



5785.31
5
rej

UNIVERSIDAD NUEVO MUNDO

ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

LA UTILIZACION DE LA HISTORIETA Y SU INFLUENCIA
PARA LA EDUCACION PRIMARIA EN EL AREA DE HISTORIA

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO

P R E S E N T A

I R I S N O G U E I R A J I M E N E Z P O N S

DIRECTORA DE TESIS: D.G. IVONNE SAED GREGO

MEXICO D.F.

1990

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



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 está 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.

INDICE

	Página
1. Introducción	1
2. Justificación	3
2.1 Antecedentes y definición del problema	5
2.2 Objetivo	7
3. Historia de la historieta y sus antecedentes	8
3.1 Historia de la historieta en el mundo:	15
En Estados Unidos	15
El Comix	17
En Francia	19
En Italia	20
En Inglaterra	20
En Japón	22
En China	23
En Argentina	25
En Chile	26
3.2 La historieta en México	28
3.3 Ejemplos de historietas educativas en México	43
3.3.1 Ejemplos de historietas educativas en el mundo	46
4. Los componentes de la historieta	48
4.1 Características	50
4.2 ¿Que es la historieta?	56
4.3 Técnicas	59
4.3.1 Viñeta	61
4.3.2 Montaje	62
4.3.3 Globos	63
4.3.4 Onomatopeyas	64
4.3.5 Metáforas Visualizadas	65
5. Factores psicológicos de la historieta	67
5.1 Sociología de la historieta:	71
El impacto social de la historieta	72
Historieta y aspectos culturales	73
Literatura e historieta	74

5.2	Personajes y estereotipos	76
5.3	Influencia en el perceptor	79
6.	Semiología de la historieta	81
7.	Usuario	85
7.1	Desarrollo Cognositivo del usuario	86
7.2	Programa Oficial de Historia para el quinto grado de primaria de la S.E.P.	88
7.3	Encuestas realizadas	91
8.	Proyecto	101
8.1	Personajes	104
8.2	Guión de la historieta	106
8.3	Formato	106
8.4	Colores	108
8.5	Tipografía	108
8.6	Forros	109
9.	Método de impresión	111
10.	Conclusión	113
11.	Bibliografía	115

1. INTRODUCCION

Es difícil llegar a captar los exorbitantes datos que se han obtenido de la investigación sobre el fenómeno de historieta en México. Los datos se cuantifican y rectifican una y otra vez. Se llegan a lanzar al mercado en nuestro país, aproximadamente 100 millones de historietas, más de un ejemplar por habitante. Los mexicanos llegamos a gastar alrededor de \$ 700'000,000.00 mensuales comprando monitos. Sin embargo son comunes los comentarios acerca de que nuestro pueblo no acostumbra a la lectura. Millones de ejemplares de historietas consumidas por un pueblo de millones de analfabetos y semianalfabetos.

Analizando estos datos y tomando en cuenta la enajenación en nuestro país, se tiene como objetivo principal llegar a la utilización de la historieta como vehículo didáctico para la educación primaria en el área de historia.

Se piensa lograr esta meta, tomando como punto de partida al usuario, que viene a ser en este caso el niño de quinto grado de primaria, utilizando también como base la historia de la historieta, sus características, psicología, antecedentes y los ejemplos de historietas educativas que han existido en nuestro país y en el mundo, así adecuando este medio de comunicación masiva a algo útil y productivo, como viene a ser el pequeño estudiante quien será el futuro de nuestro país. Intentando crear y fomentar un mayor grado de cultura para nuestro usuario.

Se habla de la historia de la historieta, porque analizando las raíces de este medio, se puede producir un mejor proyecto enfocado al temario de historia impartido por la Secretaría de Educación Pública.

Sabiendo que la historieta es un lenguaje, un medio de comunicación que surge como expresión de la era industrial y forma parte de los medio de comunicación



masiva, se pueden conseguir resultados positivos en su utilización didáctica. El hecho de ser un producto industrial de penetración masiva es lo que le da su característica específica, aún a pesar de ser un fenómeno cultural en la que se incluye la influencia de casi todos los medios culturales: el teatro, el cine, la pintura, etc.



2. JUSTIFICACION

Todos los medios de comunicación existentes, nos afectan a todos de una manera u otra. Del buen uso que hagamos de los medios de los cuales disponemos para comunicarnos, ya sea como emisores o receptores, dependerá su utilidad.

El objetivo principal de esta tesis, es buscar su proyección docente, su aplicación al aula. Es decir, que sugiriendo un libro de texto en forma de tira cómica, el alumno aprenda más de alguna materia; en este caso, de historia. No se pretende crear una nueva asignatura sino por el contrario, dar sentido aplicativo y directo como apoyo a conocimientos ya poseídos con anterioridad, sistematizar otros y desarrollar la capacidad desmitificadora.

Es importante recordar que los primeros libros editados en forma de historieta fueron hechos para el público infantil: cuentos de hadas y libros de texto con los que los niños aprendían a leer y escribir. Aunque hoy en día la historieta mexicana está considerada como la peor del mundo. La mala calidad y peor gusto de la historieta mexicana debe atribuirse a los editores, quienes están más interesados en su venta de productos *populares*, que en el uso de la historieta con fines didácticos.

La historieta mexicana- idiotizante, cursi y de pésimo gusto, es un insulto al llamado *octavo arte*, mereciendo que la Secretaría de Educación Pública les echara mano y escoba, para proteger la salud mental del pueblo mexicano.

Los *monitos* forman parte muy importante en el mundo de la sociedad de consumo; son de las formas de entretenimiento de la poderosa industria del tiempo libre. Su gran popularidad en el mercado es una prueba fehaciente de la accesibilidad de su lenguaje entre el pueblo.

No se dan cuenta de que precisamente el planteamiento que hace de la historieta un medio de comunicación realmente artístico es su capacidad de penetración en el público, con posibilidades de vincularse realmente con todos los sectores de la sociedad y desarrollarse de forma ilimitada como lo que es: un lenguaje de comunicación rico en posibilidades plásticas y narrativas.

En la historia, este medio continúa como un interesante esfuerzo editorial: narrar la historia en historietas bien presentadas es una excelente idea. Pero también las limitaciones aparecen: los guiones no son hechos ni supervisados ni asesorados por historiadores los equipos de trabajo son precarios. Como resultado de esto, se dan algunos errores no sólo de tipo histórico sino de ilustración... y pese a todo, se cree que por ese lado podría estar uno de los caminos.



2.1 ANTECEDENTES Y DEFINICION DEL PROBLEMA

*"En México, al igual que en muchos países de economía capitalista, ha sido imposible desarrollar las extraordinarias potencialidades de este medio de comunicación como instrumento para elevar el nivel educativo y cultural de sus consumidores, por el hecho de que sus producciones se hallan en manos de empresas privadas."**

Estamos considerados como el país que consume más historietas por habitante. Sin embargo, y a pesar de su buena o mala voluntad, la historieta mantiene leyendo a millares de mexicanos que hacen de ella su única relación con la letra impresa.

Se puede decir que nuestro pueblo lee casi exclusivamente historietas. Es de fundamental consideración este hecho ya que está en manos de la empresa privada, quienes buscan de su público ganancias económicas y no metas educativas, y esto implica que buena parte de la cultura, la información y las concepciones de la sociedad, de lo bueno y lo malo, esté bajo su control. La Empresa Privada solo fabrica la historieta enajenante y de mal gusto, pornográfico y sentimental así como Lágrimas y Risas, El Santo, Novelas de Amor, Valle de Lágrimas, Casos de Alarma, etc.

Los editores se disculpan diciendo que solo las porquerías se venden; siendo esta una grave mentira, ya que si no hubiera porquerías a la venta, la gente consumiría mejores historietas que le beneficiarían.

La historieta después de la televisión, es el medio de comunicación masiva más importante en nuestra sociedad, donde millones de lectores *se nutren* de literatura de tercera, enajenante y falsa.

* cit. por.: HERNER IRENE, Mitos y Monitos, Editorial Nueva Imagen, p.X

El esfuerzo de la Secretaría de Educación Pública al intentar editar historietas desenajenantes, se ve opacado ante los enormes tirajes de historietas sin sentido y de mal gusto, que son finalmente las que prefiere consumir la gente... porque a eso los han acostumbrado.

