esta vía fueron: *El Demócrata*, *El Nacional*, *El Universal*. Entre 1925 a 1926, el diario *El Universal* para tener sus propios historietistas organizó un concurso de caricatura, en el que se dieron a conocer varias personas por su trabajo en la



Caricatura del periódico Excelsior, 8 de mayo de 1929.



Caricatura del periódico Excelsior, 8 de mayo de 1929.



Ilustración política de los Estados Unidos, The big stick. Visión Panorámica, p.189.

ilustración como: Hugo Tilghman con su historieta *Mamerto y sus Conciencias*, Juan Arthenac participó con la historia de *Don Prudencio y su Familia*, para finalizar con Jesús Acosta con su grandiosa obra *Chuparmito*.

Otra persona que se sumó al primer grupo de moneros y en crear un estilo mexicano, es Andrés Audiffred, quien compartía un mismo ideal en la caricatura mexicana con sus demás compañeros.

“Andrés Audiffred seguía produciendo y creó *El Señor Pestañas* y *Carlos Neve* publicaba *Rocambole* y *Primero II Rey de Moscavia*. Estas historietas ejemplares, tan acordes a la idiosincrasia del mexicano cierran lo que podríamos llamar el primer ciclo donde se conjuntaron picardía, crítica y realismo con originalidad, auténtica ingenuidad y sano divertimento”³

En la década de 1934 México cuenta con moneros que participan en las historietas de los diarios, llamadas “tiras”; brindando la necesidad de hacer varias revistas de historietas, con una salida semanal y quincenal. Hay hechos en que las series de historieta salen a la venta en forma diaria, por su gran aceptación dentro del público y su demanda. Un ejemplo de revista es la de *Macaco* dirigida por el dibujante Escalante y Macedo con una publicación semanal.

Las revistas contaban con episodios más largos que varía de cuatro, seis y doce páginas por entrega; con una medida de 13 centímetros por 16 y una impresión a una sola tinta con un dibujo de medio tono ocasionalmente. A diferencia del *comic book* norteamericano que se identifica por tener una publicación quincenal y mensual, con una medida de 23 por 17.5 centímetros, una impresión a color y la conclusión de la historia en el mismo fascículo; al contrario de la mexicana que sigue su trama o historia por un mes o un año, en varias publicaciones consecutivas.

En este decenio y el siguiente se marcan, como el lapso vital para la historieta mexicana, teniendo como prioridad el alcance de los países Europeos y los Estados Unidos. La nación mexicana por sus años de atraso permite un desarrollo más rápido por su búsqueda en mantener calidad y prestigio en sus historietas. Favoreciendo la proliferación de moneros y publicaciones en todo el país.



Ilustración, *El Ladrón de Bagdad*, R. Valdosiera y F. Galindo, 1940.

³ Revista, *La Historieta Mexicana*, No. 158, Año XIX, p. 9.

1.4 La encrucijada de una vertiente

El principio del desarrollo de las historietas se propicio con la combinación de elementos de ilustración y sano entretenimiento durante 1930 y 1940. La llegada del cine, la radio, la televisión y los procesos fotomecánicos de impresión colaboraron con el avance de la historieta. El fundamental factor de influencia, se encabezado con el manejo de personajes en las novelas literarias y radioteatros, que llegaban a involucrarse emocionalmente con el espectador o radioescucha, a diferencia del cine que sólo se entregaban en un cierto momento en las salas de exhibición.

En juicio del espectador es sentir, una semejanza o reflejo emocional, en los programas de los medios de comunicación; al grado que las series se asemejaban más a la vida cotidiana y su trama se volvía más complejo para el gusto del lector, espectador de cine y radio escucha. Su éxito era tan avasallador que se transmitían programas de la vida cotidiana, en forma diaria con duración de media hora. Su progreso e influencia llegaron hasta las historietas, aunque estas ya manejaban temáticas de la vida real.

Mientras los programas de discurso dramático se expanden en la radio y cine; las historietas que manejaban personajes de política, deporte, farándula, héroes y villanos en forma caricaturesca, se ven influenciados por las necesidades de entretenimiento de los lectores, llevando al consumidor a tomar las historias como reales y los personajes como seres vivos. El lector vive una realidad paralela, una de ellas es su vida cotidiana o normal conjugada con problemas, intrigas, asesinatos de las historietas. El choque fue tan impresionante que el lector forma parte de la historieta como un personaje más.

El monero y el público viven una complicidad con mezcla de realidad y ficción, en el que algunos historietistas aumentan la confusión de lo que es real y fantasía, con la integración de figuras de carne y hueso como la siguiente publicación: “En la serie Oreja y Rabo, que nos está sirviendo de ejemplo, el tore-



Ilustración, *El Alacrán*,
PEPÍN, 1946.

ro que le da la alternativa al imaginario Joselito es un matador real, y las viñetas de la utópica faena las realiza el afamado dibujante taurino Ruano Llopis”⁴ Con esta combinación se logra una historieta mexicana con bastante éxito en el mercado compitiendo con la caricatura extranjera.



Dibujo, Oreja y Rabo,
R. Valdosiera,
Puros Cuentos II,
p. 193

literario y coloquial, ya no se utiliza el mismo dibujo como una comunicación pintoresca, que no le hacia falta textos tan grandes para entretener. Y Con la necesidad de llenar estos vacíos se busco temas como el melodrama, que había mucha tela de donde cortar. Y si le gustaba al público consumidor, la producción de este nuevo estilo no tenía ningún motivo para cambiar o quitarlo.

La historieta mexicana con una publicación de 24 horas, se imprime en una monocromía de colores como negro, sepia, azul y verde; aunque existen máquinas que permiten el uso cromático se vuelven exclusivas para portadas y suplementos dominicales que venían con tratamientos especiales. Esto se debe a los altos costos de las publicaciones al momento de ser vendidas a los lectores, quienes dejarían de comprar; más aparte la calidad de impresión a color no era muy buena para ser un atractivo de la revista.

Por contraparte se optó por un dibujo expresio-nista a un solo tono de color, ya que no necesariamente una impresión cromática refleja realismo en las historietas. La labor

Sin olvidar que otro factor de éxito es la periodicidad con que se publican las historias mexicanas, dando continuidad a las intri-gas, con una palabra que viene al final de la pu-blicación y que dice: “continuará”; dándole al consumidor la expectativa de seguir una misma historia con nuevos personajes, discursos y fi-nales efimeros que dan origen a otra sub-histo-ria, que traerá emociones al lector. Este método de anclaje sirvió para otros medios de comuni-cación como la radio y la televisión que en un futuro acapararán todo el mercado sin ningún competidor que les alcance.

Las nuevas historietas a diferencia de las “tiras” de periódicos, contienen un lenguaje



Ilustración,
A. Quezada., 1942.
Puros Cuentos II,
p. 190.

⁴ Juan Manuel Aurrecochea, *Puros Cuentos* 2, p. 182.

de los guionistas y dibujante se profundizó en hacer una realidad con imágenes monocromas. Esta idea se benefició con un dibujo de mayor calidad, argumentos mejor hechos y una impresión de una sola tinta. La otra parte la añadiría el lector con su imaginación e interpretación de la historia.

Mientras en México en el decenio de 1930 realiza historietas a una sola tinta. Los Estados Unidos desde 1929 usa sus *comic book*, que es una revista que utiliza un dibujo realista. En 1934 lanza a todo color sus publicaciones como el *Funnies* encabezada por *Eastern color Printing*; haciendo hincapié a una publicación con más páginas, una larga periodicidad de la revista, episodios largos y conclusivos, en comparación con la historieta mexicana.

La impresión de las historietas mexicanas se basaba en una rotativa, para la publicación de cientos de miles de revistas. Al mismo tiempo existe una máquina más para la reproducción: el rotograbado que en un principio se usaba para la impresión de dibujos en línea continua, sin saber que la máquina permitía lograr imágenes de medio tono; pero al poco tiempo las personas de mayor experiencia que usaban este proceso de impresión, descubrieron sus beneficios para lograr en 1937 una historieta en medio tono (imágenes en grises). Que dio origen al nacimiento del sobrenombre “café con leche”, porque la impresión era en un papel casi blanco y se usaba una tinta sepia en medio tono.

La impresión de medio tono, se utilizó con Alfonso Tirado en su historieta *El Flechador del Cielo*, pero al no tener seguidores en la técnica se regresa a la impresión en línea. Hasta que personas como José G. Cruz, Arturo Casillas y Antonio Gutiérrez se interesan logrando retoman el manejo del medio tono. Este avance en la impresión de las historietas llevó a una productividad y creatividad más intensa para dar origen a la época de oro de de la historieta.

Ya entrados los años cuarenta uno de los cambios que sufrió la historieta fue de un dibujo natural y expresivo, a uno realista con toques melodramáticos, que se imprimen a una sola tinta a excepción de los suplementos que eran a todo color. El seguimiento de este proceso de medio tono en las revistas se



Ilustración, línea, 1940.
Puros Cuentos II.



Ilustración,
A. Quezada., 1942.
Puros Cuentos II.



Ilustración de tipo realista.

concentra en la economía de materiales, con la unión de dibujantes que brindan un carácter estético a las obras. Recordemos que en un inicio el cometido de los dibujantes era crear un paradigma en las preferencias de los lectores para facilitar su trabajo.

Son muchos las personas que publican o dan a conocer sus historietas como Alfonso Tirado con *El Flechador del Cielo*, García Valseca con *Símbad el Marino*, el escritor Carlos del Paso y el dibujante Antonio Gutiérrez con *Don Probervio*, las últimas personas mencionadas, forman parte de una nueva etapa para el desarrollo de las historietas basándose en un dibujo existencialista con tratamiento semifotográfico, empuñando temas de humor, aventura y parodias, al igual del comienzo de la historieta.

La historieta se puede clasificar hasta ahora en tres etapas como hemos visto; una de ellas es el dibujo de parodias de personajes políticos y de farándula, que aparecen en los diarios. La segunda fase consta en el manejo de caricaturas más naturales e historias con argumentos escritos, basados en temas de acción, terror, leyendas, aventura, etc. La tercera fase se usa la ilustración realista y la introducción de temas melodramáticos en especial.

Los avances ideológicos con el condicionamiento de los años, hace que los temas esenciales de la historieta cambien a un paso lento al melodrama romántico y la consolidación de un realismo a la mexicana; exigido por la sociedad con hambre de consumismo por un gobierno en formación para el capitalismo.

Este cambio da origen a nuevos proyectos que vendrán en el futuro gracias a la influencia de otras naciones; dando como resultado la fotonovela parte importante de la evolución del diseño de la historieta, la forma de pensar de una sociedad, mecanismos de impresión y sobre todo la exigencia de un pueblo para su entretenimiento y reflejo de su sociedad.



Ilustración,
El flechador del cielo,
A. Tirado, PEPIn.

En la historieta mexicana se creó una nueva generación de dibujantes por una parte los de índole humorística y los de la línea seria, conjugada con un dibujo realista. La primera estaba compuesta por Alfonso Tirado, Alfredo Mariño y José G. Cruz; la segunda Carlos Dionisio Neve. Los dibujos humorísticos se apoyaban en un humor en base a la parodia y sátira de costumbres. Pero el éxito de los dos tipos de dibujo e historias, creó un estilo híbrido el cual fue un dibujo cómico realista con narraciones serias para adultos.

Las tres variantes existentes dan pie a la presencia e infinidad de temas como puede ser de héroes cósmicos, charros, parodias de gente importante, leyendas de México, aventura, deportivas, románticas, etc. Cada una con un público que varía desde un niño a un adulto de género masculino; a excepción de los temas románticos que son exclusivos para las mujeres frágiles, débiles, cursis y sensibles. Recordemos que el pueblo mexicano está gobernado por hombres educados de forma machista, por la mujer.

Los gustos del pueblo México orillan a tener ciertos temas predilectos en la historieta, marcando una orientación de estilo en la revista, pero con el cesar de los años 40s la temática de los dibujos va en una nueva transformación rosa. Sí recordamos, el mexicano está viviendo una época de transición con tanto desarrollo urbano, económico y social en el país. La sociedad acaparada por el género masculino vive una doble moral, por una parte su machismo y control; mientras la otra cara es por un gusto en los temas melodramáticos o rosas; sustituyendo temas de aventura y acción.

El predominio del dramatismo, no es solo para ciertas zonas del país, sociedades, clases, sino explora e involucra a todos por igual en su gusto por ella. Desde un drama lujoso y de abundancia, a otro con pobreza y carencia, que refleja más a la sociedad mexicana en estos años, por los millones de pobres existentes en el país. El ambiente que predominó en las historias es de



*Ilustración,
Puños de oro,
J.C. Bassoco, 1944.*



*Dibujo, Oreja y Rabo,
R. Valdósera.*



Dibujo de la
Familia Burrón.

vecindades, callejones, calles maltrechas, cabarets, cantinas, gente pobre queriendo ser rica, etc.

La transformación de la historieta la lleva a una pasión de melodrama lloroso, con personajes conflictivos, en un ámbito de barriada y violencia en el argumento; manejando onomatopeyas por la necesidad de llevarlas aun punto gráfico muy alto; esto varía según la historia ya que suelen usar más elementos que otra. El manejo de la barriada y las onomatopeyas no son de uso exclusivo para México, sino se viene usando desde 1929 con los Estados Unidos, nada más que el mexicano le da un propio estilo a sus revistas de ocio.

Una de las historias que reflejaban en buena medida este gusto es: “La Familia Burrón, iniciada por Gabriel Vargas en 1947, se mantiene vigente hasta nuestro días, sin que sus protagonistas hayan podido abandonar la vecindad del Callejón del cuajo; y el temor a que la pobreza decorosa devenga miseria total ha sido—sigue siendo—el tema más recurrente de la serie.”⁵

Este ejemplo de revista ejemplifica buena parte de la trama, que contendrán las fotonovelas y prosperas caricaturas.



Dibujo de la
Familia Burrón.

El intenso intercambio de ideas de la historieta, deja huella en la década de los años cuarenta, como el uso de un dibujo realista o naturalista; con una publicación diaria, semanal y quincenal; manejando una impresión a una sola tinta y la técnica de medio tono; lograda con el rotograbado. Si nos referimos a la caricatura del periódico, este se imprime en rotativa por su alto volumen de publicaciones.

Se ha mencionado que una imagen policroma no llega a sustituir una impresión monocroma plana, porque se considera que da más realismo a las obras. Sin mencionar que el uso de un medio tono en negro o sepia, contribuye en la apreciación de la publicación de los dibujos, como una fotografía que es el reflejo de una auténtica realidad y ante eso no hay competencia.

La llegada del medio tono, el dibujo realista, y un argumento serio en algunos casos, fijaban el punto central de partida de la historieta, que es el realismo. Con una búsqueda de la vida misma, surgió la necesidad de usar otras técnicas como la utilización de fotografías directas. Tanto se había hablado de una búsqueda realista, que una fotografía permitía ese resplandor a una era llena de innovaciones.

⁵ Juan Manuel Aurrecochea, *Puros Cuentos* 2, p. 191.

Uno de los primeros antecedente que se tienen en el uso de fotografías en secuencia es de finales del siglo XIX, en la revista de nombre *El mundo Ilustrado*, con imágenes de Arriaga y Lupercuio. Otra colocación fue en los diarios nacionales por ejemplo: la prensa Nacional, realizadas por Casasola y Devars. Otra variante que existía era la llamada “historia fotográfica” conocida por el uso de fotografías sin alteración, una secuencia y la falta de texto que argumentara la historia.

El fotomontaje que se usa en 1943 es totalmente diferente a las historias fotográficas, la primera mantiene la utilización de dibujos y fotografías en diferentes porcentajes, manteniendo un mismo argumento en la historia; en ella se puede trabajar con retoques, globos de texto, onomatopéyas, el medio tono, dibujo, recorte y montaje de fotografías. La segunda se distingue por el uso de fotografías fijas o montajes.

En este momento germina el primer antecesor directo de la fotonovela que es la foto-historia, en algunos casos puede ser sinónimo de la misma, pero su diferencia radica en la aplicación exclusiva de fotografías, montaje, ilustración, con la ayuda de texto en globos y secuencias. Dos de los principales precursores de este estilo son Ramón Valdiosera y José G. Cruz, con las series *el Pokár de Ases*, y *Remolino y Tango*. Otro historietista que incursiono en la técnica es Francisco Flores con su historia taurina con el título *Gitanillo* para la publicación Pepín.

Una de las virtudes que contrajo el manejo de fotografías con montajes, es una mayor realidad en las historias y un menor trabajo para los moneros, ya que se facilito la creación de tantos dibujos para una historia. Se dice que el padre de la técnica del fotomontaje en México es José G. Cruz, pero es una interrogante, que no se puede mostrar y aclarar a la perfección. Pero se tiene la seguridad, que fue un predecesor en dedicarse completamente a la técnica del fotomontaje y ayudo a la proliferación de la idea, con los demás moneros.

El historietista José Cruz logro en sus trabajos el uso del collage, en el que pagaba recortes de cabezas humanas en la historia y cuerpos ilustrados, también manejo fondos ilus-



La Historieta Super Gráfica, Casasola, 1935.