Un intento de la Secretaría de Educación Pública fue en 1980, cuando encabeza un movimiento destinado a revisar de alguna manera la historieta, al tiempo que plantea toda una estrategia con miras a tomar un lugar en este medio de comunicación: la publicación de la revista SNIF, la coedición de Nueva Imagen de la serie México, Historia de un Pueblo, así como la publicación de las Novelas Mexicanas, y los recientes Episodios Mexicanos, que marcan un importante paso en la historia de la historieta.

Pero no todo salió del todo bien. Desde el principio el proyecto SNIF estuvo destinado al fracaso, no por su calidad, sino por otras razones. El equipo que integró la revista fue excelente, sus ideas, visión, y contactos magníficos, lo que fue muy bueno. Pero SNIF era una revista elitista, muy cara, y al que no tenía acceso precisamente el público que en verdad es la clientela de la historieta. SNIF murió, siendo víctima de su propio exclusivismo.

Aunque la historieta se plantea como una forma de cultura popular, en realidad se trata de una forma de cultura porpuesta, planteada y producida por la clase dominante. Es el reflejo y la representación de las estructuras estructuras sociales en las que vivimos, y solamente promoviendo un cambio en este sentido es como la historieta podrá ir adquiriendo otras características y desarrollar sus potencialidades como lenguaje específico de comunicación.

2.2 OBJETIVO

Tomando en cuenta la gran aceptación del público hacia las historietas de mala calidad, que normalmente se basan en lo sexual y lo burdo, como ya se había mencionado, el objetivo es crear una historieta educativa saliendo de lo usual en nuestro país y apoyando el programa educativo que imparte la Secretaría de Educación Pública, con un nuevo estilo de enseñanza. Esto se haría repartiendo dicha historieta a cada alumno de quinto año de primaria, junto con el libro de texto gratuito, siendo este un suplemento del mismo, tanto en escuelas primarias de gobierno como particulares.

Dado a la dificultad que tienen los niños de nivel primaria para aprender historia, es conveniente apoyarlos con una historieta didáctica, en la cual no tengan que memorizar, sino realmente entender y asimilar los hechos relevantes del pasado.

La meta de este proyecto es lograr que tanto el estudiante como sus familiares conozcan la historia por medio de la historieta. Esto es un hecho, ya que la circulación de una historieta adquirida, se amplía al ser leída por dos o tres miembros de la familia, y gracias a esto se convierte en un medio de extensión fuera de las aulas, abarcando un sector aún más amplio del destinado originalmente.

3. HISTORIA DE LA HISTORIETA Y SUS ANTECEDENTES

Los primeros ejemplos que se conocen de la expresión gráfica de los pensamientos del hombre, se encuentran en las cuevas donde nuestros antepasados dibujaban aquellos toros y demás bestias salvajes de que se alimentaba el homo sapiens. En estos dibujos narraban sus actividades aunque estos no llevaban texto.



Lo mismo ocurre con los jeroglíficos egipcios.

Los libros no se hicieron inmediatamente accesible a las masas. Desde el siglo XV se imprimieron hojas con imágenes para el consumo popular que relataban la vida de los santos más importantes, encerrando cada pasaje de su vida. Hacia fines del siglo XV este mismo formato fue utilizado para narrar historias de guerra y amor.

Dentro de lo que podemos considerar historieta, son las hojas volantes ("Catchperny prints" en Inglaterra, "hojas volantes" en Francia o "pliegos sueltos" en España) que en los siglos XVII y XVIII se vendían en las ferias y mercados para narrar historias picarescas, milagros, crímenes, sucesos políticos o nuevas

oraciones religiosas.

Una de las más populares historietas de ese tiempo, fue el "Mundo al Revés" (1800) y esta es quizá la primera historieta que se publicó en la prensa. Su autor es un caricaturista inglés, James Gillray y el tema era una biografía satírica de Napoleón Bonaparte.



DEMOCRATIC GRATITUDE.

Bonaparte, heading the Republicans, which had deposed & dethroned the Monarch, only being 150 feet high.



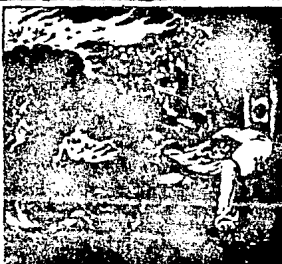
DEMOCRATIC RELIGION.

Bonaparte turning Turk, at Cairo for interest, after swearing on the Sacrament to support of Catholic Faith.



DEMOCRATIC GLORY.

Bonaparte, as Great General of France, receiving the adulations of Jacobin Spectators & Patriots.



DEMOCRATIC CONSOLATIONS

Bonaparte on his Couch, surrounded by the Ghouls of the World's Dangers which threaten his Usurpation, and all the Mercies of Fatal Retribution.

En México, en la lucha por la Independencia, también se utilizó la historieta, referente a las

heroínas de aquel movimiento armado.

La fotografía no nace aún y la naciente gran prensa aligera sus páginas con dibujos e ilustraciones, pero los lectores prefieren los dibujos cómicos; las historietas.

La caricatura europea tuvo su apogeo a fines del siglo XVII y mediados del XIX. Para nuestro estudio resaltan expresiones como las del suizo Rodolphe Töeffer, quien escribía historietas ilustradas como las aventuras del "Señor Cryptogame" o el "Señor Jabot" (1799-1846); o las del alemán Wilhelm Buscht, quien ilustró sus propios poemas a veces satíricos o moralistas como los de "Max y Moritz, que tuvieron gran popularidad. El francés Georges Colomb, realizó la aproximación a lo que sería la historieta actual, con la "Familia Fenoullard" (1899).

Por otro lado, es innegable la influencia de pintores como Toullusse Lautrec en el estilo de los primeros historietistas.

Los artistas que sobresalieron a la creación de historietas ilustradas y en la caricatura política, fueron muchos; lo mismo que las historietas mudas que invadieron las revistas francesas a partir de 1880.

Antes de que existiera la historieta, los textos de los libros ilustrados se colocaban al pie de los dibujos, o al lado de éstos. No se lograba una integración perfecta entre el texto y la imagen. Más tarde, el texto se incorporó en espacios en blanco, pero no se enmarcó de ninguna manera.

Hacia el año de 1895, la tira cómica toma su forma actual. Es un hecho de que la historieta no puede desligarse del florecimiento de los periódicos ilustrados, ya que el auge que se dio cuando las tiras cómicas aparecieron dentro de los diarios, lo que fue un éxito para ambas formas de expresión. Esto viene a concluir que a partir de esa fecha están ligados el uno con el otro; recordemos que el periodismo europeo,

y norteamericano a lo largo del siglo XIX, trataba de ampliar su público a través de estímulos psicológicos como lo son las historietas.

Los competitivos dueños de los periódicos, al ver que sus ventas se incrementaban con estos cuentos, crean el suplemento dominical, que como era de esperarse, tendría éxito, ya que era el día que el lector tenía más tiempo libre.

Remontándonos al 7 de julio de 1895 y tomando en

NEW YORK JOURNAL, SUNDAY, JULY 7, 1895

THE YELLOW KID TAKES A HAND AT GOLF.

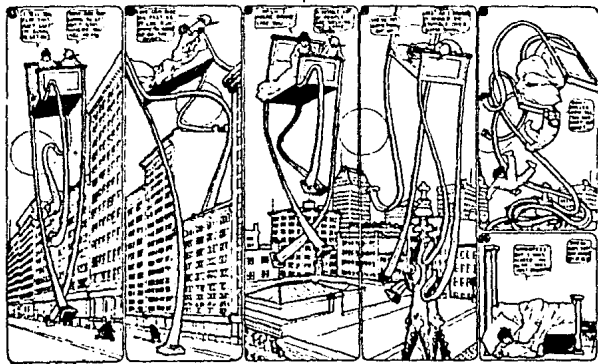


cuenta el caracter localista de los diarios de esa época, nace una viñeta dedicada a un barrio popular llamado Hogan's Alley en el cual aparecía un niño calvo vestido con un camión de dormir, apodado Yellow Kid llamado así porque a los editores se les ocurrió ponerle amarillo a la camisa del niño, siendo éste el único color que contenía la viñeta, a parte del negro.

Esta viñeta es considerada la antecesora del globo o balloon, porque en la camisa del niño aparecían letreros que simbolizaban el comentario de él. Existía en el cuento

un perico, quien era el único en hablar con el ya tradicional globo. Se llegó a la conclusión, de que gracias a este Yellow Kid, los periódicos de su época incrementaron sus ventas a un millón y medio de ejemplares en 1907.

En 1904, un dibujante lleno de imaginación, crea una historieta muy creativa de tipo surrealista, llamada Little Nemo in Slumberland por Winsor McCay. La historieta es tan buena que fracasa en el mercado. Hoy está considerada una obra de arte.



En 1916, aparece una tira cómica muy especial, ya que utiliza por primera vez animales como personajes, esta es Krazy Kat. Su autor fue el caricaturista Joseph Herriman (1880-1944)

En 1930, a pesar de todo, la historieta era la inocencia absoluta. La mayoría de las tiras dominicales estaban llenas de buen humor y situaciones cómicas. Los héroes de la niñez eran tipos simpáticos y traviesos.



Chester Gould, crea en 1931, la primera historia del género policiaco: Dick Tracy, inspiradas en las hazañas de Al Capone y socios.

Pionera en su género, sigue siendo la mejor y más documentada historieta policiaca.



Así para 1934, ya tenemos establecidos los cuatro primeros géneros en los que se desarrollará la historieta: cómica, aventuras, ciencia ficción y policiaca, por el momento.

En un principio, la historieta surgió dentro de las tradiciones plásticas como un "patito feo que no aspiraba a la calidad de arte *culto*, puesto que su fun

damente era el de crear una industria cultural de grandes alcances económicos. Hoy se ha integrado con sus infinitas posibilidades formales a la categoría de *octavo arte*.

3.1 HISTORIA DE LA HISTORIETA EN EL MUNDO:

En Estados Unidos:

Existe un nombre que mencionaremos como artífice en el menester de la historieta. Este nombre decisivo es el de Hearst, quien dio el apoyo suficiente al género que hoy conocemos como historietas o tiras cómicas. Después de él, existen muchísimos nombres tanto de periódicos como de editores y dibujantes; pero el que creemos que es uno de los más representativos, después de Yellow Kid que apareció en 1896, siendo la primera historieta destinada al consumo masivo en la prensa norteamericana, son los Katzenjammer Kids, mejor conocidos en México como los Pequeños Traviesos, que hicieron su debut el 12 de diciembre de 1897 en el suplemento dominical del New York Journal y que se sigue publicando hasta la fecha.



Richard F. Outcault es considerado como el padre de la historieta, (creador de Yellow Kid) ya que logra poner simientos a éstas como arte e industria, lo cual permitió que perdure hasta nuestros tiempos.

El éxito que obtuvo la historieta en la década de los treinta como expresión gráfica, dió por resultado la creación de las primeras leyes estéticas, siendo la primera un tope de 37 palabras por globo y se empezaron a dar los primeros indicios de mercadotecnia, como era el de poner las tiras cómicas junto

a las páginas publicitarias. Los resultados no se hicieron esperar y en 1935 aparece en el mercado el primer "comic book" original, llamado "New Fun" y que tenía un precio de 10 centavos.

Esto dio como resultado el advenimiento de diferentes historietas, como por ejemplo: Action Comics, de donde saliera el legendario Superman y All Star Comics, por mencionar algunas. Su difusión en los Estados Unidos ha sido muy grande, llegando hasta ser lectura de los soldados de la Segunda Guerra Mundial.

Cabe mencionar a una de las más famosas historietas, que es la de Tarzán dibujada por Harold Foster. Foster creó el primer Tarzán hasta que decidió hacer su propia historieta: el Príncipe Valiente. Tarzán fue retomada por Burne Hogarth, quien le dió otra personalidad.



Tarzán fue pionera en varios aspectos: fue la primera historieta seria, la primera colonialista, la primera en que el dibujante no era el autor del argumento (era Edgar Rice Burroughs), la primera en donde no se usa el globo (en un principio), la primera en donde aparece un héroe dotado de poderes extraordinarios, primera que sirvió de modelo para ser llevada al cine.

Así podríamos enumerar una lista interminable de autores muy reconocidos en este medio.

El Comix:

Aparecen los primeros comix underground con un mensaje y un estilo completamente diferentes a los tradicionales, distribuidos por grandes sindicatos, y muchas veces en lucha abierta contra ellos. Al paso del tiempo y curiosamente como ocurrió con las historietas, ganan su independencia hasta publicarse en "comic books".



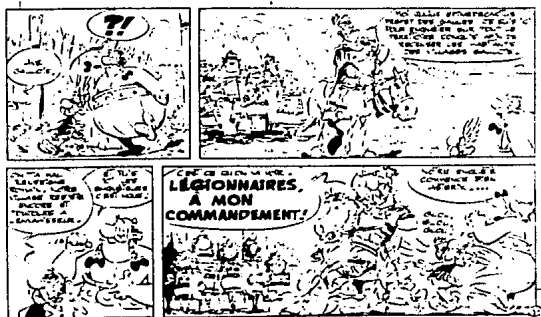
Este movimiento surgió de los Estados Unidos. Los autores del comix underground, distinguen su obra de la difundida por el sistema, poniendo la "x" al final de la palabra; comix es pues el nombre que los caracteriza.

El comix disfruta traspasando los límites consuetudinarios de expresión erótica, propagando el empleo de drogas, atacando el racismo y la guerra, defendiendo la liberación de la mujer, mofándose de las instituciones, dramatizando brutales represiones policíacas. Propugnaban un concepto de arte radicalmente distintos por ello, no obstaba para mostrarse hondamente influenciados por determinadas parcelas de la historia de la historieta.

En Francia:

La más importante y representativa en Francia es la historieta de Astérix. El guionista René Goscinny y el dibujante Uderzo, crearon Astérix en 1959, que en poco tiempo se convierte en la más popular historieta de Europa.

Mediante guiones escritos con una rara visión histórica, una sutil ironía, una gran fluidez y un equilibrio perfecto con el dibujo, Goscinny demuestra el conocimiento de la historia antigua, cuando Europa entera estaba bajo el control del Imperio Romano, pero viéndolo desde un punto de vista de los pueblos oprimidos: el pequeño pueblo galo es la célula de la rebelión y anuncia de alguna manera el desquite histórico que acontecerá en el 476 D.C. El guionista sitúa a sus personajes en la Galia, pero los hace viajar constantemente a Hispania, Helvetia, Egipto, la región Bretona, e incluso a nuestro continente; manejando el autor los estereotipos de cada país en forma ingeniosa.



El dibujo barroco y magistralmente gracioso, con una riqueza y una visión plástica y cómica insuperables, le da a Astérix la calidad necesaria, al grado de que pocas veces en la historia de la historieta se

puede encontrar un equilibrio entre texto e ilustración como en el ejemplo que estamos analizando.

EN ITALIA:

Italia es actualmente uno de los centros Europeos más importantes en creación de historietas de calidad. La revista Linus, los festivales de Lucca y la gran cantidad de ediciones de historietas "para adultos" nos dan una idea de su dinamismo. En Italia, se han desarrollado tres grandes de la historieta mundial: Bonvicini (Bonvi), caricaturista creador de la Strumtruppen, así como de la parodia a Nick Carter. El otro grande es Guido Crepax, que con su Valentina se ha convertido en un importante renovador de la historieta. El tercero de ellos es Hugo Pratt, de origen italiano pero nacido en Argentina; una de sus obras más famosas es la de Cortomaltés.