Señora, J.E. Cruz.

trados con personas fotografiadas. Las fotos tenían un origen simple que era que el mismo monero tomara las fotos necesarias y luego recortarlas para pegarlas; otro punto de recopilación de imágenes era de revistas, grabados, catálogos, libros de arte y copias de dibujos. En ocasiones al publicar una ftohistoria

se usaban repetidamente las fotos, al grado de usar una misma imagen varias veces en un capítulo de la revista.



Fotomontaje, J.G. Cruz.

Aún con el ingreso

de esta técnica del fotomontaje, no quiere decir que todos los personas dedicadas hacer historieta tomaron la iniciativa, solamente se volvió en una técnica más de la historieta

pero, con gran éxito sobre la gente. Algunos dibujantes siguen con su dibujo plano a una sola tinta; otros manejan el medio tono; unos tienen el gusto por un dibujo realista semejante a una fotografía; pocos manejan el fotomontaje o collage y por último los que acuden a la fotografía para hacerla caricatura. Cada persona maneja una diversidad de técnicas apropiadas a sus argumentos y público definido.

La clave del fotomontaje para su aceptación es el

ocupar temas y argumentos serios, combinado con dibujo realista. Los guionistas de las historias preferían llenar de textos románticos y moralizantes los fotomontajes, llegando a una exageración de la cursilería, que sigue presente aun en el siglo XXI con programas de televisión. El uso del lenguaje en 1940 era de tipo locatario, como son los pachucos, repítenos, un español viejo, neutro o directo, norteno y simplemente un habla popular. Esto no impedía la influencia de lo romántico.



Fotomontaje, J.G. Cruz.

El argumento que predominó en las historias dramáticas fue el lenguaje lloroso, frondoso con una exaltación de lo sentimental. El manejo de texto era por medio de globos que permitía colocar la narración de la historia con la participación de personajes que hablan en la historia. Solamente había un de-

talle en estos globos de texto, el cual era un monólogo extenso que abarcaba gran parte de la página.

Con estos grandes textos que ubicamos en las fotonovelas, nos habla de un México lector y profundo, que le agrada las historias como novelas, atraído por imágenes que interpreta al momento de leer. El consumismo es tan grande de las historias que sorprende saber, que el país no está totalmente alfabetizado y la producción de este género van en aumento, con sus interminables historias de romanticismo.

Mientras él monero José G. Cruz emplea *collages* fotográficos para la revista *El Maestro Rural*; David Alfaro Siqueiros realiza para la misma revista cartones políticos durante 1945 y 1946. El factor importante a mencionar aquí, es el manejo de una misma técnica de trabajo en las dos personas. Esto quiere decir que el empleo del fotomontaje mixto, no era solo exclusivo de ilustradores sino en un ámbito general de la sociedad.

El producir una gran pluralidad de historias, sin cesar está predeterminada por la preferencia de los lectores, ya que ellos tienen la última palabra. Siempre los editores buscarán lograr un impacto visual al público para atraparlos en las historias. A este punto hemos llegado a una historieta que usa como instrumento, el fotomontaje, la ilustración, el *collage* (variedad de técnicas) y la fotonovela (combinación de fotomontaje e ilustración en una viñeta).



Fotomontaje, J.G. Cruz.



Fotomontaje, J.G. Cruz.

1.6 A un paso de la fotonovela

La fotonovela nace de un proceso experimental durante 1940 a 1950, con uno de sus antecesores que es el fotomontaje, que lentamente se va alejando hasta convertirse en una sola toma fotográfica. Pero el último proceso se tardará unos cuantos años más. Mientras tanto se sigue trabajando con las técnicas conocidas de *collages*, fotomontaje, ilustraciones, más una impresión por pantalla.



Fotomontaje,
J.G. Cruz.

Cuando se inició la primera fotografía directa con escenografía, para las fotonovelas resulto muy caro, cada momento captado en la cámara, más la falta de maquillaje, encuadres, vestimentas, iluminación y personas que se prestarán para ser fotografiadas, guiaron a la fotonovela al uso de *collages* y el pincel para retocar las imágenes para otorgar un dramatismo mayor. Este impedimento es lo que retardo la salida de la fotonovela a un público soñador merecedor de algo mejor.

La nueva vida moderna con un desarrollo industrial, hizo que las personas dejarán de trabajar solas para consolidar equipos con dibujantes, argumentistas, trazadores, entintador, escenógrafo, vestuario, letrerista y ayudantes. Para que en 1952 se estableciera la primera editorial de José G. Cruz; quien lanzó como editor la revista *El Santo*, *Juan sin miedo*, *El Valiente*, etc. Al poco rato hubo un aumento de personas que edificaron sus editoriales, pero ninguna tocó el tema de la fotonovela para su producción.



Fotomontaje,
J.G. Cruz.



Fotomontaje,
Ventarrón,
J.G. Cruz,
PEPÍN, 1957

Los argumentistas Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché fundaron la editorial Argumentos, quienes en un futuro publicaran famosas revistas como: *Doctora Corazón*, *Memín Pinguín*, *Lágrimas Risas y Amor*, y *Fuego*. Otra editorial de nombre Herrerías dio a conocer el libro mensual, que impulso a las mujeres a tener una mayor participación en publicaciones de este medio, principalmente como argumentistas, un ejemplo de mujer que se integro en este ámbito fue: Josefina Díaz Herrera, María Espinosa, Laura Bolaños y otras cuantas más.

Mientras unos incursionaban en la historieta o regresaban del fotomontaje a la ilustración, pocos se quedaron en la fotonovela como Manuel de Landa quien es considerado el iniciador, de una especie de entretenimiento, distracción, y momentos de sueños, que se concentraron en una revista con un argumento sentimental, conocida como fotonovela. Existe antecedente que otras personas intentaron tener éxito con este medio, como Ramón Valdosiera que publico *Pokar de Ases* en 1942 para la revista *Pinocho*, pero no se logro su difusión y por tanto, su éxito esperado.



Fotomontaje.

Las historias hechas con una sola toma fija, con un argumento esperarán 10 años en hacerse popular, mientras se sigue trabajando con la misma técnica de ilustración y fotomontaje en las publicaciones durante 1950 a 1960. Con un avance tecnológico en las cámaras fotográficas, máquinas de impresión y una evolución en el pensamiento; la producción de fotonovelas se paralizó, al no tener grandes ventas que hacia difícil el sostén de la revista.

Recordemos que durante 1952 a 1958 México tenía como presidente de la república a Adolfo Ruiz Cortines; y de 1958 a 1964 al presidente Adolfo López Mateos. En estos dos periodos presidenciales la nación entra a un lapso de crecimiento económico, con la llegada de lavadoras, refrigeradores, radios, tocadiscos, televisores, máquinas de coser, automóviles y el cine. Que permitió que más personas pudieran acceder a estos productos. La entrada de productos fortalece la pérdida de lectores hacia la fotonovela. Con la llegada a México del “technicolor y las impresiones policromas de alta fidelidad, revolucionará de nueva cuenta el sentido y la pigmentación de lo real”⁷

Este clima de grandes avances tecnológicos y de entretenimiento en manos de más mexicanos, llevaron a la fotonovela a un lado, pero no al olvido. Todavía las películas de los años 50s, que se consideran de la época de oro del cine mexicano, manejaron temas de romanticismo como las fotonovelas, un ejemplo es: *Quinto patio*, de Mario Molina Montes y Luis Alcaraz; *Prisión de sueños*, de Víctor Urruchúa; *Cuatro contra el mundo*, de Alejandro Galindo o *Nosotros los pobres*, de Ismael Rodríguez.

La consolidación de la fotonovela empezó en el año de 1950, aunque su inicio de difusión masiva y consumo surge en 1960, con la influencia de Italia. México vuelve a disfrutar de las fotonovelas, pero con un mayor esplendor que durara 20 años y no solo 10 como en un principio. Con una mayor reparto de historias, personajes conocidos, argumentos dramáticos y sobre todo el manejo de la realidad de una sociedad representada en las fotonovelas.



...A VECES, LA DIVERSIÓN IBA UN POCO MÁS ALLÁ DE LA RAYA: ¡CHATITA SE FAJABA CON CUALQUIERA COMO LO HACIAN LOS MUCHACHOS BRAVU CONES DEL BARRIO!

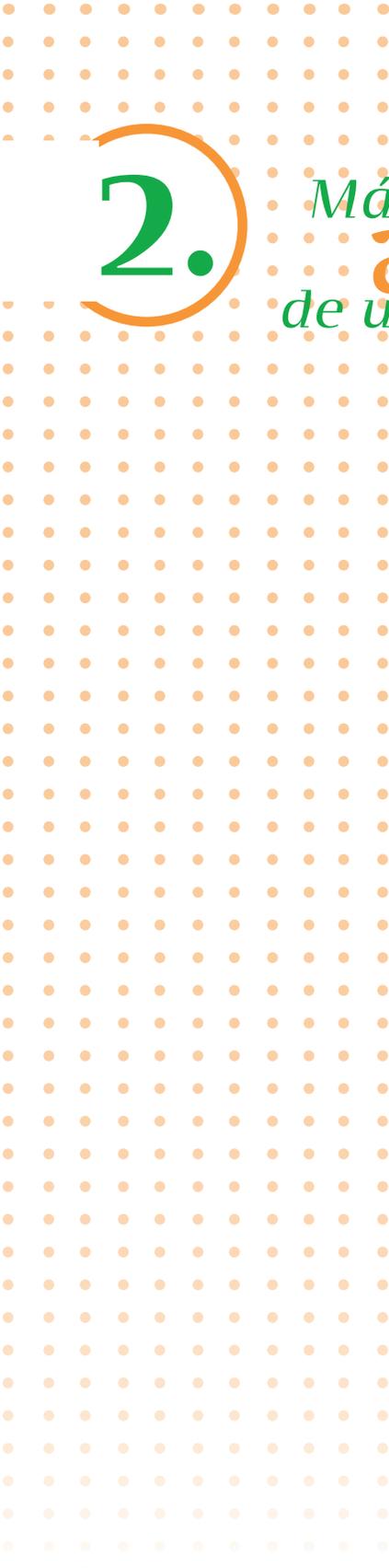
Fotomontaje,
Sandra,
Libro Verde, 1955.



EFFECTIVAMENTE, LA PEQUEÑA CORRETEABA Y SE DIVERTÍA CON SUS AMIGUITOS DEL RUMBO Y...

Fotomontaje,
Sandra,
Libro Verde, 1955.

⁷ Juan Manuel Aurrecoechea, *Puros Cuentos* 2, p. 183.



2.

Más
allá
de una revista

“Soy un maldito bastardo y mandilon,
como les pude hacer esto...”

CASOS REALES

2. Más allá de una revista

2.1 Recuento de una historia

El inicio de este tramo de la fotonovela nos lleva a tocar el tema de la ubicación teórica en la que se embarga, su clasificación, sus componentes, las influencias y sobre todo el impacto que tuvo en la sociedad mexicana con los elementos de diseño que la integran.

Antes de proseguir en la materia, debemos recordar de dónde comienza la fotonovela. Como primer dato de referencia, se inicia con los principales cambios surgidos en la historieta mexicana en el año de 1942, gracias a la exigencia del lector en sus gustos; se vive en la caricatura un estadio de experimentación para complacer al público, uno de los resultados premeditados fueron las obras de José G. Cruz, realizador de fotomontajes combinados con ilustración. Posteriormente con los años sobresale Ramón Valdosiera que manejo un fotomontaje en su obra *Pókar de Ases*, para establecer el primer intento de fotonovela.



Fotomontaje, J.G.
Cruz. *Puros cuentos II*,
p.203.



Fotomontaje. *Puros*
cuentos II, p.203.

Mientras tanto la historieta va evolucionando con un sin fin de ramificaciones que manejan técnica y gusto por el público. Hasta que en 1960 uno de esos caminos se convierte en un éxito romántico de nombre fotonovela; se dice que uno de los creadores del exitoso tema es Manuel de Landa por el manejo de en un marco de escenarios reales y auténticos, con personajes que se mueven en el escenario para ser fotografiados. Y sobre todo una imagen real y estética a la vista, para no caer en lo grotesco que abecés solían ser los *collages*.

El prestigio de la fotonovela iba en incremento con el pasar de los meses y años, ya que su impacto logro que el pueblo mexicano aceptara la llegada de esta nueva forma de entretenimiento. Para otros, una fuente de trabajo que responde a las exigencias de los nuevos artistas con una penetración, divulgación y publicidad de su persona, combinando el trabajo y carrera que hayan realizado. La difusión de este nuevo proyecto demostró la calidad e importancia de la fotonovela.

Es cierto que México es uno de los grandes exponentes de este entretenimiento fotográfico, pero es Italia quien inicio con sus *Fumettis* (fotonovelas), esta palabra se evoca a *Fumetto*: nube de humo, haciendo referencia a los diálogos que aparecían en una burbuja en las cinenovelas. La difusión de este entretenimiento en Europa y México llevó a los artistas de cine, televisión y radio, hacer parte del elenco de una historia de fotonovela, ya que al parecer se percibía un buen sueldo mejor que en otros trabajos. Por otra parte debemos mencionar que como cualquier publicación existen buenas o malas fotonovelas, pero siempre hubo un profesionalismo en ellas.

El término fotonovela se induce solamente a la historia de drama que se presenta en fotografías y argumentos, pero hay otra parte que se vuelve complemento de ella al pasar los años, aludo a los tips de belleza, artistas del momento, horóscopos, la moda y productos de la mujer. Que llevan al sexo femenino hacer parte de una sociedad, con una ideología, moda, y belleza; al grado de convertirse en un *standard* de una sociedad. El papel de las historias dejan ser solamente de entretenimiento y pasan a un grado formativo y educacional de forma subliminal en la mujer como en el hombre.



Portada de revista, *Historias de Mujeres*. Imagen personal, Arturo, B.



Revista, *Novelas de Amor*, No. 689. Imagen personal, Arturo, B.

tas; **¿Quién habla?, ¿A quién habla?, ¿Qué dice?, ¿Cómo dice?**. Para tener más conocimiento de estos componentes del sistema comunicativo se explicara de forma breve cada uno:¹³

Emisor: Es el personaje más importante por ser el iniciador de la comunicación y manda el mensaje para darlo a conocer. El será conductor del acto y su contenido. El emisor no necesariamente tiene que ser, un ser humano sino una fuente de cualquier índole.

Receptor: Es el personaje que capta el mensaje que puede venir de forma escrita o auditiva.

Mensaje: Es el elemento más indispensable por que viene con pensamientos, deseos, emociones e ideas que se desean dar. Por otra parte el mensaje es información que une al emisor con el receptor.

Canal: Es el medio por el cual se trasmite el mensaje.

Otros componentes de la comunicación que intervienen y hacen que el proceso sea más complejo son el:

Código: Es el modo en que se estructura el mensaje para ser entendido y comprensible para el receptor

Codificación: Es el ordenamiento de idea con un código determinado, bajo la forma de un mensaje.

Contenido: Se maneja como el material recopilado y seleccionado para ser usado en el mensaje.

Decodificación: Es la interpretación del mensaje por parte del receptor.

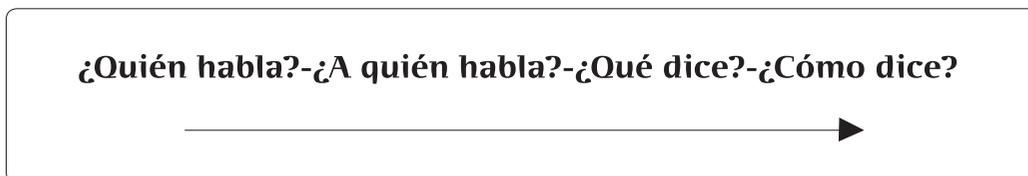
Tratamiento: Es la forma en que se presenta el mensaje como la intención, énfasis en las palabras, y la frecuencia.

¹³ SFR. Carlos González, *Principios Básicos de Comunicación*, pp. 15-19.

La unión de estos componentes nos da el concepto de la **retroalimentación**: que es el proceso de reacción, manifestado en causa y efecto de los elementos que componen el sistema de comunicación.¹⁴



Sistema de comunicación



Sistema de comunicación

El interés de saber, ¿Qué es la comunicación,? radica en integrar al diseño, en un sistema de comunicación en diferentes grados. Y un punto a retomar del sistema de comunicación es el código, quien determina que el mensaje sea por medio de imágenes, gestos, palabras, etc. En puntos posteriores de este trabajo se mencionara los códigos que intervienen en el diseño y especialmente en la fotonovela para su proceso comunicativo que tiene como objetivo.

¹⁴ Ignacio Méndez Torres, *Lenguaje Oral y Escrito en la comunicación*, pp.31-41.



Loco” en la que se muestra las últimas tendencias de moda con imágenes y textos que remiten al correcto uso de prendas de vestir en la oficina, en la casa o la calle; enseguida mostraré un corto texto de la revista mencionada “Si eres de las chicas que causan impacto, si te agrada llamar la atención usa sin titubeos la maxi falda y el maxi chaleco, en lana y a cuadros, acompañado de un suéter negro tejido de crochet” En esta cita nos encontramos que existe una comunicación formativa y que nos ordena con las palabras “usa sin titubeos”, llevándonos a un cambio de conducta manipulado por la moda y la veracidad de la revista que tenía en su momento de esplendor.



Revista, *Novelas de Amor*, No. 599.

Discurso publicitario: se basa en un lenguaje persuasivo e invitación a la compra de productos, ideas, servicios o todo lo que satisfaga las necesidades del comprador. Esta idea se integra con una imagen diseñada con mercantilismo, que llega a toda persona que esta clasificada y agrupada en sectores, para ser un comprador o consumidor potencial. Los recursos utilizados por el discurso principalmente son la persuasión, seducción, convencimiento, motivación, conmoción y sobre todo los valores agregados a un producto o servicio. La respuesta positiva de este método son los índices de venta por parte de las empresas.

Ejemplo: En la fotonovela *Cita*, No. 363, 1973. Presenta en su interior dos anuncios publicitarios que ya tienen un consumidor destinado quien es la mujer, que sueña ser más atractiva y bella. El primero es un anuncio que hace referencia a una crema dermatológica que asegura blanquear la piel oscura de manera sorprendente, que quitara el molesto complejo del cutis prieto, para triunfar profesionalmente. Mientras el otro anuncio nos lleva a una satisfacción y belleza con un método de aumento de busto, para logras el sueño de cada mujer. En estos dos anuncios son para persuadir a las personas y lograr el objetivo mercantilista.



Revista, *Cita*, No. 363.

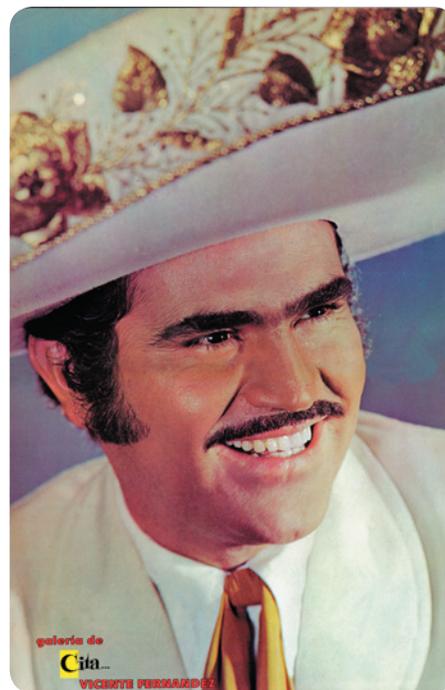
Discurso propagandístico: maneja una imagen de relación política, asignada para la venta, promoción o persuasión de ideas. Primordialmente los mensajes emitidos por el emisor son de índole moral, valores, problemáticas, etc. Este medio esta invitando a una reacción al receptor que llevaría a una retórica de implicación, denuncia o exaltación.

En este caso la fotonovela no cuenta con este tipo de discurso, amenos que otras personas quisieran adjudicárselo, mientras tanto en este capitulo se manejara el carecimiento del discurso propagandístico.

Discurso plástico: desarrolla una perspectiva de imagen estética con una función poética y lúdica. Con un principio de contemplación por la imagen.

Ejemplo: la fotonovela *Cita*, No. 363, 1973. Que anteriormente mencionamos, consta de un cartel con la imagen de un ídolo del espectáculo de su momento y que todavía en el año 2005 sigue siendo un icono de identidad mexicana. Nos referimos al artista Vicente Fernández, este cartel tiene como objetivo la decoración estética de alguna parte de su casa o trabajo que elija el lector, tomando en cuenta el gusto del personaje y tener un toque de contemplación sobre el cartel.

No olvidemos que las páginas interiores de la fotonovela se suman a esta contemplación y admiración; porque las fotografías ofrecen el relato o argumento de la historia en forma ilustrada. Haciendo que el lector se penetre en la situación representada y hacerlo parte de la actuación.



Revista, Cita, No. 363.

Discurso ornamental: comprende la imagen de ornato, principalmente las decorativas con un valor estético. Se pueden encontrar en platos, cucharas, gorros de cumpleaños etc.

Para añadir el discurso ornamental a la fotonovela, es necesario rebuscarle elementos para su conformación, pero da el caso que son muy pocos, y que definitivamente no entra en esta categoría.

Discurso perverso: es identificado por una comunicación gráfica que altera las buenas costumbres, la moral y lo intelectual. Existe diferentes tipos de comunicación perversa como: comunicación amarillista, violenta, aberrante, morbosa, escatológica y pornográfica.

Ejemplo: La fotonovela Especial de: Temas de peligro, acción y pasión, No.216, 1989. En esta revista se muestra un lenguaje visual de golpes, maltrato, asesinato y mujeres asesinadas brutalmente.

Discurso híbrido: Es sencillamente la unión de más de dos discursos ya mencionados.



Revista, Temas de Peligro Acción y Pasión, No. 216.

2.4.2 Géneros¹⁶

Es importante mencionar que después de los discursos en que se basa la fotonovela, hay otro agrupamiento denominado género basado en “concebir las diversas manifestaciones discursivas del diseño de la comunicación gráfica en una taxonomía de medios organizados por sus características físicas y sus condiciones de configuración, producción y reproducción”¹⁷. Los géneros nos permiten identificar y diferenciar todos los elementos u objetos diseñados que contienen discursos para su producción individual o en masa.

Existen 7 variantes de identificación que podemos manejar acerca de los géneros como el: Género editorial, paraeditorial, extraeditorial, informativo e indicativo, ornamental, narrativo lineal, narrativo no lineal. Solamente dos son el organismo fundamental de la fotonovela: el género editorial y narrativo lineal. En las siguientes líneas se explicara los dos géneros en la que se embarga la fotonovela.

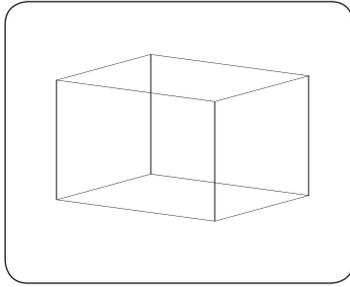


Revista, Tuya, No. 52.

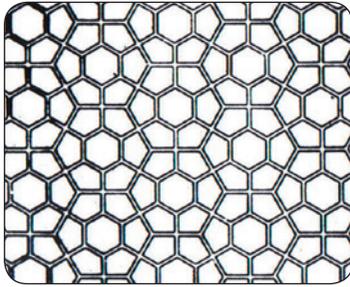
Género editorial: maneja todo objeto diseñado e impreso que contenga un texto continuo que proporcione información superficial o profunda, manejando temas de

¹⁶ SFR. Luz del Carmen Vilchis, *Diseño Universo de Conocimiento*, pp. 54-56.

¹⁷ Luz del Carmen Vilchis, *Diseño Universo de Conocimiento*, p.54.



Volumen.



Redes.



Forma.



Tamaño.

Volumen: “El recorrido de un plano en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en un volumen. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio.”²²

Redes: Forma de dividir o segmentar nuestro espacio bi o tri dimensional, obedeciendo reglas de forma arbitraria o anárquicas.

Grupo 2: Como un segundo grupo se tiene a los elementos visuales, que ayudan hacer visibles a los elementos conceptuales. Se engloban en 4 grupos como la forma, tamaño textura y color.

Forma: Se refiere a todo lo que nuestro ojo puede identificar por medio de la percepción y lo identificamos con un nombre en específico.

Medida o tamaño: “Todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si se describe en términos de magnitud y de pequeñez.”²³

Textura: “La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa, y puede atraer tanto el sentido del tacto como a la vista”²⁴ *Es una sensación que se ofrece por medio del sentido de la vista o el tacto, con una identificación de significados asociados a la experiencia.

Color: “Impresión que produce en el ojo la luz emitida por los focos luminosos, o difundida por los cuerpos”²⁵

Grupo 3: El tercer grupo es el más vasto ya que se compone de elementos de relación, basado en la interrelación, interpretación y ubicación de las formas ocupadas en el diseño realizado. Cuando se realiza un diseño siempre este contendrá información visual con diferentes significados y técnicas.

Complejidad: Es una estrategia que implica la presencia de muchas fuerzas, conceptos y motivos,

22 Ibidem.

23 Ibidem.

Posición: La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura del diseño.

Reflexión: Se entiende como una forma espejeada, que tiende parecerse mucho a la original, solo que cambia su coincidencia, ya que por efecto de reflejo el lado derecho se ubica en el izquierdo y el izquierdo a la derecha. Existen diferentes tipos de reflexión como:

Reflexión especular: es un retrato bilateral en el que se invierten los lados.

Reflexión traslatoria: “es el acoplamiento de traslación y reflexión especular a lo largo de un eje de reflexión traslatoria”²⁶

Reflexión rotatoria: Es simplemente un acoplamiento de la rotación y reflexión especular.

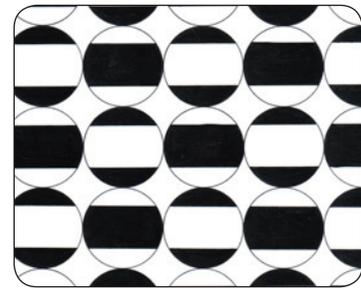
Regularidad: Consiste en el manejo de elementos o motivos en un orden y método, en el que no se permita ninguna alteración o desviación del resultado. Sus pasos de realización son tan estrictos como una receta de cocina.

Rotación: Es el giro de un objeto o cuerpo alrededor de un eje, denominado como eje de rotación.

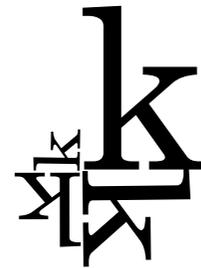
Señal: Es un mensaje de aviso para dar a conocer el objeto o cosa y poder distinguir o diferenciar de algo similar. Ejemplo: las señales de tránsito en las calles, señales de piso resbaloso en los edificios, las áreas de seguridad, salidas de emergencia, etc.

Signo: Es la representación gráfica de cualquier objeto o cosa de nuestro alrededor. Un ejemplo claro son los signos del zodiaco, los signos del alfabeto latino, etc.

Símbolo: Es una representación, un significado, no necesariamente tiene que ser visual. Ejemplo: los símbolos patrios, la paloma de la paz, la cruz.



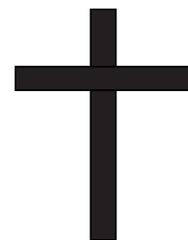
Reflexión.



Rotación.



Señal
Revista, Quo, No. 53,
marzo 2002, p. 27.



Símbolo.

²⁶ K.L. Wolf, *Forma y Simetría*, p.16.

Simetría: Proviene del “griego *Sýmmetros*—que significa mensurado, adecuado, proporcionado, de proporción apropiada, de medida conveniente o también en el momento oportuno”²⁷ ★ La simetría se refiere a una armonía de todos los elementos que integran el diseño realizado, manejando una relación de todas sus partes como un todo, manejando una expresión de repetición igual de un objeto determinado. ★”Es un equilibrio axial”²⁸

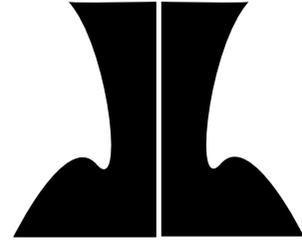
La simetría es un ordenamiento de los órganos que la comprenden, y con el conocimiento de sus elementos, operaciones de superposición y combinaciones se puede alcanzar numerosas posibilidades de simetría. Todo cuerpo simétrico tiene una clasificación basada en sus órganos de simetría como los puntiformes, rectos, planos y curvos. Existen en el mundo de la simetría varios tipos de simetría por ejemplo:

Simetría Isométrica: Se caracteriza por el manejo de motivos igualitarios y su repetición regular. Sus motivos no son distinguibles entre sí y su disposición se repite uniformemente en el espacio manejado.

Simetría hemeométrica: el manejo de elementos son de igual forma de uno con otro, el único cambio es su tamaño, que puede aumentar o disminuir. Dando como modificación o variación el tamaño, la posición y repetición.

Simetría catamétrica: Los elementos que componen a la simetría no son de igual forma y tamaño, pero se vinculan por una relación de formas análogas, para que su sucesión esta hecha por una clase y grado de analogía variable siempre y cuando se maneje una armonía entre si. Se entiende por análogo a lo parecido o a la repetición de algo igual o variado.

Dentro de la simetría existe por decir su antónimo que es la ametría y se refiere a los motivos que no son iguales ni parecidos, su relación es totalmente diferente entre ellos y por último no existe simetría de ninguna característica.



Simetría.

²⁷ K.L. Wolf, ob. cit, p.7.

²⁸ D.A. Dondis, *La sintaxis de la imagen*, p.131.

Representación: Este elemento se consagra en la toma de imágenes hechas mediante la naturaleza o por el hombre y toma un valor representativo con características realistas, estilizadas o semiabstractas

Significado: se lo da el mismo ser humano cuando el diseño tiene un mensaje y el hombre lo identifica e interpreta.

2.5.2 Código cromático

El color que va más allá de la imaginación y es la luz que ilumina la vida, para embellecer a todo diseño creado, no podría faltar en una obra como la fotonovela, y para hablar del color es necesario saber su definición: “El color es el elemento sugestivo e indispensable que presenta la naturaleza y los objetos creados por el hombre y da la imagen completa de la realidad”²⁹

El color es una sensación que el ojo percibe, gracias a la luz del sol, que llega a la tierra por medio de radiaciones electromagnéticas, que pegan a los cuerpos y estos a la vez emiten longitudes de ondas que el ojo humano percibe. El espectro electromagnético es un conjunto de radiaciones, compuestas por ondas longitudinales que dan el efecto de luz. El ser humano al recibir en su ojo las ondas del espectro, se estimula la retina provocando un fenómeno conocido como sensación luminosa en otras palabras luz.

Las ondas que recibe la retina solamente tienen un rango de 400 a 700 milimicras. Cuando la retina percibe todas las variaciones de ondas electromagnéticas, esta percibe luz blanca y cuando son segmentadas las ondas se ve el color. Esto quiere decir que cada color tiene su longitud de onda. La luz blanca que percibe el ojo tiene una composición de varios colores como el violeta, índigo, cian, verde, amarillo, naranja y rojo, esta descomposición también forma parte del espectro solar.

Todo cuerpo puede rechazar, reflejar o absorber las



Color
Catálogo Mekanorma,
p 127.



Ojo
Luz y visión,
Colección Time Life, p.87

²⁹ S. Fabris-R. Germani, *Color*, p.13.

ondas luminosas, en este apartado se puede encerrar en tres grados de reflexión de luz:

Blanco: El color blanco se percibe cuando la retina percibe todas las ondas reflejadas por el cuerpo observado.

Negro: si un objeto o cuerpo absorbe en su totalidad las ondas longitudinales, no reflejara ninguna onda y por lo tanto nuestra retina no recibirá radiación, a este efecto lo llamamos como un cuerpo negro.

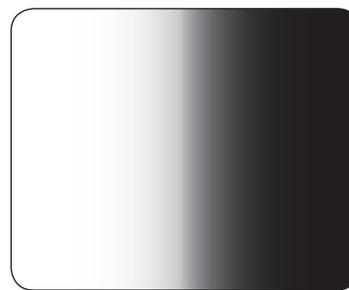
Color: Es la absorción de ondas de luz blanca por parte de un cuerpo. Solamente algunas radiaciones reflejarán y serán recibidas por el ojo, este efecto nos da como resultado una infinidad de colores ejemplo: azul, amarillo, rojo, café, morado, etc.

Se dice que el blanco y el negro se caracterizan por la presencia y ausencia de luz percibida en la retina. Existen dos fenómenos importantes en la existencia de la luz y el color que son las síntesis:³⁰

La Síntesis aditiva: Es la suma de ondas que se superponen para crear colores más claros a la percepción del ojo.

La Mezcla sustractiva: Es la combinación de materia coloreada que actúan como filtros de luz, la superposición de estos pigmentos crean una sustracción de luz reflejada, para obtener la ausencia de toda radiación y se crea el negro por la mezcla.

La síntesis aditiva y la mezcla sustractiva se compone de tres colores básicos, amarillo, magenta y cyan, ya que con ellos se logran más colores y la suma de todos nos da el negro. Esta elección de colores no es aleatoria; porque los tres colores primarios no pueden provenir de otras combinaciones porque son naturales.

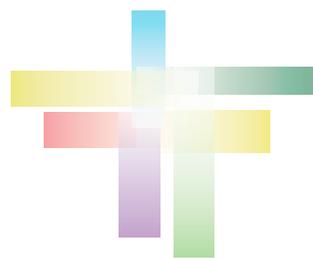


Blanco

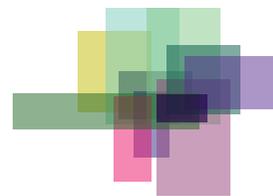
Negro



Color.



Síntesis Aditiva.

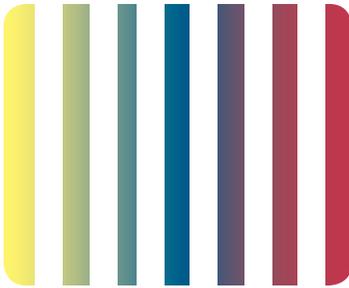


Síntesis Sustractiva.

³⁰ SFR. G. Muller, op. cit, pp. 104-117.



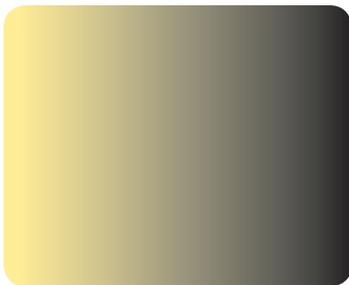
Colores base
Luz y visión,
Colección Time Life, p. 114



Tono.