EN INGLATERRA:

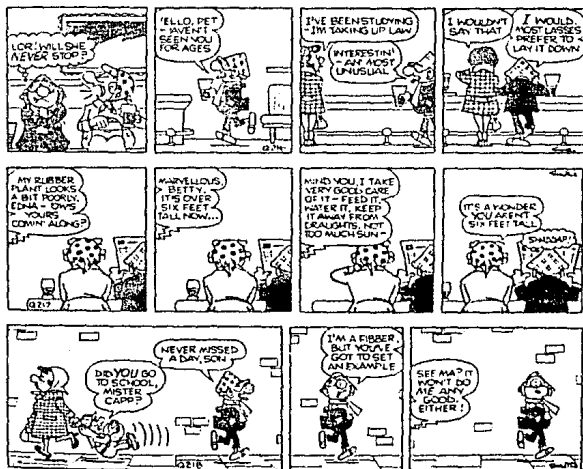
La tira más conocida dentro y fuera de Inglaterra es Andy Capp, con la aventuras de un Vago Inglés. El resto son historietas tradicionales, aunque sí muy bien dibujadas de acuerdo con la tradición inglesa, con formidables dibujantes.

(Italia)



"Valentina," Guido Crepax. •

(Inglaterra)



Andy Capp

EN JAPÓN:

En Japón, la historieta se ha convertido en una de las industrias más poderosas de país. Hoy es el primer productor de historietas en el mundo y el proveedor principal y casi único de ellos en oriente.

Sus historietas se venden en gruesos libros de 360 páginas de papel corriente sin color. El tiraje total de historietas es tremendo: cerca de 21 millones de ejemplares; cada uno contiene cuatro o cinco historietas y salen mensual o semanalmente. Pero la cantidad está reñida con la calidad. Es malísimo, sólo lo supera el mexicano.

(Japón)



EN CHINA:

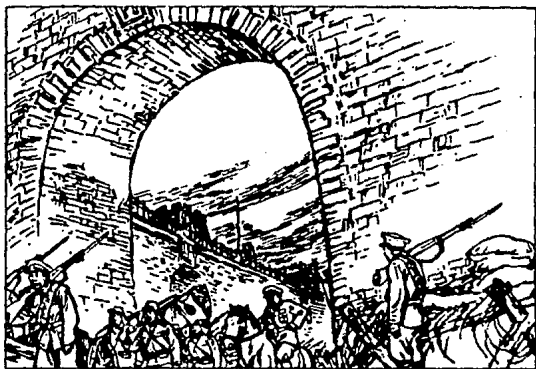
Diferente expresión, otra temática, una ideología abierta y precisa, un tipo distinto de narración.

La historieta China posee características muy propias del medio, mismas que lo emparentan con todos los que se hacen en el mundo, pero también tiene aquellas que le dan su propio sello.

Lo propio de la historieta China: 1º el verbalismo excesivo, un desequilibrio evidente entre el texto y la ilustración. De hecho, grandes párrafadas ilustradas por un dibujo, además del escaso uso de globos y la no existencia de onomatopeyas y metáforas visualizadas.

2º Como consecuencia de la poca utilización de recursos típicos de la historieta occidental: la planificación de la planta entera, el "continuará", la acción continua, etc.

3º La historieta china proviene de toda una tradición iconográfica milenaria, y así es muy difícil establecer hasta donde ha tomado la historieta occidental. Pese a ello, señalamos gran parte de la composición de la viñeta, el detallismo de objetos, animales y plantas: todo ello clásicamente chino.



Carecen del sentido del humor. Las historietas son serias, profundamente formales. Aunque tal vez

la temática de los mismos pueda influir en este importante aspecto, se cree que hay algo más de fondo, porque incluso en la historietas para niños no existe espacio a la risa, ni siquiera a costa del enemigo.

La ilustración en sus historietas, podríamos decir que es artesanalmente correcta: detalle en la anatomía, composición, paisajes, encuadre, luces y sombras hechos con corrección estrictamente pictórica. Pero ahí se quedan; no hay en ellos dinamismo.

EN ARGENTINA:

Ha sido siempre cuna de grandes historietistas y especialmente de creadores de tiras cómicas.

En los años 50's se dieron a conocer grandes autores como: Divito, Toño Gallo, Palacio, Ianiro, Oski, Mazzone. Ellos, muy conocidos en la parte sur del continente.

Mafalda, traducida en casi todos los idiomas y ampliamente comercializada, fue obra del argentino Quino (Joaquín Lavado) que cesó de hacerla en 1969.



Durante la época peronista, se hicieron en Argentina varias historietas con contenido nacionalista, para así reemplazar a las norteamericanas.

Otro gran dibujante es Fontanarrosa, quien crea al último gaucho de la Pampas, al genial Inodoro Pereyra y a Boogie el Aceitoso.

Argentina es el país de América Latina más prolífico en historietas.

EN CHILE:

Tiene una gran riqueza temática y expresiva, aunada a la continua experimentación. De esta manera se combina el humor con la seriedad, y los temas abundan desde el estrictamente histórico, hasta el caricaturesco. Se nota su soltura, clara conciencia política, y sobre todo una gran creatividad. Algunos ejemplos: Elpidio Valdéz y su caballo Palmiche, obra de Juan Padrón, sobre la revolución de independencia; El General Sandino por Fidel Morales y Yordi; Senko, de Luis Ruíz. El contenido político muy claro, un barroquismo y "vanguardismo" tal vez excesivo, mismo que le da la apariencia de ser más elitista que popular.

En los casos de Chile y Cuba, coinciden precisamente en otorgar a la historieta su debida importancia y diseñar toda una política que los inscriba en marcos más amplios. Se trata en ambos casos, de aprovechar el formidable impacto social que tiene este medio.

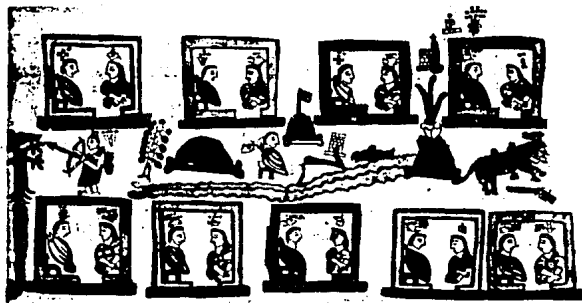
(Chile)



Hubo un intento por parte del gobierno de Salvador Allende, para explicarle al pueblo el proceso del socialismo chileno por medio de historietas educativas. Por desgracia éste se vio interrumpido por la preferen-
cia de la gente hacia la historieta norteamericana.

3.2 LA HISTORIETA EN MÉXICO

Encontramos que los antecedentes gráficos más antiguos según historiadores mexicanos, son los códices realizados por los Tlacuilos, quienes con imágenes retrataban las costumbres de sus pueblos y las características de su cultura, teniendo como materia prima tela de maguey o cuero de venado, dejando plasmada su historia y su grandeza. Este tipo de representación gráfica no sólo lo explotaron los aztecas sino que también encontramos códices mayas y mixtecas.



Fue hasta la llegada de los españoles, cuando los indígenas supieron que existían las letras para escribir textos, que pudieron incorporarlos a los códices. En esa forma narraron la conquista de México. Las primeras historietas habían nacido, ya que estos contaban con lenguaje escrito y gráfico.

Las revistas ilustradas con litografías se generalizan alrededor de la década de los setentas del siglo XIX, y en ellas aparecen ya signos de un lenguaje historietístico. En láminas como el Pollo, la Pollita, o el Gacetillero, que realizaba José María Villasana para México y sus costumbres. El dibujante



Hasta donde sabemos, las primeras sátiras políticas en forma de historieta aparecen en el Ahuizote, que se publica de 1847 a 1876, animado por Vicente Rivas Palacio y José María Villasana, como dibujante. El Ahuizote es una revista liberal, que recoge la herencia política y gráfica de publicaciones como La Orquesta y El Padre Cobos.

Desde sus primeros trabajos en el Ahuizote, Villasana procede sistemáticamente a desdoblarse el chiste político en viñetas múltiples y sucesivas, expresando a través de secuencias narrativas ideas que de otra manera no serían comunicables.



El Ahuizote. Historieta muda de junio de 1875.

Ciertamente en estas historietas del Ahuizote, no hay globos como no los habrá sino hasta 25 años después, pero Villasana traza los textos sobre la plancha dándoles una función plástica y ocasionalmente dibuja onomatopeyas (1874).

Para 1900, en el Hijo de el Ahuizote ya aparecen algunos globos precursores. Siendo este el heredero de El Ahuizote.