Saturación.



Luminosidad.

Se conoce el color amarillo, magenta y cian como colores primarios o base, ya que deben tener la máxima saturación de ondas, porque no deben contener blanco, negro, ni los otros colores primarios.

El humano siempre usa la síntesis aditiva, porque mezcla las radiaciones para ver una mayor cantidad de colores, conocidos como secundarios como el verde, naranja y morado.

El color depende de tres constantes que son el tono, la saturación y luminosidad.

Tono: Los colores primarios o base, más los colores compuestos se denominan como tonos. El tono es conocido como una sensación que se da por la longitud de onda de su radiación que se refleja o absorbe. Por esta razón se dice que las diferentes tonalidades, nos da el color rojo, azul, verde, morado, etc. El tono se divide en dos tonos modulados creados por el hombre y tonos uniformes dados por la naturaleza.

Tono=color

tono=variación cualitativa del color

La saturación: Corresponde a la fuerza y pureza de un color. En otras palabras la longitud de onda que se radia por el espectro carece de blanco y negro, para alcanzar la máxima saturación. Para cambiar o variar la saturación de un color, se relaciona con la cantidad de blanco añadida al tono. La cantidad de blanco nos reflejara el nivel de saturación.

Luminosidad: Es la capacidad de reflejar luz blanca e independientemente del nivel de saturación. La luminosidad puede ser controlada añadiendo negro, ya que este quitara la luz al color.

En la materia del color se manejan varios conceptos referentes al código cromático, que sería bueno saber y entenderlos para remitirnos a la fotonovela y el uso que les dio.

Cromática: Es la parte teórica del color que clasifica los colores.

Pigmento: Se conoce como sustancias químicas que tienen la facultad de absorber ciertas radiaciones de la luz blanca y cuando estas la logran se llaman pigmentos. Cada pigmento tiene una absorción o sustracción de ondas en específico y se utilizan para impresión o pintados, un ejemplo de pigmentos son: el óleo, acuarelas, barnices, acrílicos, etc. La radiación que llega al pigmento es reflejada.



*Pigmento
Catálogo Mecnorma,
p.127.*

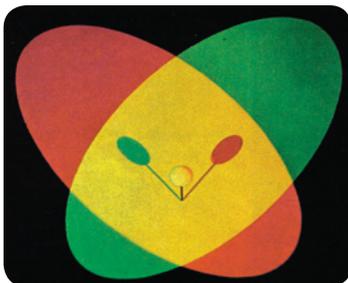
El pigmento cuando refleja toda la luz blanca el ojo humano ve blanco y si sucede lo contrario que es la absorción sin devolver radiación, vemos negro. En los pigmentos de colores el reflejo y la absorción son simultáneas, pero selectiva de radiaciones.

Filtro: Es un cuerpo transparente que sirve como medio para la luz. El material con que esta hecho el filtro contiene cierta coloración creadas por las radiaciones, que al ser atravesado por una luz blanca, el filtro tiene la capacidad de seleccionar ciertas ondas o radiaciones iguales a las que esta hecho el filtro, para dejarlas pasar y lograr el mismo color que el filtro. La luz blanca con sus radiaciones pasa en línea recta por el filtro solamente que en selección.



Filtro.

Colores complementarios: Se dividen en dos partes, los de síntesis aditiva que son los que tienden al blanco y la mezcla sustractiva conducen al negro.



*Sobreposición de filtros
Luz y visión,
Colección Time Life, p. 12*

Aparte de la síntesis aditiva y la mezcla sustractiva, hay otra división que maneja los efectos ópticos como la síntesis mixta. Que se basa en cuatro efectos principalmente.

1. La sobreposición de filtros, objetos, translucidos o pigmentos transparentes, nos da como resultado una modificación de los colores sobrepuestos haciendo que surja uno nuevo, gracias a la sustracción de ondas.

2. Cuando se imprime en papel utilizando pigmentos opacos, existe la posibilidad de que la tinta cubra a otras, sin realizar ningún efecto de síntesis aditiva o mezcla sustractiva ya que lo único que se hace es cubrir totalmente un soporte.

3. El manejo de tramas en una impresión, crea el efecto óptico de síntesis sustractiva o aditiva, una parte se debe al fondo y al enrejado.

4. Cuando hay una impresión en bicromía, tricromía, cuatricromía, etc. Existen la posibilidad que se maneje las dos síntesis y la mezcla.

Colores compuestos: son todos aquellos creados a partir de la combinación del cian, magenta y amarillo. Surgen de la mezcla los colores binarios como el naranja, verde, violeta y la escala de grises.

Valor: Manejado como la capacidad de pérdida de saturación y luminosidad de un tono añadiendo el color gris, que es la mezcla de blanco y negro.

Modulación: Es la mezcla de varios tonos cambiando su intensidad. Las combinaciones de tonos dan una gama armónica y gradual de nuevos colores. La modificación se sirve de la combinación de tonos, la saturación, luminosidad y valor.

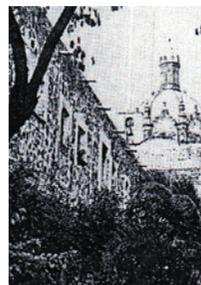
Matiz: Es el término para designar al color mismo, ejemplo magenta, amarillo, rojo, etc

Brillo: Es el valor de las gradaciones tonales, que va de la luz a la oscuridad. El brillo se le conoce como luminosidad.

Círculo cromático: “El círculo de los colores es un diagrama cromático basado en la disposición ordenada de los colores base y de sus compuestos binarios, los cuales dividen el círculo en tres, seis, veinticuatro... sectores o tonos. El orden de sucesión es el mismo del espectro.”³¹



Pigmentos opacos.



*Enrejado
Tríptico del Museo
del Carmen*



*Cuatricromía.
Revista Full Page Only,
p. 36.*



Matiz.

³¹ R. Germani, op.cit, p.53.

Escalas: Es la mezcla o modulación del tono con sus constantes, manejando intervalos regulares, continuos o sucesivos. Se usan dos tipos de escalas las cromáticas que se refieren a los tonos y la escala acromática con el manejo de grises.

La escala cromática: Se divide en dos como monocromas con el manejo de un tono y las policromas con la modulación de varios tonos simultáneamente

Escala monograma: Es la modulación de un tono en el que intervienen otros colores, la saturación, luminosidad y valor.

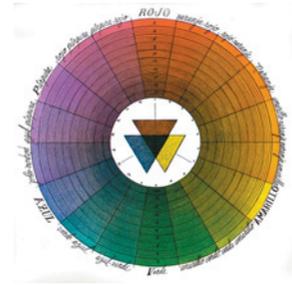
Escala de color: cuando un tono se le agrega en intervalos las cantidades de otro color.

Escala de saturación: Es la suma de color blanco a un tono.

Escala de luminosidad: Es la suma del negro a un color

Escala policroma: Es la gama de radiación de varios tonos al mismo tiempo. Un ejemplo de esta escala es el círculo cromático.

Escala acromática: Es la modulación del color gris (blanco+negro).



Círculo Cromático
Luz y visión,
Colección Time Life, p. 129.

Psicología del color: Los colores tienen un ámbito psicológico que nos remite a la temperatura del color. Los colores fríos y calientes se deben a la sensación y relación que el humano tiene con el calor del sol y la frescura del agua, entre otros aspectos en comparación. Los colores calientes son el resultado de la mezcla del amarillo y rojo; estos adquieren adjetivos como pesados, secos, soleados, terrosos, etc. Los colores fríos son los tonos que resultan de la mezcla del verde y el azul; tiene adjetivos calificativos como ligero, húmedo, calmante, diluido, etc.

El color está cargado de información, expresión y experiencias visuales que penetran en nuestro cerebro. Por esta razón el color es comunicación y siempre tiene significados asociados a nuestro ambiente. Los tonos nos ofrecen un vocabulario con emociones, sensaciones, movimiento, que ayudan a la alfabetización visual o globalización gráfica.

Los tonos nos permiten una dinámica de movimiento por la sensación que llega al ojo, como el rojo que es estático,



Otoño.

el cyan indica profundidad y lejanía, el amarillo se expande en el espacio. Además un color nos puede determinar la cercanía o lejanía de un cuerpo, así como su posición de arriba o abajo todo en un mismo plano.

Una característica de los colores claros y fríos dan la sensación de ensancharse y elevarse, mientras los colores oscuros y calientes son pesados y bajan. Pero la dinámica del color se ve afectada por la iluminación u oscurecimiento, al añadir el color gris.

Por otra parte los tonos nos ofrecen una mayor o menor retención de ellos en la memoria humana, un ejemplo es el amarillo considerado como el tono más recordado, después de este sigue el azul, consecuentemente el rojo y el verde, etc.

Los colores manejan un lenguaje psicológico en el que se atribuyen diferentes sensaciones un ejemplo son las siguientes asociaciones:

Amarillo: Es el color de la luz y significa egoísmo, deseo, descanso, equilibrio.

Verde: Es reservado, esplendoroso, esperanza, naturaleza, juventud, deseo, descanso, equilibrio.

Rojo: nos lleva a la alegría, la pasión, emoción, peligro, sangre, agresividad.

Anaranjado: significa placer, aurora, regocijo, placer.

Ocre: Fuerza, resistencia, vigor.

Blanco: Paz, divinidad, estabilidad, calma, armonía.

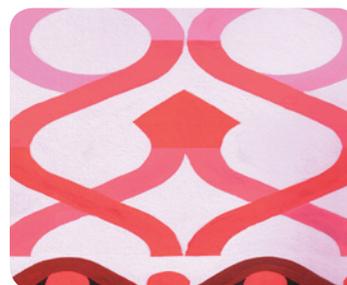
Negro: muerte, asesinato, noche, ansiedad, seriedad, nobleza.

Gris: aburrimiento, vejez, desánimo, desconsuelo.

La gramática del color nos da como resultado un lenguaje de sensación perceptiva, que ayuda al diseño a ser más atractivo al grado de ser hasta el protagonista del mismo. El color no es un parte del diseño, sino es el complemento que facilita la observación e interpretación del mensaje que lleva.



Agua.



Fuego.



Verano.

2.5.3 Código tipográfico

La tipografía juega un papel muy importante en el diseño gráfico al grado que existe una clasificación para referirnos a ella, el nombre es diseño editorial. A continuación se da dos posibles definiciones para esta área:

El diseño editorial es un proceso creativo sistematizado, en el que se relacionan una serie de elementos formales y conceptuales, dentro de un soporte gráfico predeterminado, con el fin de satisfacer las necesidades de comunicación visual a través de un medio impreso. Otra definición de diseño editorial se maneja como el área que se circunscribe en la necesidad de crear medios impresos, soportes funcionales en un ordenamiento compositivo de elementos gráficos.

Ahora conoceremos términos importantes que se manejan en la materia, ya que conforma en su conjunto el pilar del diseño editorial. Sin olvidar que se complementan con los demás códigos para formar el diseño gráfico y sus diferentes creaciones impresas como la fotonovela.

Como primer inicio tenemos la letra que es: “Cada un de los signos o figuras con que se representan los sonidos de un alfabeto”³² Este es el inicio del diseño editorial pero las letras no andan por si solas, si no hay una estructuración para ellas “Las letras aisladas son fonemas, unidades fonológicas, tienen sonido pero no significado. Las unimos integrando morfemas, que son las mínimas unidades significativas. Con los morfemas construimos palabras, estas se distinguen por ser piezas separadas. Encadenamos palabras para articular sintagmas, que pueden ser frases u oraciones. Finalmente un conjunto coherente de sintagmas forma el discurso”³³



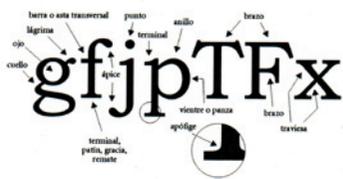
Tipografía.
Fuente Bembo.

Las letras son la parte inicial del diseño editorial debemos conocer acerca de su estructura, clasificación, forma, familia etc. En este sentido la tipografía es el instrumento esencial del diseño. Al saber como se conforma los caracteres, podemos usar los demás códigos para la creación de medios impresos, aunado a los conceptos del área del diseño editorial que continuación veremos.

³² *Diccionario de la Lengua Española*, Larousse.

³³ Jorge de Buen, *Manual de Diseño Editorial*, p. 23.

La estructura de la letra tienen nombre como:



Estructura de la tipografía
Manual de Diseño Editorial,
Jorge de Buen, p.103.

Altura: es la distancia entre la base o pie y el ojo de la letra.

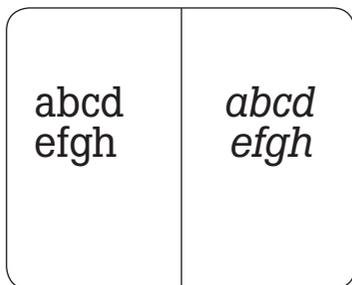
Base o pie: Es la parte inferior de la letra, en ella suele haber una hendidura llamada ranura.

Cuerpo: Es la distancia entre las caras anterior y posterior de la letra, que determina su tamaño en puntos.

Espesor: Es la distancia entre las caras laterales de la letra.

Ojo o cara: Es la parte del tipo que adopta la forma de la letra, o bien de un número o signo de puntuación.

Remate o patín: Es un trazo horizontal que suele terminar en los rasgos verticales o redondeados de la letra.



Redondas

Cursiva

Los caracteres o letras se dividen en cuatro grupos que son la figura, estilo o familia, elementos y su ojo, enseguida veremos de que se compone cada grupo:



Negrita

Minúsculas

a) **Figura**

Redonda: Las letras redondas son las de trazo recto o vertical y de forma circular.

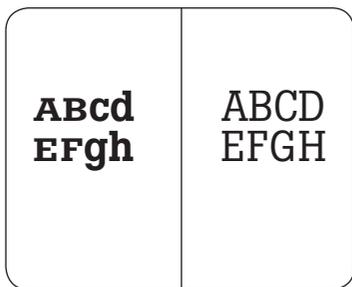
Cursiva o Itálica: Es la letra o figura inclinada, similar a la letra manuscrita pero sin rasgos de unión.

Negrita: son las letras de trazo más grueso que la letra fina, blanca o normal, existen en cursivas o redondas.

Minúsculas: También se les conoce como bajas o de caja baja.

Versalitas: Es la letra mayúscula de igual o parecido tamaño que la minúscula del mismo cuerpo. *Letras de caja alta, con altura de caja chica.

Versal: Otro nombre de la versal es la mayúscula, altas o de caja alta.



Versalitas

Versal

b) Familia: Es un conjunto o colección de tipos y cuerpos de un mismo dibujo o trazo, en otras palabras de un estilo, obtenidos a partir de un diseño básico. *Una familia tipográfica es un gran conjunto de alfabetos o fuentes que tienen las mismas o similares características (en sus trazos y rasgos) y que fueron inspiradas en un mismo modelo, puede haber coincidido en la época que se crearon.

Romana antigua o elzevirianos: Son los caracteres que combinan trazos gruesos y finos, sus remates son triangulares, las familias exponentes se este estilo son: Closter, Jonson, Kennerly, Barmond, etc.

Romana moderna: Son letras parecidas a la romana antigua, la única diferencia radica en los trazos finos y gruesos que contrastan más. Los remates son más horizontales y filiformes. Ejemplo de familia son: Domoni, Bulner, Onix, etc.

Egipcia: son las letras que tienen desbordamientos laterales tanto en la cabeza como en el pie de sus trazos rectos. Los remates son gruesos y cuadrangulares, las familias que lo representan son: Benton, Memphis, Cairo, Clarendon, Rockwell, etc.

Gótica: Se caracteriza por imitar la tendencia gótica

Palo seco o grotesca: es llamada también Sans Serifs o palo-bastón, se caracteriza por tener gruesos caracteres, con un trazo uniforme, carece de remates o terminales. El nombre técnico de esta familia es antigua, su mayor representante es la familia Futura, Nobel, Univers, Helvetica, Optima, etc.

Caracteres de escritura: Es la que toda persona aprende y sabe escribir como la manuscrita o de molde.

Caracteres de fantasía: Se usan para los títulos de una publicación, resaltar alguna oración o palabra, su principal característica es su compleja elaboración que en ocasiones sirve de ornamento.



Romana moderna
Bodoni Antiqua



Egipcia
Rockwell.



Palo seco
Univers.



Fantasía
Via Face Don.

c) Elementos

Las letras se distinguen por sus astas. Hay astas rectas como las que tienen las letras (L,N,T), circulares (O, Q), semi-circulares (C) y la mixta (D,R).

d) Ojo

Son los rasgos de la letra como fina, seminegra, negra, supernegro, estrecha o ancha.

Hemos mencionado las principales características que tiene la tipografía, pero estas se suman a otros conceptos que van de la mano para la creación de un diseño editorial y que intervienen en el texto y su acomodo compositivo. Los conceptos posteriores ayudarán a percatarse de lo complejo que es el diseño con cada elemento y principio que lo constituye.