La publicidad gráfica se torna en elemento vivo del periodismo, incursiona en el humor y la crónica de costumbres y produce el primero de los historietistas profesionales de México: Juan Bautista Urrutia.

El Hijo de El Ahuizote

MEXICO PARA LOS MEXICANOS.

Publicación de la Secretaría de Gobernación y del Poder Judicial
Fundación y Dirección: D. FRANCISCO SERRANO
Impresión: L. Lillo y Cía. S. de C. en Aguascalientes, D.F.

Un coscorrón.



Esta explosión de grafismo periodístico genera una gran demanda de dibujantes y fotógrafos. Así que a principios del siglo XX, se utilizaban viñetas en los periódicos, más que fotografías.

En 1906, José Clemente Orozco realiza el Chirrión por el Palito, una de la primeras historietas originales publicadas en El Mundo Ilustrado, pero será su compañero de Bellas Artes, Rafael Lillo, quien comienza a publicar sistemáticamente historietas en el sema-

nario de Reyes Spíndola.

Si admitimos que la madurez de la historieta y su nacimiento propiamente dicho, se identifican en cuanto al vehículo, con su publicación periódica en la prensa moderna y, en cuanto a la forma, la introducción al globo, líneas y fuerza, personajes fijos y narraciones seriadas; el mérito de haber hecho la primera historieta mexicana corresponde a Rafael Lillo.

Rafael Lillo comienza a trabajar para la publicaciones de Spíndola en 1904. El joven dibujante es dueño de un estilo pulcro y elegante, sus ilustraciones compiten ventajosamente con las extranjeras; su traza es fácil y de gran velocidad.



Regresando a 1902, todavía no se tenían noticias de actual historieta en México, siendo eso muy peculiar ya que La Historia de una Mujer puede ser el antecedente de la moderna historieta romántica, que ha existido en México. El pintor Catalán Planas, realizó dichas series, que Don Ernesto de Pugibet mandara a reproducir más tarde en las cajetillas de cigarros "El Buen Tono"; hasta que con el semanario Caras y Caretas se publica una historieta sin globos de un personaje llamado Filippo. Un año más tarde, varios semanarios como el Cómico, Petronio, el Ahuizote, el Mundo Kikiriki y Arlequín,

empezaron a publicar pequeñas historietas de artistas como Pruneda, Medina, Vargas y otros más, anónimos. Por estas fechas se publica la primera historieta mexicana llamada Don Lupito, que es impresa por el periódico Argos.

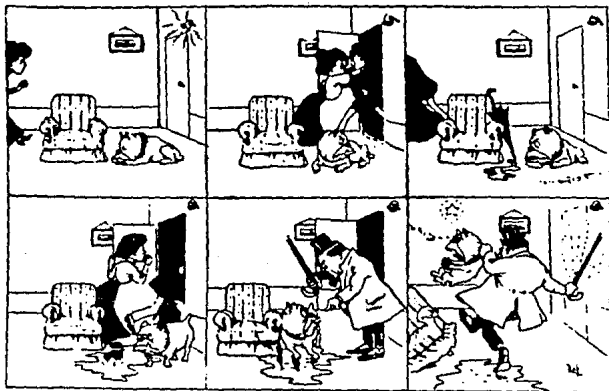
Poco a poco los *monitos* empezaron a proliferar en los diarios dominicales, pero estos eran norteamericanos. Como era de esperarse, estos fueron atrayendo la atención del público y fue la misma reacción que en los otros países, pero el importar este material tenía serios inconvenientes ya que se retrasaban la mayoría de las veces. Un ejemplo de esto es lo que le sucedió al antiguo El Heraldo de México, pero su director sabiamente, pidió a Salvador Pruneda que hablara con Carlos Fernández Benedicto para discutir la posibilidad de producir tiras cómicas en México, que vieran a sustituir a las extranjeras. De esta charla, nació Don Catarino, que era obra del mismo Salvador Pruneda, con los argumentos de Fernández Benedicto. Esta historieta se trasladó de un diario a otro.



Uno de los precursores, Rafael Lillo de quien ya hablamos, aparece el 5 de julio de 1908 en el primer número de La Nueva Epoca. Se publica en la tercera de forros y su formato es un rectángulo dividido en seis viñetas. La serie se titula Las Aventuras de Adonis.

Adonis es un mal encarado bulldog y sus aventuras se basan en pequeños gags de corte sadomasoquista, en los que dos personajes centrales se hacen objeto de toda clase de trapacerías y humillaciones. Al principio el perro es la víctima y por lo mismo la serie cambia de nombre para llamarse más adecuadamente Las Des-

venturas de Adonis, pero finalmente el bulldog comienza a tomar venganza; el torturado deviene en torturador y la serie regresa a su título original.



De las primeras historietas que aparecieron fueron: Don Catarino, de Salvador Pruneda; Mamerto y sus Conocencias, de Hugo Tilghman; Don Prudencio y su familia y Adelaido el Conquistador, de Juan Arthenack; Chupamirto, de Jesús Acosta; El señor Pestañas, de Andrés Audiffred. Todas estas historietas aparecían con formato de tira cómica en blanco y negro en la sección que los periódicos dedicaban diariamente a pasatiempos

VACILADAS & CHUPAMIRTO





y, a color en las páginas de los suplementos dominicales. Así, las secciones que los diarios y semanarios consagraban a las historietas, se convirtieron en elementos in dispensables.

Las historietas de suplementos dominicales de los diarios, pasan en convertirse en publicaciones independientes de la prensa. Todavía no se descubría que la historieta podía ser aprovechada como producto autónomo. Cuando esto sucedió, en base a criterios mercantiles, se decidió lanzar la historieta al mercado de consumidores



Memento y sus Conocencias



de entretenimientos como un producto más. Es entonces cuando la historieta demuestra ser una mercancía con gran atractivo y penetración entre un extenso público lector, y con extraordinarias posibilidades de éxito comercial.

Su nuevo formato es fascículos tipo tabloide, con variaciones en sus dimensiones y números de páginas. Estas revistas estaban integradas con materiales enviados por las agencias norteamericanas y, con historietas elaboradas en México por los mismos artistas que también las

EL SEÑOR PESTAÑA * CHON * KILMOLONGITA

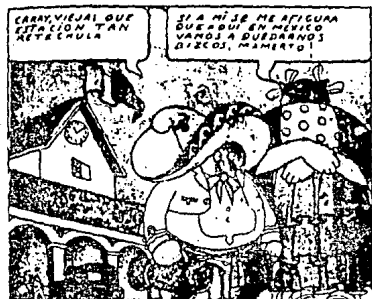
IMAGEN Y TEXTO DE CHON PRIETO



creaban para los diarios.

En México, la precursora de esta nueva industria, es la Editorial Sayrols, que publicó Paquín en 1934, abriendo camino a la proliferación de compañías productoras de historietas.

Regresando a los años veinte, el costumbrismo y la búsqueda de tipos populares, son los signos definitorios de las primeras historietas mexicanas modernas.



Entre 1925 y 26, viendo la fuerte necesidad de más historietas, el Universal organiza un concurso, el cual gana Hugo Tilghman con Mamerto y sus Conocencias, siendo este una respuesta a la historieta norteamericana Educando a Papá.

En México se ha utilizado a lo largo del desarrollo de la industria de la historieta experimentos mezclando diferentes técnicas de dibujo, lo cual dió como aportación al lenguaje de la historieta el medio tono.

Desde 1938, el historietista M. Gutierrez fue el primero en utilizar esta técnica en uno de los Pepines. La característica fundamental del medio tono es la de ser un dibujo que plantea un realismo fotográfico, a tal grado que se llegaba a confundir con la misma fotografía; sin embargo, dada la flexibilidad que se permite el dibujo, muchas veces sobrepasa la realidad, atribuyéndosele a los personajes todas las características ideales que difícilmente se encuentran en una fotografía.

Era motivo de orgullo saber que la historieta mexicana ya competía con la extranjera, ya que su prescindible en los periódicos. Esto, como es natural,

despertó la inquietud en muchos jóvenes en provincia, haciéndolos lanzarse a la profesión de historietista. Uno de los más conocidos, que surge por estas fechas fue Alfonso Tirado quien fue uno de los artífices de esta nueva etapa. Tuvo muchos problemas para colocar su historieta Aguila Blanca pero su esfuerzo obtuvo frutos en el semanario Pin Pon. Este innovador sujeto fue el que introdujo el uso del pincel y también fue el primero en hacer historieta seria y en serie; dio un paso a la era industrial en México, ya que su capacidad creativa permitía tener hasta diez historietas al mismo tiempo.

Al principio de la década de los treinta, los dibujantes de historietas estaban desperdigados hasta que un señor llamado Ramón Valdiosera, tuvo la idea de formar una agencia como hacían los norteamericanos. Con esta inquietud dio albergue a cuatro muchachos jóvenes como él y con los cuales fundó un estudio denominado Artistas Unidos. Poco a poco se integraron otros miembros más, y Valdiosera les proporcionó ayuda y luego incitó a que buscaran su propio estilo, obligándolos a superarse.

Valdiosera tenía en mente internacionalizar a sus discípulos, pero esta tentativa fracasó y después de un tiempo lo fueron abandonando. Es innegable que muchos de estos artistas le deben al maestro Valdiosera el lugar en que se encuentran en este momento: maestros de la historieta.

Las tiras cómicas aunque ya abundaban, no reportaban ningún cambio en el bolsillo de los artistas; es entonces cuando los editores, encuentran en este medio una forma de ganar dinero y sacar a los pobres historietistas de su mísera realidad y nace Paquín, editada por Sayrols, que ya se había mencionado anteriormente, y con un precio de 10 centavos el ejemplar.

En respuesta a esta revista, editorial Juventud, lanza en 1936 su revista Pepín, que sin duda es la más exitosa en el gusto del público en esa época, y así obtiene el más alto tiraje diario que jamás se había

logrado en este tipo de publicaciones.

La continua aparición de tiras cómicas, promovieron una fuerte competencia entre las editoriales, disputándose a los mejores dibujantes y motivando la superación entre ellos.

Esta extensa productividad por parte de las editoriales y de los dibujantes, crea lo que con justicia se llama la *Época de oro de la historieta*, que duró aproximadamente una década.

Para crear una historieta, se implica un estudio constante, entrega absoluta y también requiere conocimientos de cinematografía, anatomía, actuación, literatura, arquitectura, etc. todo lo relativo a la cultura de todas las épocas de distintos países, para una mejor realización.

José G. Cruz, fue el primero en establecer su propia editorial en 1952. Después de él se independizaron los argumentistas Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché, quienes fundaron Editorial Argumentos, en la cual publicaron "Memín Pingüín" y "Lágrimas y Risas", entre muchas otras.

En los argumentos se intentaron temas de todo tipo, haciendo esfuerzos porque la historieta sea apote de diversión y vehículo de cultura ya que, como menciona Lancelot Hogben en su libro: *La historieta es de los potenciales educativos más notables descubiertos jamás en la historia humana.* Lástima que no se este tomando en cuenta esto en nuestros días, ya que en vez de beneficiar a los niños, los están perjudicando.

Los Tlacuilos, siendo símbolo de esta singular sociedad, tomaron gran importancia como símbolo de los dibujantes, creando el círculo de Tlacuilos de México, que en 1971 se dió a la tarea de formar el primer salón de la Historieta Mexicana. Este proyecto fue interrumpido para recolectar muestras de lo publicado. Los padres de esta idea son: José Suarez Lozano y



PASA, MEMIÚ.

¡VEERA CÓMO ME
MORTIFICA INTERROMPERLA;
PERO NO ME QUEDA
OTRO REMEDIO!



A MI NADA,
PERO ME
MANDARON
CON ESTA
CARTA...



¿CARTA DE
TU PROFESOR?

NO... DE LOS
MUÑACHOS
NADA MÁS...
TOMELA Y VÁ
ME VOY.



ESPERA
A QUE LA
LEA,
DESPUÉS
TE VAS.

ELLOS ME
DIJERON QUE
NO ME ESPE-
RARA, PERO
DI LISTO QUIERE
LA OBEDEZCO.



MEMIÚ TOMO' AVENIDO, ESPE-
RANDO QUE LA MAESTRA
LEYERÁ EL CONTENIDO DE LA
CARTA.

¿PDS QUE SE TRAERÁN LOS
MUÑACHOS CONTRA MÍ...?
¡NUNCA ME
DEJEN HABLAR
A MIS ANCIOS
CON MAMÉ!

Jorge Pérez Valdéz.

Estando ya instituido este salón, se instauró un homenaje a la mejor historieta, llamado Estatuilla Tlacuil de Oro. A partir de este momento, se empezó a establecer contacto con los historietistas de Estados Unidos, siendo invitado el Presidente de la National Cartoonist Society de Nueva York, Mr. Jack Tippits.

Los resultados de estos hechos, afirman que la historieta mexicana, en esas fechas, estaba a la altura de las mejores del mundo, según decían.

Pero desgraciadamente, en la actualidad proliferan miles de títulos además de cursis y vulgares, terriblemente planos, reaccionarios y, para colmo, mal dibujados. Gran parte del material mexicano campea en tre la pornografía más vulgar, las lacrimógenas y la versión charra del cowboy. El mismo criterio plano de los editores que al inundar de basura impresa a millones de mexicanos, justifican cínicamente su "política editorial" diciendo que hacen lo que el público pide.

3.3 EJEMPLOS DE HISTORIETAS EDUCATIVAS EN MÉXICO

Las historietas que el gobierno de México-vía Secretaría de Educación Pública- son el primer experimento de un gobierno en utilizar la historieta como un medio educativo, compitiendo con las editoras particulares.

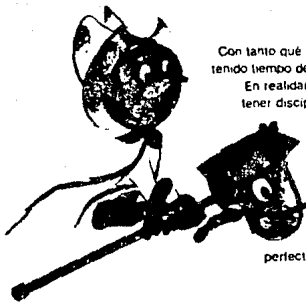
Uno de ellos fue Aladino, siendo este un semanario dedicado a los niños, incluyendo numerosas historietas, casi siempre didácticas e ilustradas por extensas apoyaturas. A partir de 1933 se publicó Aladino; en su primera época aparecen en la revista historietas de temas históricos y dibujos realistas realizados por Audiffred y García Castro.

Existió una revista llamada "Relámpago", creada con fines educativos por Constantino Rábago, bajo un encargo de la Secretaría de Educación Pública, quedando como un ejemplo de lo que se puede lograr con este medio de comunicación masiva.

Otro intento de la S.E.P. fue en 1980, con la revista SNIF, la cual ya se había mencionado en los antecedentes de esta tesis, donde se realizaron las historietas didácticas de Historia de un Pueblo, las Novelas Mexicanas, y los relativamente recientes Episodios Mexicanos.

Otro ejemplo puede ser el Cantinflas Show, donde narraban hechos históricos en forma agradable y amena. No le podemos llamar historieta, ya que carece de viñetas y globos y demás características, pero era una revista con grandes párrafos que narraban la historia e ilustrada con dibujos simpáticos, soportando el texto.

Actualmente existen unos cuentos, llamados "Historia del Hombre", hechos por la Fundación Cultural Televisa, A.C., en varios tomos, haciendo una especie de enciclopedia ligera. donde narran la historia universal.



Con tanto qué hacer, el pobre Leonardo no había tenido tiempo de casarse ni de formar una familia. En realidad, nunca lo hizo. Lo que sí hizo fue tener discípulos, a los que enseñaba a pintar.

Un día, paseando por los bosques de Milán, se encontró a un pastor, llamado Salaino. De inmediato, Leonardo hizo amistad con él, porque Salaino era muy guapo y muy simpático, y servía perfectamente de modelo para un cuadro.

Sin más, Leonardo lo adoptó y se lo llevó a vivir al palacio de los Sforza. El tal Salaino resultó ser un pijo de lo peor, pero se corrigió porque Leonardo, que era como su papá, lo regañaba y lo dejaba sin cenar.

Poco a poco, el Salaino se hizo pintor y vivió mucho tiempo con su papá Leonardo.

Porque por aquel entonces, es decir, en el año de 1491, Leonardo organizó un torneo porque Ludovico el Moro se casó. Fue gracias a este torneo, que Leonardo volvió a acordarse de los caballos.