Caja, caja de composición, mancha

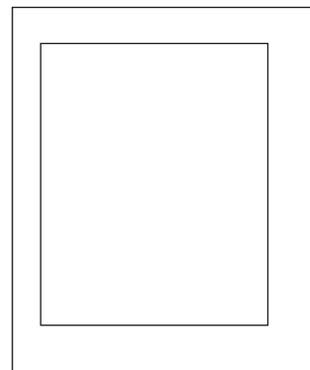
tipográfica: “Es el espacio que ocupa la página tipográfica sin los márgenes, es decir, la parte impresa en la plana”³⁴ La caja es la figura geométrica que forman las medidas de ancho y alto de la composición tipográfica Al espacio de la página delimitada por los blancos ocupados por textos e imágenes. El tamaño de la caja se mide en picas.

Campo: Es cada uno de los módulos que se obtienen de la división horizontal de la caja tipográfica, los cuales pueden ser pares o impares.

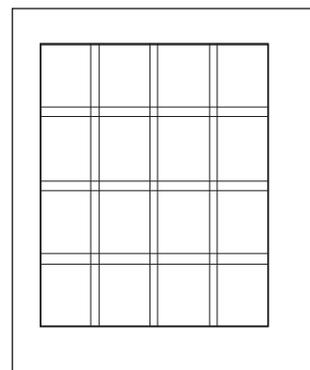
Cícero: Medida usada en España similar a la pica, equivalente a 12 puntos didot.

Colgado o descolgado: “Al blanco que suele dejarse, en los principios de capítulo y divisiones mayores de un libro, entre el límite superior de la caja y la cabeza o título de esa parte”³⁵

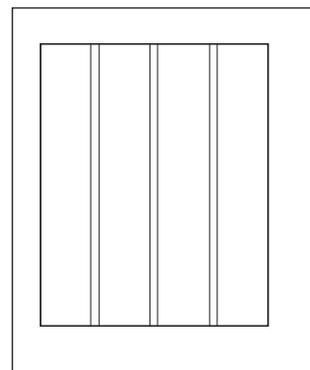
Columna: Se obtiene de la división vertical de la caja tipográfica en secciones pares o impares. El espacio de separación, que surge entre columnas se denomina corondel o medianil.



Caja.



Campos.



Columnas.

³⁴ Roberto Zavala Ruiz, *El Libro y sus Orillas*, p.51.

³⁵ R. Zavala, ob. cit, p.54.

una misma dirección varios espacios entre palabras, también se le conocen con el nombre de canales, callejones, etc.

Sangría: Se da este nombre al blanco con que empieza la primera línea de los párrafos en la composición seguida o normal.

En lo largo de este sub-capítulo, se menciono en forma de glosario los principales conceptos que intervienen en el tema de la tipografía, para localizarlos e interpretarlos en la fotonovela que es nuestro principal asunto en cuestión. El código tipográfico aparte de darnos parámetros estudio y analisis del diseño editorial, son las armas para crear un diseño que va desde un timbre postal, folletos, revista, carteles, etc.

2.5.4 Código Fotográfico ³⁶

El último código que nos falta por hablar es el fotográfico, que interviene de forma especial en el diseño gráfico. Los alcances de la fotografía en la comunicación gráfica han sido variados y muy altos, la principal muestra es la fotonovela. La fotografía tiene una gran enmendadura por ser el código protagonista de este tipo de entretenimiento; el mismo nombre de la publicación nos dice la trascendencia del código en la revista fotonovela.

Para iniciar el apartado debemos conocer que es la fotografía como concepto y este se refiere a la “Técnica y arte de fijar, mediante la luz, la imagen de los objetos sobre una superficie sensible”³⁷. El código fotográfico no solo es una definición, es un mundo de factores que intervienen en la formación de soluciones a un problema. Por esta razón el diseñador es un modelador e informador intencional, que debe conocer los factores que alteran visualmente el entorno compositivo de forma controlable para un mejor diseño.

Para ello se recurre al conocimiento escrito, en este subcapítulo se tiene como objetivo dar a conocer los principales puntos y factores que deben tomarse en cuenta para la realización y toma de una fotografía correcta. El código fotográfico maneja varios términos la mayoría corresponde a los códigos



Cámara .
Revista Magazine en español,
No. 6, junio 2005, p.24

³⁶ SFR. *PC Magazine*, “foto digital”.

³⁷ *Diccionario de la Lengua Española*, Larousse.

Granulación: Se define como la medición objetiva del grano, el cual es una textura en mayor o menor medida. En las fotos de blanco y negro aparece el grano como una minúscula partícula de plata metálica negra.

Iluminación: La iluminación de los objetos fotografiados proviene de fuentes tanto naturales como artificiales. La fuente de luz cumple una doble función que es la técnica y la estética; la función técnica consiste en proporcionar luz suficiente para una exposición adecuada y ajustar la escala de luminosidad de los sujetos u objetos fotografiados, para que se adapten a los límites de los materiales fotográficos utilizados. La función estética radica en que la persona u objeto fotografiado sea visible, bello y exprese una idea.

La luz natural es la fuente básica de iluminación en la mayor parte de la fotografía y nos referimos a la luz solar, mientras que la luz artificial se usa en una escala menor.

Medio tono: Descomposición de una imagen fotográfica a través de la agrupación o dispersión de puntos. Los puntos se logran mediante una pantalla o trama, que es la que determina el linaje o densidad de puntos por pulgada.

Obturador: Cortinillas dispuestas en la parte trasera de la cámara, justo delante de la película, regula el tiempo que la luz incide sobre la película.

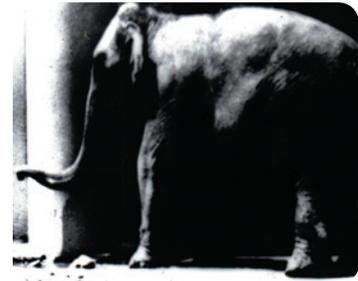
Perspectiva: Es la captación de la realidad.

Peso: Es la intensidad de fuerza gravitatoria que tira a los objetos hacia abajo, efecto de gravedad.

Poder de resolución: es poder captar detalles finos con grano fino, mientras el grano sea mayor menos calidad de detalle.



*Fotografía Luz natural
Revista Día Siete,
No. 239, p.10*



Medio tono.



*Fotografía Perspectiva
Revista Día Siete,
No. 258, p.21*

- d) Línea, forma y textura.
- e) Abstracción e interpretación.

2. Puntos de relevancia de una buena imagen



Fotografía.
Imagen del autor.

- a) Impacto.
- b) Pose.
- c) Expresión.
- d) Alumbrado o iluminación.
- e) Colorido o tonalidad.
- f) Composición.
- g) Encuadre.
- h) Retoque.
- i) Montaje.
- j) Textura.
- k) Acabado.
- l) Presentación.

3. Sistema de clasificación de una fotografía

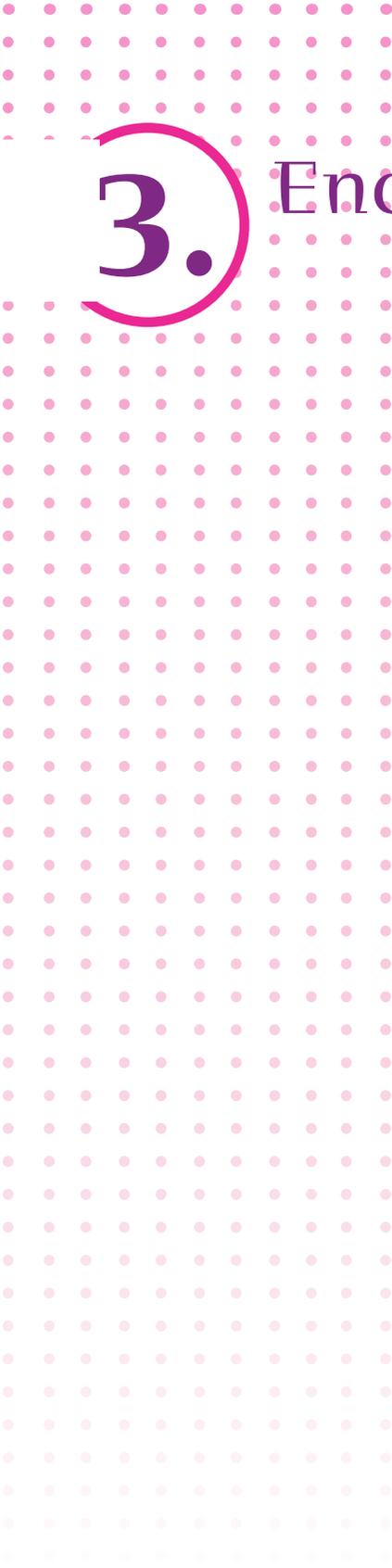


Fotografía.
Imagen del autor.

- a) Calidad técnica: Se refiere a la iluminación, el enfoque selectivo o general, la exposición y por último la calidad de impresión.
- b) Calidad Compositiva: Es el acomodo de elementos que convivan en armonía y se maneja el colorido, las poses, el encuadre, la luz y textura que se presentara todo en conjunto.
- c) Impacto: maneja los aspectos psicológicos y de impresión de la imagen la respuesta del impacto puede ser variable, pero son capaces de transmitir un mensaje significativo.
- d) Autenticidad. Es la relación con el medio que lo rodea y la originalidad de su creación en el que se debe adecuar a su marco histórico, social y conceptual.

4. Principales variables de un sistema fotográfico que afecta los resultados del negativo y positivo en blanco y negro.

- a) Velocidades de obturación.
- b) Aberturas (diafragma).



3.

Encrucijada
de una
fotonovela

“Estoy consciente de que lo nuestro
no puede durar eternamente,
esa diferencia de años, es lo que
nos separa. Cuando tú termines
tu carrera, serás el mejor
partido de la ciudad”

NOVELAS DE AMOR

3. Encrucijada de una fotonovela

3.1 La nueva era en rosa

El nacimiento de una nueva etapa del entretenimiento y realidad impresa ha llegado a México, con la salida a la venta de la fotonovela, como una creación híbrida de la historieta, cine mudo y la radio novela. Permitiendo una revista de gran éxito en el país; sabemos que el camino ha sido largo y con diferentes cambios y obstáculos. Hasta que Manuel de Landa publicó la primera fotonovela para Publicaciones Herrerías en la década de 1960. En el último dato mencionado no se tiene la certeza que Manuel de Landa sea la primera persona que haya publicado este tipo de revista, pero es uno de los aventureros de la fotonovela mexicana.

A lo largo de la tesina se mencionó como primer apartado la historia y origen de la fotonovela, en el segundo capítulo la ubicación y componentes de la revista referentes al diseño y para finalizar, un análisis en lo más profundo de los sentimientos de la fotonovela. Desde la primera imagen de una portada, hasta la última página de la revista.



Fotonovela
,Idilio, No.52,
10 de agosto de 1968.

3.2 El esplendor de una idea

Llegando al año de 1960, México tiene una mayor abertura con el mundo y una globalización imperceptible para la sociedad. Este paso lo dio el presidente Ruiz Cortinez en su gobierno de 1952 a 1958, al introducir a la nación, una mayor ideología americana conjunto con la europea. Otro acontecimiento importante del periodo presidencial fue el otorgar derecho al voto a las mujeres. Este suceso dio un cambio radical en el pensamiento del mexicano, donde la mujer deja de ser una persona inferior, para recuperar sus derechos que le corresponden por solo hecho de ser mujer.

Debemos tener claro que todo desarrollo y cambio de ideología, no se da en un día para otro, es un proceso lento marcado por los años. Para 1958 a 1964 el poder presidencial lo tiene Adolfo López Mateos quien logra en la nación, una mayor economía sustentada en el petróleo que se triplicó en su producción más la inversión extranjera. Los beneficios alcanzados fueron tener libros de texto gratuitos en la educación básica, más la inauguración de Ciudad Universitaria y sobre todo un mayor adquisición de productos en el consumo humano en los que resaltan: automóviles, televisores, radios, refrigeradores, tocadiscos, máquinas de cocer, planchas, tostadores, etc.

La creciente economía aparente que tenía México da pie a la creación de nuevas empresas, entre ellas editoriales que publican revistas como la fotonovela. Con sus diferentes narraciones, protagonistas, viñetas, encuadres, etc. Solo las une un objetivo que es la el consumidor femenino principalmente. La mujer forma parte de un público consumidor olvidado y que ahora, se le toma en cuenta como un negocio. En seguida conoceremos cuales son las fascinantes revistas de fotonovelas, que salieron al expendio de revistas para ser compradas por las mujeres.



Fotonovela
3 Novelas, el amor en cine,
No. 8, p. 19, 1967.



Fotonovela
3 Novelas, el amor en
cine, No. 8, p. 91, 1967.

El imperio de la fotonovela esta gobernado por: *Cita, Cita de lujo, Tuya, Idilio, Ternura, Corin Tellado Chicas, Novelas de amor, Mía, Linda, Ensueño, Historias de mujeres, El amor en cine, Dulce amor, Crudas historias, Libro de colección, Casos reales, Temas de peligró, Valle de lagrimas.*

Estos son nombres de las revistas que se tienen datos sobre su existencia, posiblemente exista algunas más, pero las fotonovelas mencionadas son las que mayor peso tienen en su género. La fotonovela es considerada como un sistema de comunicación de masas por su complejidad y cantidad de tiraje que se publica en el país.

Otros nombres de fotonovela son: *Pecado Mortal, Nocturno, Casos de Hospital, Novela Musical, Las Abandonadas, Juan Sin Miedo, El Perro Mundo, Capricho, El Abismo Diabólico, Fiesta, Foto Capulina, Fotomisterio, Fotoserie, Historias de la Vida, Las Andanzas de Gastón, La Cosquilla, Romance, Rutas de Pasión, Senderos de Espinas, Turno de Noche, Casos de la Vida, Santo, etc.*⁴⁰



Fotonovela
Novelas de Amor,
No. 678, 1967.

En el siguiente listado se menciona algunas fotonovelas y sus días en que salieron a la venta:

Cita

Con una publicación los días martes, su tiraje es de 260 000 ejemplares.

Ternura

Los miércoles, su tiraje es de 230 000 ejemplares.

Chicas

Con su salida los jueves, su tiraje es de 240 000.

Cita de lujo

Sale a la venta los viernes, con un tiraje de 230 000.



Fotonovela
Cita, No. 362,
9 de octubre de 1973.

⁴⁰ SFR. F. Curiel, op. cit, p.41.

Idilio

Su venta era los sábados

Novelas de amor

Con un tiraje de 360 000 revistas; ocupando el primer lugar como la fotonovela más vendida por varios años.

Historias de mujeres

El tiraje de la revista es de 70 000 ejemplares.

Como se dio a conocer las fotonovelas ocupan un gran tiraje distribuido en la ciudad de México como el mayor consumidor y sobre todo, que su salida a la venta es casi toda la semana. Esto quiere decir que siempre existía en el expendio de periódicos un ejemplar de fotonovela nuevo y variado. Para llevar alegría a esa mujer llena de ilusiones románticas. En los dichos populares del país se dice que “uno busca lo que no encuentra en casa” esto lo podemos referir que en las revistas encontramos detalles amorosos de regalos, pensamientos, cariños y palabras tiernas que necesita la mujer en un mundo machista.

El consumo de la fotonovela fue muy rápido en la década de los 60, por el motivo de una abertura ideológica, en el que la mujer participa en lo político y social del país, aun existiendo esa parte opaca del machismo mexicano represor. La mujer vive una libertad controlada pero que sirve de avance para los derechos del género femenino.

Esta ideología hace que la mujer busque una identidad y que más bien que una revista especialmente para ella, con temas femeninos como el amor, la belleza, la cocina y una identificación del personaje novelero con su vida misma. El desarrollo económico que tiene México, permite que varias casas mexicanas tengan un radio y con el escuchen sus radionovelas, reforzando el valor de la fotonovela que permite conocer a sus personajes.



Fotonovela
Idilio, No. 77,
p. 16, 1969



Fotonovela
Idilio, No. 77,
p. 6, 1969

Las radionovelas tienen su origen en México a partir de los últimos años de la década de los 40s, su gusto y preferencia de las personas hace que en 1950 el género tome fuerza ya que es un invento innovador y popular que está en manos de varios mexicanos. A la llegada del año 1960 las novelas de la radio contribuyen al auge de las fotonovelas, haciendo que pierda valor los melodramas sonoros que dan un desahogo y equilibrio sentimental en el radioescucha.

Las preferencias o gustos de las personas cambian con el tiempo, volviéndose más exigentes y pidiendo novedades y esa novedad la da la fotonovela. Mientras la radio ofrece melodramas radiofónicos con diálogos vivos, expresiones por medio de la voz, entonación, ritmo, una ambientación del espacio con sonidos representativos; más el uso de la imaginación, que permite un sin fin de posibilidades de crear una imagen de los personajes que intervienen en la radionovela. Todo esto no basta para su futura desaparición.

Mientras que la fotonovela nos da una fórmula del lenguaje estructurado que se basa en la síntesis de un momento, una imagen realista y el ejercicio de guardar una imagen en la memoria. Esto es gracias a la introducción de la televisión, que es una imagen con sonido. La adquisición de una televisión era exclusivo para la gente de mayor economía, esto no quiere decir, que se tenía un desconocimiento del aparato, pero no era para todos. La imagen mostraba quien estaba atrás de esas voces que escuchaban en la radio; la fotonovela también ofrecía una imagen aunque fuera estática, daba a conocer los personajes que se interrelacionaban en el drama.

La radio ante la imagen como representación de la realidad no podía competir, varios radioescuchas cambiaron de gusto o lo combinaron con la fotonovela. Toda fotonovela permitió conocer el rostro, los personajes imaginados y hacerlos comprobables, ver su vestuario, los gestos, la atmósfera del lugar de actuación.



*Fotonovela
Novelas de Amor,
No. 599,
p. 18, 1972*



*Fotonovela
Novelas de Amor, No. 599,
p. 22, 1972*

Un punto a favor de la revista es que estaba a la vanguardia del melodrama popular.

El individuo que lee la fotonovela se convierte en una multitud uniformada y corporativa del consumismo, ya sea por sus ídolos, semejanzas de la realidad, entretenimiento, cuidados de belleza, que tenían como contenido cada revista. Pero la parte importante de la novela es su argumento con su alta tensión de drama y sentimientos encontrados en un papel.

3.3 Una forma de ver a la fotonovela

La evolución de la historieta da origen a la fotonovela y esta, se aleja más de su paternidad haciendo que viva como único vínculo, el elemento lingüístico de balones de narración y diálogos. La revista toma la pretensión de ser un producto nuevo con carácter, digno y serio. La fotonovela tiene la obsesión de mantener un valor representativo de la realidad en sus fotografías.

Cada fotonovela nos ofrece una historia que parte desde un noviazgo hasta un amor enfermizo, existen varios componentes melodramáticos esenciales por ejemplo:

- Noviazgo
- Amores imposibles
- Reencuentros
- Relaciones ilícitas
- Relaciones extramaritales
- Encuentros casuales
- Madres solteras
- Divorcios o separaciones
- El destino
- Contacto sexual
- Injusticias
- Amor puro



*Fotonovela
Cita, No. 362,
p. 39, 1973*

Un sin fin de temas que podemos encontrar a lo largo de la historia de las fotonovelas, Pero existe una clasificación para dividir estos temas que es la fotonovela rosa, con un manejo de lenguaje romántico y cursi: y la otra como fotonovela amarillista o roja que marca su argumento con agresividad y fotografías más agresivas.

La fotonovela rosa: Ofrece historias de noviazgos, dramas pasionales, maternidad en la soltería, paternidad extramatrimonial, amores predestinados, amores imposibles, el destino, problemas de pareja, y sobre todo mucho amor.

Mientras que las imágenes muestran personas platicando, amigos, situaciones de conversación amable y seria, confesiones, risas, besos, camisones, escotes, hombros descubiertos y un erotismo refinado conservador.



*Fotonovela rosa
Ciorin Tellado,
No. 5, p. 65,*

La fotonovela amarillista o roja: Ofrece un argumento de divorcios, dramas pasionales, adulterios, asesinatos, intrigas, robos, lujuria, engaños, la parte morbosa de una sociedad.

Las viñetas ocupan como imágenes ha mujeres semidesnudas, asesinatos, golpes, maltrato, relaciones sexuales, corrupción, abusos, etc.



*Fotonovela roja
Casos Reales, No. 464,
p. 28, 1995*

Lo que tienen en común las dos clasificaciones de la fotonovela son:⁴¹



Fotonovela
Cita, No. 289,
p. 29, 1972

1. Los personajes que participan en las historias son el agente principal de la acción.
2. Los conflictos y crisis de las relaciones de pareja son el clímax del argumento.
3. El amor puro, inmediato y natural es el más importante
4. Lo que diferencia una sociedad de otra es el *status* social

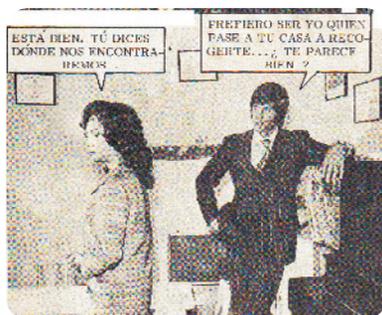
Estos cuatro puntos son la vida misma, para una audiencia femenina que es soñadora, reprimida, sexualmente inculta, toda situación presentada en las historias queda reducido a un sentimentalismo rápido con lágrimas fáciles. Una degradación intelectual, con deformación de valores y confirmación de falsas posturas, ideas y comportamientos de una sociedad.



Fotonovela
Cita, No. 289,
p. 29, 1972

En los relatos de las historias encontramos dos situaciones la positiva y negativa:

- La primera se refiere al beneficio, gratificación y recompensa en las tragedias que sufre una persona.
- La segunda es la aceptación y conformismo del sufrimiento por una tragedia.



Fotonovela
Cita, No. 289,
p. 29, 1972

Estas situaciones están ligadas a las clases sociales tanto de la vida real como las fotonovelas, donde siempre la más adinerada será la dominante, marcando la sumisión de la clase oprimidas, en este caso la proletariada. La clase más baja es la castigada con problemas. Este reflejo no es exclusivo de las fotonovelas, sino aparecen en las radionovelas y el cine mexicano de los años 50s, como las películas tituladas: *Nosotros los pobres*, *Esquina Bajan*, *El quinto patio*, *Los olvidados*, *Los hijos de don Venancio*, *Pepe el Toro*, etc.

Al tomar los medios de entretenimiento impresos en especial la fotonovela enseñan situaciones dirigidas a las cla-

⁴¹ SFR. Pedro Sampere, *Semiología del Infortunio*, p.74.

ses más bajas, para tener la adopción de valores paradigmáticos, siendo ellos un grupo social muy permeable. Son primordialmente 3 ideologías enseñadas:



Fotonovela-Clases sociales
Linda, No. 9,
p. 30, 1966.



Fotonovela-Relaciones sociales
Chicas, No. 284,
p. 9, 1973.



Fotonovela-La persona
Idilio, No. 28
p. 2, 1973.

a) Clases sociales:

- Las diferencias sociales son puras y naturales, siempre deben existir.
- Todo escalón a una mejor clase social es por vínculo sanguíneo.
- Las clases inferiores deben asumir su suerte y dejar de luchar por ser mejores.
- Las sirvientas o ayudantes domésticos son considerados como profesionales.
- El pobre es oportunista y aprovechado.

b) Relaciones sociales:

- Todo hombre que tenga más de una mujer es respetable.
- Las mujeres que sigan solteras y solas no tienen buena reputación.
- Las relaciones extramaritales son privilegios de la clase alta.
- La ignorancia y analfabetismo son de la clase baja.
- Las relaciones sexuales son reprimidas.

c) La persona:

- Todo ciudadano tiene derecho al amor.
- Se vive una libertad oprimida.
- Todo amor crece siempre y cuando haya una renunciación a el.

Los temas y la atmósfera que se llevan a la revista son el rol de una pareja, aunque transformados a un sarcasmo, exageración, con una manipulación de las situaciones de pareja. Recordemos que las enseñanzas y buenas costumbres no dice que el matrimonio o relación de pareja son el templo de la felicidad, donde la cabeza de familia es el hombre, y la mujer desempeña la educación como la limpieza del hogar.

Pareciera en ocasiones que el hombre fuera dueño de la mujer, pues hay antecedentes, que en las actas de matrimonio se menciona que la mujer formara parte del hom-

bre, esto se basa en sustituir el segundo apellido de la mujer por el del hombre diciendo así en el acta “María Torres de (apellido del hombre) y Héctor Pineda Aro aceptan contraer matrimonio el día...

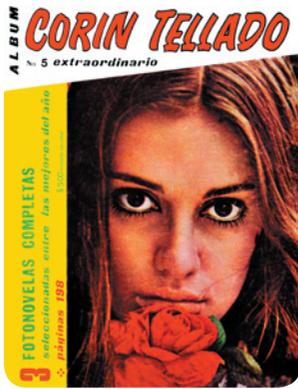
El párrafo anterior nos indica parte de la represión que tiene la mujer, en los años comprendidos de 1960 a 1970 y posteriormente, en la que sueña o acepta su realidad. A veces la fotonovela servía de molde para una sociedad, como paño de lágrimas, o un reflejo, esto es un punto de vista rebuscado, posiblemente la compra y venta de la fotonovela, era por los artistas del momento.

3.4 Desgajando un sueño impreso

El desmembrar a la fotonovela, nos llevará a conocer mucho mejor los elementos de diseño que unifican a la fotonovela, haciéndola una revista única en su género y con un diseño totalmente mexicano.

3.4.1 División novelera

El lenguaje de la fotonovela hace que dividamos a la revista en dos apartados uno es la fotonovela rosa (romántica) y la otra, la fotonovela amarillista o roja (agresiva). Existió otro tipo de fotonovela que la agrupo como fantástica, por el manejo de personajes fuera de la realidad.



Fotonovela Rosa
Corin Tellado, No. 5
extraordinario.

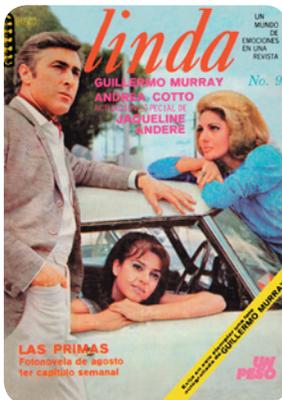
Fotonovela rosa: En su contenido maneja temas de amor, pasión, juventud, paz, noviazgo, conflictos de pareja. Todo de una forma romántica, cursi en ocasiones empalagosa por sus textos.

Ejemplos de títulos de revista:

Cita, Cita de lujo, Tuya, Idilio, Ternura, Corin Tellado Chicas, Novelas de amor, Mía, Linda, Ensueño, Historias de mujeres, El amor en cine, Dulce amor.



Fotonovela Roja
Casos Reales, No. 464,
1995.



Fotonovela Rosa
Linda, No. 9,
1966.

Fotonovela amarillista o roja: Es el manejo de conflictos de pareja llevados a una enfermedad, con engaños, golpes, asesinatos, donde el morbo es el principal protagonista, éste es el gran éxito de las últimas fotonovelas del año de 1990.

Ejemplos de títulos de revista:

Casos reales, Temas de peligro, Valle de lágrimas, Libro de Colección, Crudas historias, Traumas psicológicos, Sufrimiento, Castigo.



Fotonovela Roja
Libro de Colección, No. 71,
1986.



Fotonovela Rosa
Tuya, No. 52,
1968.

Fotonovela de fantasía: Su presencia se caracterizó por el uso de personajes fantásticos como momias, vampiros, hombres lobo y superhéroes, son pocas las revistas en este ramo.

Ejemplos de títulos de revista:

Foto misterio, Santo



Fotonovela Roja
Valle de Lagrimas, No. 3,
1994.

Los discursos fotonoveleros son variados y en eso recae su riqueza de distracción, es cierto que la principal fotonovela en ventas o consumo es la catalogada como rosa por ser la iniciadora en este ramo. La fantástica no tuvo mucha suerte en sus ventas pero forma parte de esta crónica y para finalizar llega la fotonovela roja que es la que culmina con la desaparición de la fotonovela en México.

3.4.2 “El fin” o “continuará”

Cada historia que viene en una fotonovela ya sea rosa o roja maneja una historia completa o serial depende de la revista y su narración.

Fotonovelas completas: Son aquellas que dan a conocer una historia que inicia y concluye en el mismo tomo de la revista, sin necesidad de comprar otra. Dando al lector una síntesis de novela en unas cuantas hojas. En el inicio de cada historia se da un breve recuento de la novela y concluye en su última página con la palabra “fin” para mostrar que no existe ninguna continuidad.

Ejemplo:

Historias de mujeres

Novelas de amor

Dulce Amor

Cita

Casos reales

Libro de colección

Valle de lágrimas

Temas de peligro

Crudas historias

Fotonovelas seriadas: La narrativa de una historia abarca un largo período de tiempo seccionado en tomos de revista, para que el lector pueda seguir con la historia volviéndose en un comprador cotidiano. Este tipo de revista serial hace más profunda



**NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO...
UNA HISTORIA VERDADERA INVESTIGADA PARA USTED**

*Fotonovela Completa
Casos Reales, No. 244,
p.31, 1991.*

la relación y el interés por parte del comprador. Muchas revistas manejan sus historias seriales como un anclaje, que crea la necesidad de comprar el siguiente número de la revista, para no perder la continuidad de la historia. Y desde un punto de vista comercial se asegura la venta y compra del producto de forma diaria.

Al igual que la fotonovela completa la serial en algunos caso da una síntesis del capítulo anterior para seguir el hilo en la historia y en su última página nos muestra la palabra “continuará” para dar referencia que la historia no ha concluido. En ocasiones se muestran avances de lo que vendrá en la siguiente revista.

Ejemplo:
Tuya
Idilio
Chicas

El gusto por una fotonovela completa o serial era independiente, había personas que preferían una historia corta que se puede leer en un rato o la revista serial que tardaba más en desarrollar su contenido, ya que el melodrama era en plazos.

3.4.3 Códigos primarios

Toda revista fotonovelera ya sea rosa, roja o fantástica, su creación se compone de varias personas que intervienen en su realización iniciando con editores, argumentistas, trazadores, fotógrafos, escenógrafos, letreristas, ayudantes, correctores, maquillistas, utileros, impresores, diseñadores, vendedores, etc.

En ocasiones una misma persona desempeñaba varios papeles para evitar gastos innecesarios. En suma la fotonovela necesita de individuos que originen esta revista. Pero también necesita manejar códigos que intervienen de forma común en los tres tipos de fotonovela que son:



Fotonovela Seriada
Idilio, No. 77,
p.31, 1969.



Fotonovela Viñetas
Linda, No. 9,
p.30, 1969.



Fotonovela Viñeta
Linda, No. 9,
p.30, 1969.



Fotonovela Viñeta
Historias de Mujeres, No. 57,
p.33, 1973.

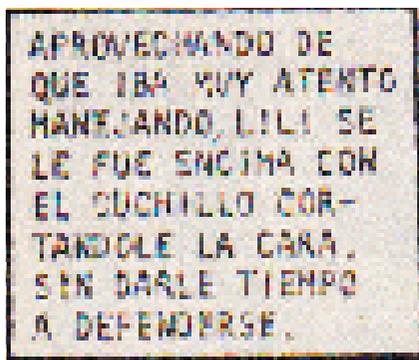
a) Viñetas, cuadros: Es “la unidad gráfica espacial”⁴² *Es el espacio que delimita a los motivos compositivos que componen a la fotonovela. El tamaño de una viñeta es muy variable ya que dependerá del tamaño de la página y su composición de la misma. El ordenamiento más común de viñetas en una hoja de revista es de 4 fotografías, sin embargo este número puede variar de 1, 2, 5 o 6 viñetas. La adopción de un *standard* de viñetas se debe a una relación armónica de 3:4, por eso es más usual ocupar 4 fotografías.

Cada viñeta o cuadro puede tener una forma regular como un triángulo, círculo, rectángulo o una forma irregular, esta relación será en base a la composición. Los cuadros manejarán en su interior una imagen fotográfica y texto que tendrá que cumplir con ciertos requerimientos de funcionalidad, comodidad visual, ausencia de contaminación visual y sobre todo una unidad en sus componentes.

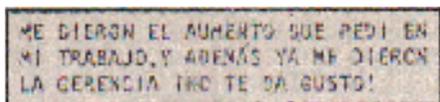
El acomodo de las viñetas en las páginas de las fotonovelas en México, no se rigen por un orden establecido, sino por una composición aleatoria hecha por la empresa editorial y sus directivos, en algunos casos se manejan viñetas rectangulares, cuadradas, irregulares, o una combinación mixta de viñetas en una sola página.

Así como sus diferentes presentaciones que tiene una viñeta, se tiene que tomar en cuenta la cantidad de cuadros que vienen en la hoja, el número de viñetas puede variar desde una sola hasta seis u ocho cuadros, esto dependerá del compositor de la revista. Ninguna fotonovela mexicana maneja una similitud en su composición, haciéndolas diferentes una de otra. En ocasiones el acomodo de viñetas no facilita la lectura, sino dificulta el seguimiento de la historia, al no saber que viñeta o cuadro sigue después de una. La búsqueda de una página más dinámica y atractiva en ocasiones tiene una mayor dificultad de lectura para sus lectores.

⁴² P. Sampere, ob. cit, p. 161.



Fotonovela Globo
Libro de colección, No. 71,
1986.



Fotonovela Globo
Libro de colección,
No. 53, 1986.



Fotonovela Onomatopeya
Tres Crudas Historias,
No. 27, p.33, 1984.



Fotonovela Metáfora en imagen
Historias de Mujeres, No. 57,
p.33, 1973.

b) El globo, bocadillo: Es una cavidad que contiene los diálogos o monólogos de los personajes que interactúan en la viñeta. Su forma puede ser rectangular (la más usual), en nube, en elipse, cuadrada, etc. Esta deberá contar con un rabillo para identificar a la persona que esta dialogando, en algunos casos puede carecer de rabillo.

c) Onomatopeya: “Modo de formación de palabras que emitan el sonido de lo que designan.”⁴³ *Las onomatopeyas se utilizan con mayor requerimiento en las fotonovelas amarillistas para ejemplificar el sonido y ambientación de la situación presentada en el cuadro. Un ejemplo de onomatopeyas son:

¡AAGGH!- Un grito desesperado

¡TOC, TOC!- El tocar una puerta

¡CRAC!- Un golpe

¡PLAF!- Una cachetada

¡AAAAAA! Un grito de terror

¡HUMMMMM!- Enojo encaprichado

¡RING, RING!- El teléfono

d) La metáfora en imagen: Son los signos o imágenes que interpretan algún pensamiento, idea o suceso una muestra es un foco en la cabeza de alguien ya que representa que la persona tiene una idea, o en ves de tener un foco, tiene símbolos de interrogación quiere decir que tiene una duda. Estas metáforas en imagen ayudan a comprende que piensa el personaje de la fotonovela.