Cantinflas show

Estos cuentos se pueden adquirir con los vendedores ambulantes en los semáforos de calles transitadas. Podríamos llamarles historietas, aunque carecen de globos y onomatopeyas, haciendo de estos cuentos una continua narración, que carece de diálogos entre los personajes. De esta manera, esta especie de historieta deja de ser de interés para el lector cayendo en la monotonía.

SIN EMBARGO SUS OPOSITORES NO PUDIERON IMPEDIR QUE, AL FINALIZAR SU MANDATO, LA ASAMBLEA POPULAR LE OTORGARÁ EL GOBIERNO DE LA GALIA ROMANA, LO QUE PONIA A SUS ORDENES CUATRO LEGIONES: 24.000 SOLDADOS.



ANTES DE PARTIR EL NUEVO GOBERNADOR UBICÓ A VARIOS PARTIDARIOS EN PUESTOS CLAVES Y CASO A SU HIJA JULIA CON POMPEYO, REFORZANDO CON EL PARENTESCO LA ALIANZA POLÍTICA.



JULIO CÉSAR, QUE ADMIRABA Y RESPETABA A CÍCERÓN, BUSCO ATRAERLO A SU BANDO PERO SIN CONSEGUIRLO. CUANDO LAS AUTORIDADES ACORDARON MEDIDAS QUE COMPROMETÍAN SU PRESTIGIO, EL GRAN ORADOR PREFIRIO DESTERRARSE VOLUNTARIAMENTE.

Página interior de *Historia del Hombre*.

3.3.1 EJEMPLOS DE HISTORIETAS EDUCATIVAS EN EL MUNDO

Posiblemente el país socialista que mejor uso ha hecho de la historieta como medio educativo y concientizador lo sea la China de Mao, donde la historieta ha sido utilizada masivamente en la enseñanza de la historia y la cultura.

La reforma de la escritura china, desde 1951 ha sido introducida en las escuelas elementales, pidiendo que los niños aprendan los caracteres del alfabeto latino, que constituyen las bases fonéticas para los ideogramas. En lo didáctico de las historietas para niños, los fonemas se insertan de modo que el sonido sugiera rápidamente el significado de la palabra no comprendida. Es decir, que en China se utiliza la historieta para enseñar a leer.

Italia es otro país donde la historieta social ha encontrado un desarrollo extraordinario, especialmente en la creación de libros con historietas de tipo histórico.

En Francia, es la historieta de Astérix, que ya se había mencionado en el capítulo anterior, la cual se ha utilizado como libro de texto en algunos colegios franceses, incluso en el Liceo Franco Mexicano, como soporte para la enseñanza de historia.

A EXCEPCIÓN DE LOS JARALIES, ANIMALES MUY DELICADOS, TODO EL MUNDO SE SIENTE SATISFECHO DEL ALDAMIENTO...

¡TE LO ADVIERTO! ¡ME DUELE CON LA VENTANA CERRADA!



¡VAMOS, CHERO! ¡QUE MICHATO! ¡LLEVARE VISITAS A ACRMOL!



V. POCO DESPUÉS DE LOS MAMEROS SE MUEVE EN EL TIEMPO, CUANDO, PORQUE LA ACORDE, EL MUNDO PUEDE ADOPTAR LOS PROPIOS DEL TEMPLO DE NUESTRO PABLO, EN SU TIEMPO, EN SU TIEMPO, EN SU TIEMPO...



¡ME RECUERDA BORDAGA!

¡AH, NO! CONOZCO UN BANCOCITO DE MASSILIA...

¡NO HAY DOLMENES POR AQUÍ!

¿QUE HACE'S AQUÍ TU...?

¡PARA EL QUE LE GUSTEN LAS COLUMNAS, NO ESTÁ MAL...

¡ADMIRAD...! ¡ADMIRAD, AMIGOS MIOS!

¡MUY BONITO!



¡NO SE MUEVA!



BIEN, ¿QUE OS PARECE?

¡FORMIDABLE...!

¡PARA SER EXTRANJERO, NO ESTÁ MAL...



¡HABLANDO DE EXTRANJEROS, AH ESTAR NUESTROS COMPATRIOTAS...

Astérix

4. LOS COMPONENTES DE LA HISTORIETA

Comenzando a definir la historieta, con sus unidades significativas, podemos decir, que se compone de signos estáticos que aunque no se muevan, se sobre entiende que estos pueden tener una animación temporal que al mismo tiempo se le puede llamar espacio temporalizado. Tomando en cuenta al lector, podemos integrar a esta definición que dependiendo del tamaño o realización de la viñeta, ésta por sí misma dará su tiempo de apreciación.

Como microunidades significativas, se consideran todos los elementos que integra y definen a un pictograma o viñeta. Estos elementos son: el encuadre, en el cual se incluye la composición, los decorados, el vestuario de los personajes, etc.; las adjetivaciones, como son la angulación y la iluminación; el globo, que puede contener palabras, sonidos inarticulados, fantasías, pensamientos y hasta visualizaciones metafóricas; las onomatopeyas; y por último los signos cinéticos.

Los personajes deben estar estandarizados, todos buenos o todos malos. La psicología debe quedar reducida al mínimo, los problemas deben plantearse con sencillez, sin la ambigüedad fundamental que poseen en la vida cotidiana; las soluciones deben estar en relación con los tipos de expectativas generalizados en el público. No pueden ser incorporados valores nuevos, provocadores, desconocidos, porque se trata de productos leídos como distracción y por ello, en circunstancias impropias para la duda problemática. Incluso el dibujo debe ser fiel a unas reglas iconográficas de fácil identificación y por consiguiente, una vez más, de estandarización.

Hemos de darnos cuenta que esta forma de expresión se basa en signos icónicos estáticos y diálogos escritos, supliendo de esta manera su realidad fonética, siendo esto obvio ya que el medio técnico utilizado es el papel y la tinta.

Podríamos comparar al cine con la historieta, aunque como todos sabemos, el cine tiene mayor fidelidad pero, en contra parte, la historieta puede explotar un público que el cine no.

Comparando al cine con la historieta, nos encontramos que ambos tienen varias cosas en común, como la delimitación bidimensional de un espacio. Otra de las características que tienen en común estos dos medios es el lenguaje utilizado, como el lenguaje desde un punto de vista para la cámara en el caso del cine, o el punto de vista del dibujante para elaborar su viñeta. Estos son: el primer plano, plano tres cuartos, plano americano, plano general, entre otros.



Ejemplo del ángulo contrapicado, del encuadre subjetivo y del efecto de gran angular por Winsor McCay, (1904).

Tanto en el cine como en la historieta, existe lo llamado campo de profundidad que sería mejor definirlo como campo longitudinal. Existe un sistema de composición llamado encuadre subjetivo, que narra o reproduce el punto de vista del personaje.

4.1 CARACTERÍSTICAS

La historieta, como la conocemos en México y en casi toda América Latina, tiene diferentes nombres alrededor del mundo:

En España, se le conoce como tebeo, que toma su nombre gracias a una publicación llamada TBO; esto es un claro ejemplo de antonomasia.

En Italia es conocido como fumetto y en plural fumetti y esto toma su nombre de los globos, en forma de humo.

Los franceses, queriendo ser un poco más descriptivos, le llaman bande dessinée, que quiere decir en español banda dibujada.

Un término conocido por todo el mundo, es el que designaron los norteamericanos a ésta expresión gráfica: comic.

Son varias las tendencias que de manera poderosa han influido a la historieta, y la podríamos llamar Escuelas Pictóricas-Historietas. Señalaremos las más representativas:

El Manierismo.- Entendido como una escuela pictórica barroca del siglo XVII. Se caracteriza por las posiciones forzadas, las actitudes dinámicas de la figura humana (Miguel Angel, Rubens, por ejemplo). Cualquier historieta de acción, tiene como referencia este profundo dinamismo, a veces demasiado rebuscado.

El Barroco o barroquismo, desarrollado entre el siglo XVII y XVIII, tiene como rasgo esencial una cierta inspiración naturalista, con excesivo recargo de adornos o de elementos estéticos. En la historieta es barroco todo aquel que resalta los detalles escenográficos, o por ejemplo la anatomía de humanos o animales. Dos ejemplos clásicos: Tarzán de Hogarth y el Princi-

pe Valiente de Harold Foster.