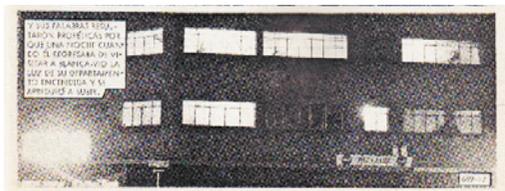
⁴³ Diccionario de la Lengua Española, Larousse.



Fotonovela Figura Cinética
Historias de Mujeres, No. 53,
p.31, 1986.



Fotonovela Encuadre
Corin Tellado, No. 5 extraordinario,
p.39, 1960.



Fotonovel, Plano Panorámico
Novelas de Amor, No. 689,
p.17, 1973.



Fotonovela, Plano Semigeneral
Novelas de Amor, No. 689,
p.17, 1973.

e) La figura cinética: Son elementos gráficos que ayuda a expresar la ilusión de movimiento en un actor u objeto de la fotonovela esencialmente en actos de golpes, peleas, velocidad, etc. *Ilusión gráfica del movimiento. La utilización de líneas para dar movimiento, son de uso del diseño mexicano en especial.

f) Encuadres: Los encuadres son condicionados por los elementos y personajes que participan en una viñeta más los componentes de una ambientación. Al momento de tomar la fotografía se debe considerar que se esta contando una historia por medio de diálogos, esto hace que en el encuadre aparezcan regularmente dos personas platicando. Por lo regular se ocupan planos generales y medios.

g) Planos: Existen diferentes planos en la fotografía, para ilustrar las historias de las fotonovelas.⁴⁴

Panorámico (long-shot): Abarca un paisaje con personaje o sin él.

Semigeneral (médium long-shot): Es más cercano el enfoque que el panorámico.

⁴⁴ SFR. F. Curiel, op.cit, pp.57-59.



*Fotonovela, Plano Full-shot
Idilio No. 77,
p.16, 1969.*

Full-shot: El enfoque de la cámara se concentra en los personajes vistos de cuerpo completo.



*Fotonovela, Plano americano
Corin Tellado, No. 5 extraordinario,
p.65, 1960.*

Plano americano: Su encuadre se basa en tomar a los actores desde las rodillas a la cabeza.



*Fotonovela, Plano Médiu-shot
Cita, No. 363,
p. 9, 1973.*

Médiu-shot: La toma inicia del busto a la cabeza y pueden aparecer uno o más actores.

Close-up: Es una toma cercana del rostro o cabeza del actor.



*Fotonovela, Plano Close-up
Cita, No. 289,
p. 29, 1972.*

Big close-up: Es el enfoque de un detalle del personaje.

h) Texto:

Se puede encontrar en la fotonovela dos diferentes formas de ocupar el texto:

Narrativo (espacial): El texto explica situaciones del pasado o presente.

Flash-back (temporal): Es el globo que tiene como texto una explicación del acto acontecido en ese instante.

La tipografía que usualmente se usaba para el texto narrativo era muy sencilla, sin rasgos o terminaciones, que dificultarán la lectura. En especial se usó la familia tipográfica de las Sans Serif o Palo Seco, por la ausencia de adornos en sus caracteres. Hay que tener por entendido que la fotonovela es un medio diseñado para la gente que lee poco o que lee mal y sueña mucho.

Pero la elección de tipografía la tenían sus editores según su composición porque no era una



*Fotonovela, Plano Bi close-up
Casos Reales, No. 244,
p. 8, 1991.*

norma, el uso de letras sin terminaciones. La única particularidad que utilizaron las fotonovelas en sus textos fue el apartar y dejar de usar, una letra caligráfica que remonta al lector a la historieta. Recordemos que la fotonovela busca una identidad y aislamiento de sus orígenes en la historieta.

i) Montaje: Es un esquema de técnicas narrativas en el que se maneja la secuencia de una historia por medio de encuadres, la aparición o desaparición de personajes u objetos en escena para ser fotografiados, una narración cronológica, el manejo de una continuidad con cada fascículo, el uso de texto explicativo para resumir una situación anterior y sobre todo el limitar el espacio y tiempo de acción de cada historia.

Los códigos mencionados son los ingredientes esenciales para que una fotonovela sea generada y complazca al lector. Es importante hacer mención que las fotonovelas tienen una forma de leerse; en primera parte nosotros identificamos un cuadro o viñeta al abrir la revista en el que codificamos y decodificamos, la imagen fotográfica; luego el texto o de forma simultánea con la imagen, posteriormente se hace una relación de los dos manejando un espacio y tiempo de los acontecimientos narrados y para finalizar se hace una conexión con la viñeta que le sigue, para dar secuencia la historia tratada.

A parte de seguir la historia por viñetas, el mexicano por razones culturales lee un texto de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, por lo tanto este patrón se aplica en la revista de fotonovelas.

Un detalle más de las fotonovelas son sus discursos verbales e icónicos que se manejan como personajes reales y una secuencia lingüística presentada en narración, diálogos, monólogos, y onomatopeyas. El discurso icónico tiene la fuerza de presentar el movimiento corporal y los gestos faciales mientras que el otro discurso se ocupa de dar la información situacional.

3.4.4 Blanco y negro / color

La impresión de las historias de amor, por lo regular se utiliza la tinta negra para sus interiores, ocupando el color blanco del papel. Mientras las forros de la revista eran con color. El manejo de una tinta en sus páginas interiores surge por varias razones:



Fotonovela, B/N.
Casos Reales, No. 464,
p. 29, 1995.

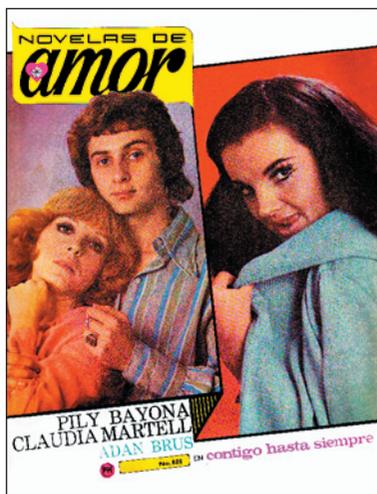
a) El origen de la fotonovela en blanco y negro radica en una realidad creada por los moneros o caricaturistas en 1940, que hizo posible un gusto preferente por parte del lector, por una impresión monocroma.

b) La tecnología de los años 60s 70s en impresión nos lleva a la litografía, rotograbado y primeras máquinas que permiten el uso de un mayor número de colores. La básica forma de impresión es a base de una sola tinta y medio tono.

c) Los altos costos de impresión a color y la mala calidad de las máquinas que imprimen en cuatricromía.

d) Mantener una ideología de estilo realista.

Estos puntos refuerzan la idea o pensamiento de mantener una impresión en blanco y negro en el contenido de la fotonovela. Toda impresión realizada en las revista manejo un medio tono en sus páginas centrales. Mientras el forro uso una reproducción a color, para hacer atractiva la revista y mostrar los actores que participan. El manejo del color era requisito para la competencia de mercado, ejemplo:



Fotonovela, 1° de Forros.
Novelas de Amor, No. 688,
1973.

1° de forros:

El nombre de la revista, el año, número, el reparto de la fotonovela, la editorial, precio, y las fotografías de los protagonistas.



Fotonovela, 2° de Forros.
Historias de Mujeres,
No. 29, 1972.

2° de forros:

Publicidad, carteles de los artistas de moda, que en ocasiones ocupan la 2° y 3° de forros en su totalidad.



Fotonovela, 3° de Forros.
Historias de Mujeres,
No. 29, 1972.

3° de forros:

Publicidad o avances de las siguientes fotonovelas a venderse.



Fotonovela, 4° de Forros.
Idilio, No. 323, 1973.

4° de forros:

Publicidad comercial o de la misma revista mencionando sus fascículos especiales.



Fotonovela, Horóscopos
Linda, No. 9, 1966.

-Entrevistas a un artista.

-Noticias de artistas.

-Poemas

-Sugerencias de belleza

-Pensamientos de amor



Fotonovela, Noticias
de Artistas, Novelas de Amor,
No. 678, 1973.

-Chismes

-Chistes

-Letras de canciones

-Ejercicios para una mejor salud

-Información para ser más cultos.



Fotonovela, Canciones,
Publicidad,
Cita, No. 363, 1973.

-Cartel

3.5 Amor criminal

Hemos llegado a un tramo de nuestro capítulo que corresponde a la parte oscura de las fotonovelas, posiblemente una de las razones de su desaparición. Hablamos de la fotonovela amarillista o roja, que su principal motor es el uso de imágenes eróticas, un lenguaje agresivo y una historia de muchos conflictos donde la mujer acaba siendo un objeto sexual para el hombre.

El nombre de las fotonovelas que participan en esta categoría son: *Casos reales*, *Temas de peligro*, *Valle de lágrimas*, *Libro de colección*, *Crudas historias*, *traumas psicológicos*, *Sufrimiento*, *Castigo*, etc.

Los dramas que se presentan en cada novela roja rompen con las buenas costumbres que establecían las fotonovelas rosas, poniendo en juicio nuevos valores.

Los códigos

que maneja una fotonovela amarillista son los mismos que ocupa una fotonovela rosa, con el manejo de viñetas, fotografías y encuadres, globos, texto, un argumento, onomatopeyas especialmente. Lo que cambia es el trama romántico a uno vulgar.

El alcohol, el cigarro, as mujeres semidesnudas, escenas sexuales, golpes, maltrato, palabras altisonantes, engaños, muerte, sufrimiento, madreas abandonadas, abusos, todo lo referente a una degradación de la

persona son el pan de cada día de las fotonovelas rojas. Ejemplo: Golpes, Escenas de cama, Bebidas embriagantes, atropellados, etc.

La transformación de la fotonovela rosa a la amarillista comenzó en el año de 1975, gracias a la abertura de un mayor mercado que exigía nuevas formas de entretenimiento o



Fotonovela, Roja.
Tres Historias Crudas,
No. 21, 1984.



Fotonovela, Roja.
Libro de Colección, No. 53,
p. 15, 1986.

diversión. Y si sumamos la presencia de la televisión donde más familias tienen acceso a ella. Las revistas fotonoveleras tienen la necesidad de ajustarse a nuevos tiempos y gustos de las personas que están evolucionando en sus ideas.

Ofreciendo historias e imágenes fuertes para su época, para no ser desplazadas por futuras competencias. En ocasiones se llega al extremo de manejar pornografía en sus interiores, La calidad de la revista ya no es por su contenido narrativo sino por lo visual. Se puede plantear que la fotonovela es una revista erótica, morbosa y pornográfica; con el disfraz y prestigio de una fotonovela rosa de los 60's.

La calidad de impresión de cada fotonovela roja es muy pésima, en comparación con las fotonovelas rosas, deja de existir esa historia de amor para las mujeres, y se convierte más en un género masculino. Hasta lograr que la calidad de impresión, del papel, la encuadernación, y el diseño pasen a un segundo grado y la imagen fotográfica, sea con sus damas semidesnudas provocativas sepra ser el papel protagónico.

Cabe la posibilidad que el cambio drástico que sufrió la fotonovela, la haya orillado hacer parte de una revista pornográfica (*Fuera estrés*) con un monólogo de sus personajes, contando sus aventurillas y experiencias sexuales. Hago el siguiente cuestionamiento ¿Será una de las metamorfosis que tuvo la fotonovela, la revista mencionada?

La revista maneja imagen y un texto narrativo en forma de monólogo que nos da conocimiento de las aventuras de una bella chica. Espero que la transmutación de la fotonovela no sea esta revista por el bien de todos.



Fotonovela, Roja.
Temas de peligro, acción y pasión, No. 216,
p. 25, 1993.

3.6 Una pasión efímera

La exploración de la fotonovela nos llevó a tomar un ejemplar y desmembrarlo, para su análisis de contenido, en esta ocasión hablaremos en particular de la revista *Chicas*, fotonovela de gran conocimiento por el público de los años 60's y 70's.

Nombre: *Chicas*

Año de publicación: 15 de noviembre de 1973.

No. 284

Precio: \$ 2.40

Dirección General: Manuel de Landa

Argumento: Ricardo Rentería L.

Realización: FONCON

Montaje: Raymundo Arriaga

Letra: Manuel Monteverde

Gerente: Jorge Campo

Gerente Administrativo: Emilio Campo

Director Ejecutivo: David G. León

Jefe de Redacción: Jorge Báez Aguilar

Director de Arte: Juan G. Zarate

Relaciones Públicas: Carmen Acosta H.

Colaboración Especial: El Bar Ananda

Intérpretes:

Andrés García (Eduardo)

Alicia Encinas (Violeta)

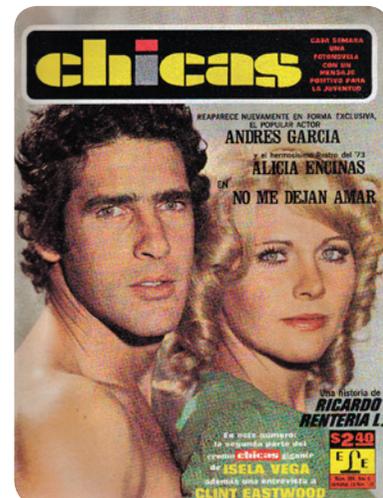
Ricardo Adalid (Don Ramón)

Carlos Bustamante (José)

Elsa Neri (Sirvienta)

Juan Mejía (Chofer)

Título de la historia: *No me dejan amar*



Fotonovela
Chicas, No. 284,
1973.

Historia: Una bella chica de nombre Violeta sufre un destino de soledad; pero un día en su camino, descubre que el amor a primera vista, existe y que una pareja que se ama, es lo más fuerte en contra de todo obstáculo de la vida.

La fotonovela mexicana en especial la revista *Chicas*, maneja un diseño estereotipado por las demás historias fotonoveleras, por el manejo de una portada, en la que se presenta una fotografía a color de los protagonistas de la historia, aunado ha esto se presenta el reparto, la editorial y el costo de la revista.

El manejo de color en la portada es opaco por el sistema de impresión manejado, ya que no se permite colores más brillantes por la falta de tecnología que vendrá en tiempos después, el texto manejado corresponde ha dos familias tipográficas, la de palo seco y la egipcia, posiblemente se ocuparon por la alta legibilidad que tienen estos caracteres, su manejo de tono en las letras se baso en colores que permitieran un alto contraste, que son el rojo con el amarillo y el blanco con el negro.

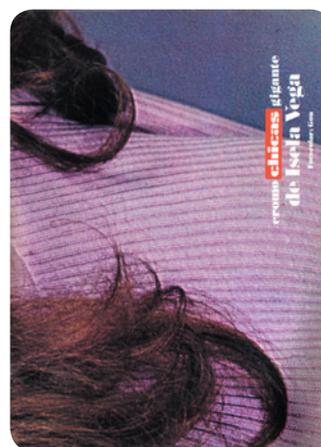
La composición de la portada se utilizó de tal forma, que las letras no taparan el rostro de los artistas de la historia, ubicando el nombre de la revista o bandera en la parte superior y central de la fotonovela, debajo de ella, hacia la derecha, los nombres de los protagonistas y la historia; para terminar en la parte inferior derecha con información anexa de entrevistas, aviso de un croño, el precio y número de la historia.

Por otra parte el manejo del color es solo exclusivo de la 1°, 2°, 3° y 4 de forros, para economizar la revista en costos; sabemos que lo importante de una revista es su contenido y lo atractivo de su portada, por esta condición se manejo solo el color en dichas hojas. Lo que se refiere al contenido y diseño de la 2° y 3° de forros, encontramos las partes de un croño de la artista, Isela Vega, al igual que la portada el manejo de color es un poco opaco y con falta de nitidez en la imagen; el croño es una sola parte de cuatro, que unidos nos ofrecen la imagen completa de la artista, este método de mercadotecnia hace que el consumidor se encadene en la compra de los siguientes números de fotonovelas, para no perderse de la imagen de su ídolo.

La 4° de forros presenta un avance de una nueva historia de amor con fotografías y su reparto, el acomodo de los elementos es muy cuadrado, por el corte de las imágenes y una posición de álbum familiar dividido en cuatro partes, las



Fotonovela, 2° de forros
Chicas, No. 284,
1973.



Fotonovela, 3° de forros
Chicas, No. 284,
1973.



Fotonovela, 4° de forros
Chicas, No. 284,
1973.

Las hojas internas de la fotonovela que contienen a la historia son monocromas con un tono negro, para evitar fuertes gastos. Sus viñetas contienen una imagen fotográfica, en diferentes perspectivas y enfoques, para darle una mayor legibilidad y movimiento al argumento; el texto es otro complemento de la viñeta, al parecer esta creado en hojas de papel recortadas a la forma y tamaño de cada imagen, para ser montadas en una hoja y ordenar todos los motivos de las viñetas.

El texto esta acomodado en una alineación a la izquierda y con el manejo de una caja alta, para hacer más visible el texto. La composición de las viñetas no tiene un lineamiento o un orden establecido, por lo que se puede observar viñetas cuadradas o rectangulares que ocupan todo el espacio, lo único que tiene de forma consecutiva es el número de viñetas (de 5 a 6 viñetas por página) y su forma geométrica, por el manejo de cuadrados y rectángulos.

Para finalizar tenemos el uso de un doble folio, que tiene en cuenta las páginas del fascículo y uno serial que corresponde a las revistas que salieron con anterioridad para tener su colección de la revista *Chicas* y tener la continuidad de las publicaciones de fotonovelas *Chicas*.

La fotonovela en general maneja un diseño innovador para su tiempo, con defectos, pero que se cubren con el contenido de la revista que son los artistas más populares, la historia narrada y el diseño que sin el no tendría legibilidad la fotonovela. El diseño obedece a las reglas de composición y a la competencia entre las fotonovelas, que con el tiempo modificarán muy poco su manera de acomodar los elementos de las revistas. Pero aún con esto la fotonovela es un reflejo del diseño mexicano, creativo y sobre todo, hecho a la necesidad del pueblo. Manejando una magia en las personas más analfabetas, quienes son ellas el principal motor de venta de la revista fotonoveleras en México.



Fotonovela, Inicio
Chicas, No. 284,
p. 5, 1973.



Fotonovela, Final
Chicas, No. 284,
p. 36, 1973.

3.7 Un adiós al amor

El adiós a las fotonovelas comenzó con una industrialización de la nación y sobre todo el valor adquisitivo de las personas, que permitió la entrada a nuevas formas de ocio como las películas en videocintas, radiocintas, nuevos programas de televisión en particular un aumento en la producción de telenovelas, nuevas revistas y las preferencias de las personas estaba evolucionando por gustos más exigentes.

Este cambio se suscitó más en la década de 1980 a 1990 por la entrada a una etapa modernista. El pasar de los años consumieron poco a poco a las fotonovelas hasta el grado de desaparecerlas, los últimos prestigios de fotonovelas son del decenio de 1990, como la fotonovela *Casos Reales*, 1991, con su historia “¡Pasión invernal!” (fotonovela roja); *Valle de lagrimas*, No.3, 1994 con su historia “¡Niños de la calle!” (fotonovela roja). Sobrevivientes de un mundo cambiante.

Existe una revista de nombre *Chamuco*, No. 100, 1999, que en sus páginas interiores maneja 2 historias de fotonovelas, sabiendo que está revista es de índole político con el manejo de la caricatura. Las fotonovelas que presentan son sátiras políticas de los acontecimientos sociales del mismo año en que fue publicada la revista.

Con la mención de la revista *Chamuco*, nos damos cuenta que la fotonovela dejó de ser el primer atractivo de las personas, para convertirse en un complemento de revista. La fotonovela paso de ser una revista exitosa con sus novelas de amor a un segundo plano, que comprende ser parte de unas cuantas páginas internas de una revista de caricatura política. Sumando que los temas manejados en las fotonovelas se alejan de sus orígenes de las décadas de 1960 y 1970.

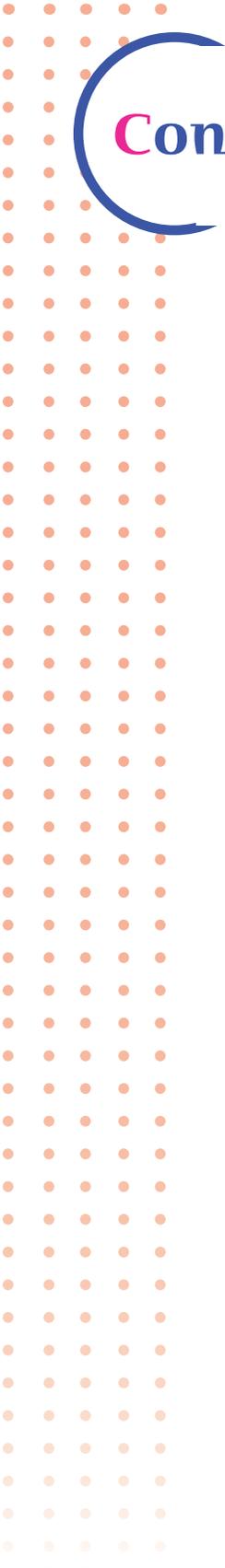
Es una lastima que todo lo bueno siempre deba terminar, en ocasiones con una desaparición total, lo único que nos queda es revivir aquellas obras que dejaron huella en este país. Y un ejemplo es hablar precisamente que en algún tiempo, existieron las fotonovelas como grandes éxitos, para el entretenimiento de la sociedad mexicana.



Revista Chamuco
No. 100, 2000.



Revista Chamuco
No. 100, p. 15, 2000.



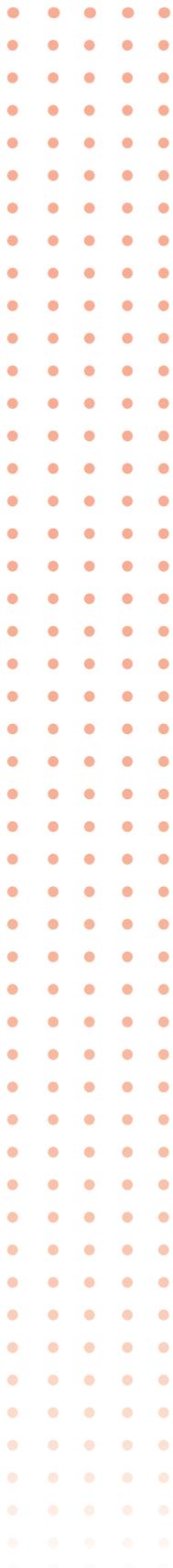
Conclusión

La fotonovela como tema precursor del trabajo de investigación, impulsa al diseño mexicano como una contribución más a la riqueza que cuenta este país en el ámbito del diseño gráfico, mostrando sus virtudes y defectos que tiene la fotonovela a lo largo de dos décadas principalmente. La metamorfosis que sufrieron la historieta y la fotografía al ser combinadas, dio como fruto a una revista que ofrece entretenimiento y diversión en general, pero que en lo más profundo de ella se encuentra, un referente icónico de una realidad invisible, pero de gran autoridad emotiva, traducida en un reflejo de la vida misma con una dotación de amor, sufrimiento, pasión y dolor.

En comparación con las radionovelas, la fotonovela nos da un drama que es la esencia de la revista y la radio ofrece una simple novela. En este punto de referencia las historias de amor encontradas en las fotonovelas de amor como: Cita, Idilio, Novelas de Amor, Dulce Amor, Corin Tellado, etc. Muestran una vida cotidiana llena de sueños por parte de la mujer, donde el amor es el gran móvil de todo lo incansable. Estas grandes historias de drama son llevadas a una simples hojas de papel, que se transforman en una composición llena de complejidad, que se integra de fotografías estáticas e inexpresivas con una función icónica, más un texto narrativo que necesita de signos gramaticales y por último una composición que de secuencia a la historia.

Por muy frío que parezca, esta es una de las esencias de la fotonovela, pero gracias a otros complementos como los artistas del momento, los productos de belleza, moda, chismes, entrevistas de personajes del espectáculo y sobre todo el tratar temas que atañen a la mujer en las historias, son el secreto de un éxito sin comparación, dejando atrás a otro productos o revistas.

Porque la fotonovela es para la mujer y está hecha para la mujer, dando importancia y valor a un género femenino olvidado por el machismo mexicano, permitiendo una expresión por parte de la mujer, mostrada en esa revista llamada fotonovela. Aunque la fotonovela fue creada para la mujer siempre existió y existirán hombres que gusten en leer este tipo de revistas, marcando una

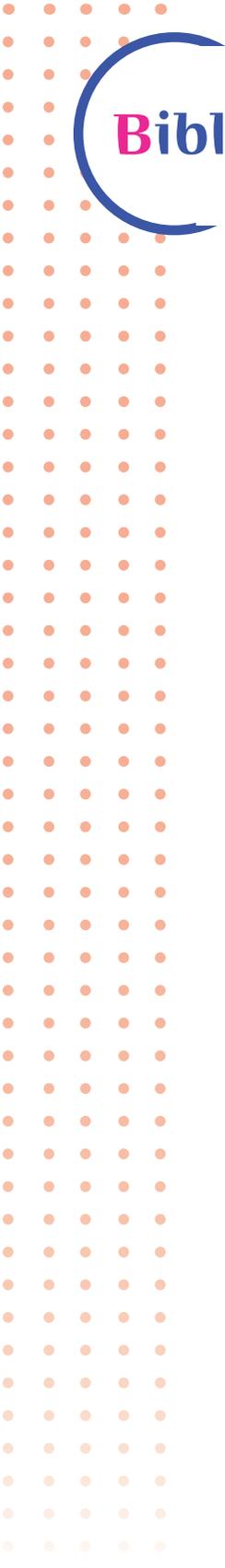


doble moral en la sociedad mexicana, pero que con el tiempo la diversidad de gustos se vera unificada sin hacer ninguna distinción.

Por otra parte el esplendor de las fotonovelas nos da un período de dos decenios llenos de drama con amor y como todo lo que inicia tiene un fin, las revistas de amor no son la excepción, así como las fotonovelas opacaron a otros productos, la evolución del hombre traería nuevas formas de entretenimiento, como una mayor expansión de la televisión, videocaseteras, radiocintas, y un número mayor de revista con diferentes temáticas, etc. El desarrollo económico que sufrió la nación en 1980 es el cierre de un ciclo de fotonovelas para dar inicio a su posible etapa de transformación, que se iba creando poco a poco, hablamos de las telenovelas.

Los últimos intentos de las fotonovelas por sobresalir en un mundo cambiante, es la creación de nuevos enfoque en la revista manteniendo su esquema de composición, para reemplazar las historias de amor, por unas de acción, seducción y erotismo vulgar. La fase que adopto las fotonovelas contribuyo en la desaparición de la misma.

Las fotonovelas mexicanas son un ejemplo de resplandor que puede crear este país, en diseño y contenido, manteniéndose en los más altos parámetros de calidad en su época. Por último toda fotonovela es un prestigio de México y sus ideas innovadoras que presenta al mundo, llegando a influenciar a otras naciones lejanas; evidenciando que el diseño mexicano y su contenido, cumplen con los más altos parámetro de calidad.



Bibliografía

G. MUELLER, Conrad, *Luz y Visión*, 3ª. ed., Tr. Margarita Alvarez, Estados Unidos, Ed. TIME LIFE, 1974 [1966], 200pp.

ET.AL. Revista, *La Historieta Mexicana*, México, Ed. Artes de México, Núm. 158, año XIX, 90pp.

AURRECOECHEA, Juan Manuel, *Puros Cuentos II. Historia de la Historieta en México*, México, Ed. Grijalbo, 1993, pp177-217.

AURRECOECHEA, Juan Manuel, *Puros Cuentos III. Historia de la Historieta en México*, México, Ed. Grijalbo, 1993, pp.463-520.

ZAVALA, Ruiz Roberto, *El Libro y sus Orillas*, 3ª. Ed., México, Ed. UNAM, 1995 [1991], 398 pp.

UNNA, Jorge de Buen, *Manual de Diseño Editorial*, México, Ed. Santillana, 2000 [2000], 398pp.

ET.AL. “*Marcaje...personal*” en *Revista a Diseño*, México, Núm. 55, año 10, pp.55-59.

SAMPERE, Pedro, *Semiología del Infortunio. Lucecita Lenguaje e Ideología de la Fotonovela*, España, Ed. Punto Crítico, 1976, 170 pp.

CURIEL, Fernando, *Fotonovela Rosa Fotonovela Roja*, 4ª. Ed., México, Ed. UNAM, 2001 [1978], 134pp.



VILCHIS, Luz del Carmen, *Diseño Universo de Conocimiento. Investigación de Proyectos en la Comunicación Gráfica*. 2ª. Ed., Centro Juan Acha A.C., 2002 [1999], 163pp.

MALDONADO, Willman Héctor, *Manual de Comunicación Oral*, México, Ed. ALHAMBRA, pp.19-23.

MÉNDEZ, Torres Ignacio, *Lenguaje Oral y Escrito en la Comunicación*, México, Ed. Noriega Editores, 1990, pp 21-49.

H. BLAKE, Reed, *Una Taxonomía de Conceptos de la Comunicación*, Ed. Nuevomar, 1977, pp. 1-25.

R. GERMANI, S. Fabris, *Color. Proyecto y estética en las Artes Gráficas*, España, Ed. Edebé, 1973 [1973], 157pp.

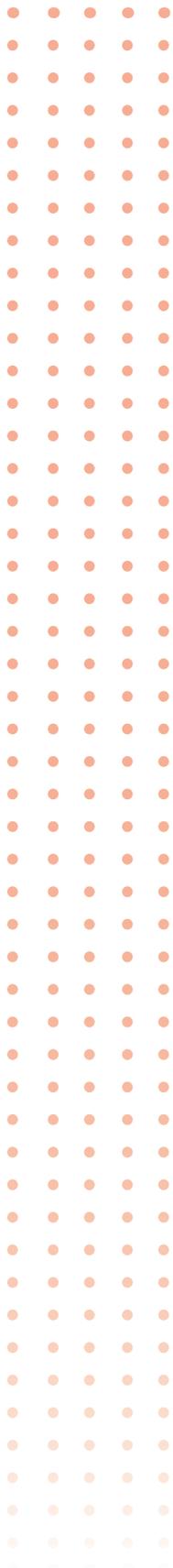
FERRER, Eulalio, *Los Lenguajes del color*, México, Ed. F.C.E., pp.103-130.

GONZÁLEZ, Alonso Carlos, *Principios Básicos de Comunicación*, México, Ed. Trillas, 1989, pp.15-25.

ESCALANTE, Gonzalbo Pablo, *Nueva Historia Mínima de México*, México, Ed. El Colegio de México, 2005 [2004], 315pp.

D.A DONDIS, *La Sintaxis de la Imagen*, 13 ed., España, Ed. Gustavo Gili, SA, 1998 [1976], 212pp.

SELLE, Pert, *Ideología y Utopía del diseño. Contribución a la teoría del diseño industrial*, España, Ed. Gustavo Gili, SA, 1973, pp.24-39, 187-190.



ET. AL. “*El concepto de verdad en el diseño gráfico*”, en Revista *Encuadre*, México, Vol. 2, Núm. 2, año 2003. pp. 5-10.

ET. AL. “*Fábrica de fotos*”, en Revista *PC Magazine*, México, Vol. 16, Núm. 6, año 2005. pp. 6-10

DAW, Ades, *Fotomontaje*, España, Ed. Gustavo Gili, SA, 2002, pp.6-17.

KEIM, Jean-A., *Historia de la Fotografía*, Tr. Eduard Ponds, Francia, Impreso en Industrias Gráficas García, 1971, pp.103-123.

WOLF, K.L., *Forma y Simetría*, Argentina, Ed. EUDEBA, 1969, pp. 7-35.

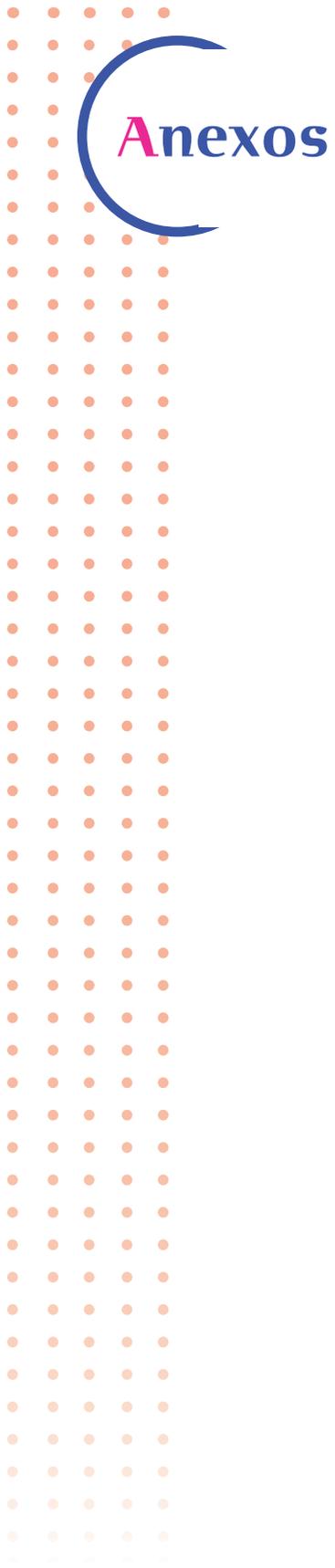
WONG, Wucius, *Fundamento de diseño bi y tri dimensional*, Ed. Gustavo Gili, SA, 1979, pp. 8-30.

AUMONT, Jacques, *La Imagen*, Ed. Paidos, 1992, pp.12-16, 80-88.

MUNARI, Bruno, *Diseño y comunicación visual*, 12^a ed., España, Ed. Gustavo Gili, SA, 1996 [1973], 365 pp.

Enciclopedia multimedia LAFER, cd-rom, España, Ed. Aghisa Editorial S.A., No. 4, 6.

*Las revistas de fotonovelas presentadas en la tesina, son de archivo personal del autor (Arturo Bracamontes Popocatl) de la investigación.



El trabajo de tesina cuenta con un cedulario iconográfico de la fotonovela en México, en un disco compacto (*CD*), con imágenes a 300 dpi, y una extensión en jpg; más datos de cada fotonovela en un archivo, para un programa editor de textos.