El Fauvismo.- Los fauves (fieras), bautizado por Matisse, buscan simbolizar las pasiones humanas, en el uso desenfrenado del color. La historieta, en su mayoría utiliza colores fuertes y contrastantes.

El Expresionismo.- Tendencia nacida en Alemania un poco antes de la Primera Guerra Mundial, profundamente pesimista, con un contenido social de protesta, de incertidumbre, buscan expresarse mediante dos recursos básicos: la utilización de colores pardos y oscuros y la deformación de la figura humana. También ha tenido fuerte influencia en la historieta: Breccia, Fontanarrosa, etc.

El Futurismo.- Nacido en Italia más o menos en la misma época, pretende imitar en la pintura el aspecto dinámico, y se enajena por lo tanto en el movimiento. Las líneas auxiliares (cinéticas) que marcan en la historieta la velocidad o el movimiento, provienen directamente del futurismo.

El Surrealismo.- Inspirado en el Dadaísmo y en la guía intelectual del poeta André Bretón, el Surrealismo, poderoso movimiento artístico de entreguerra, manifiesta su repudio contra la razón y establece el reinado del subconsciente. los instintos y la imaginación en las artes. Muchas historietas son surrealistas en su ambiente general o en el estilo plástico de sus dibujantes: Little Nemo, El Gato Félix, Krazy Kat, etc.

También existen las influencias recíprocas:

No solo la pintura establece normas a la historieta, sino que ha sucedido y sucede también lo contrario. La historieta utiliza planos de color sobre todo debido a las necesidades de impresión masiva y esta limitación esencial será transformada en virtud expresiva, cuando los creadores de arte Pop tomarán elementos de la vida cotidiana propias de las grandes urbes: hamburguesas, coca cola, elementos de publicidad y desde luego la historieta. De esta forma, imitando los

recursos de la historieta, su propio lenguaje, las onomatopeyas y los colores planos enmarcados por una gruesa línea negra, Roy Lichtenstein, lo eleva a la categoría de arte, al reproducir en grandes dimensiones viñetas que parecen sacadas de cualquier libro de historietas. Andy Warhol pintará, por ejemplo un enorme Dick Tracy. Es la aceptación implícita de que la historieta puede presentar valores estéticos importantes.

Una de las características de la historieta, es que cada número conforma una unidad. Su cuerpo consta de un determinado número de páginas, donde se narran una o varias historias. Esto aunado a su fácil adquisición, lectura y manejo, ofrecen permanencia en el lector; pueden ser leídas y releídas sin límite; coleccionadas como tesoros y vendidas por kilo como periódicos viejos.

El tiempo de lectura por número es variable, pues depende del nivel educativo de quien las lee. La forma de leerlas también es variada, puede hacerse saltándose algunos textos o releyéndolos todos, o no leyendo más que las imágenes. Esta flexibilidad es comparable dentro del contexto de los medios masivos de comunicación, sólo con las formas de prensa escrita.

El lenguaje de la historieta ofrece un sinfín de posibilidades comunicativas al margen de cualquier valoración. La historieta constituye un género literario autónomo dotado de elementos estructurales propios de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular, según las leyes formativas inéditas, un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto de los propios lectores.

"Como medio de expresión tiene sus propias características, aunque también sus obvias limitaciones. Así por ejemplo: la facilidad de lectura que lo hace accesible a millones de lectores; su versatilidad que permite al dibujante crear "mundos", perso-

*najes y situaciones que, para el cine sería más difícil reproducir; su capacidad de reforzamiento en la combinación dibujo-texto. En cuanto a limitaciones: no dispone de la fuerza del sonido, está limitado al número de páginas y por tanto generalmente cae en lo superficial, etc." **

En las historietas también encontramos imágenes objetivas y subjetivas. Las imágenes objetivas muestran el mundo tal como lo vemos desde fuera como observadores. Las imágenes subjetivas nos muestran la visión que puede tener un personaje en determinado momento; vemos el mundo tal como él lo ve, ya sea que esté borracho, enojado, golpeado o triste.

Si sabemos que la historieta es básicamente una narración en imágenes, como forma de comunicación participa de un código tal que es aceptado y entendido por todos los lectores. Este código actualmente complejo, ha tenido una profunda evolución y ha participado de elementos "extra-comics", además de crear algunos otros símbolos propios. Difusión internacional y participación, por lo tanto global de todas las claves, la historieta como los otros medios masivos, estandariza-o tiende a hacerlo- la cultura y por tanto los valores implícitos o no , de aquellos que los difunden y lo elaboran.

Como la historieta es una secuencia de viñetas, la separación de ellas está enmarcada por líneas. Algunos dibujantes actuales, como Feifer, Copi, etc.; las han eliminado por completo, mientras Winsor McCay, (Little Nemo), jugaba con ellas.

La calidad de la historieta está determinada por la capacidad de expresar un argumento a través de un equilibrio entre el texto y la imagen. Sin embargo podemos asegurar que en la medida en que la historieta

cit. por.: CALLO Miguel Angel, Los Comics: Un enfoque sociológico, Ediciones Quinto Sol, p.79

es fundamentalmente un lenguaje visual, se debe dar mayor énfasis a la imagen y en ella a todo aquello que contribuya a aclarar el mensaje. No hay que olvidar que en este caso, incluso el texto, tiene una intención visual.

Movimiento y acción, son dos de los principales factores de que puede valerse el guionista para promover interés, para hacer que la historieta resulte apasionante. Uno y otro han de ser incorporados a la historieta desde el momento en que se escribe el guión de la misma. Hay que pensar en mover los personajes, y trasladarlos de un lugar a otro y en hacer que actúen en cada uno de esos lugares. Una historieta no puede ser un diálogo estático, esto es una conversación entre dos personajes, situados en un lugar determinado sin moverse del mismo.

*"Cambia el encuadre, cambia el ángulo visual, se acerca o se aleja, toma una primera imagen con el artista en primer término, visto de frente, se traslada a un lado y capta al mismo artista de perfil, con un nuevo encuadre que capta medio cuerpo... desciende luego para ofrecernos una perspectiva dramática del lugar en que se encuentra el artista... filma después desde un plano superior."**

Una página de historietas con los personajes vistos desde un mismo ángulo visual, sin el juego de los primeros planos, planos medios y planos generales, sin manchas negras ni contrastes que den variedad de composición, resultará una página muerta, aburrida, propia para que el lector pierda todo interés en ella, incluso antes de terminar de leerla.

Según Miguel Angel Callo, en su libro, podríamos clasificar a la historieta en diferentes géneros:

* cit. por.: BLASCO Jesús, Como dibujar historietas, Ed. Instituto Parramón, p. 38,39.

- 1- NIÑOS: Así como Yellow Kid, El Capitán y las ce-
bollitas, Lulú, Daniel el Travieso, Popeye, Charlie
Brown, etc.
- 2- FAMILIAS: Educando a Papá, Lorenzo y Pepita, Mamá
Cachimba, La Familia Burrón, etc.
- 3- ANIMALES HUMANIZADOS: Félix el Gato, Garfield,
Krazy Kat, Los animales de Disney en general, el Pája-
ro Loco y compañía, etc.
- 4- SUPER HÉROES: Batman, Superman, Popeye, Tarzán, El
Llanero Solitario, El Capitán América, etc.
- 5- AVENTURAS: Tarzán, Fantasma, Buck Rogers, El Mago
Mandrake, etc.
- 6- WESTERNS: El Llanero Solitario, etc.
- 7- POLICIACOS: Dick Tracy, Agente Secreto X-9, etc.
- 8- TERROR: Tales From the Crypt, Creepy, Panic, etc.
- 9- GIRL STRIPS: Betty Boop, Lulú, Barbarella, Little
Annie Fanny, etc.
- 10- FESTIVOS: Popeye, Archie, etc. Festivos se refie-
re a aquellas historietas caricaturescas que no se en-
cuadran en los Kids strips, en los family y desde lue-
go no abarcan la temática de aventuras, pero se usa es
te adjetivo para llamarlo de alguna forma.
- 11- PARODIAS: El hombre Araña, Dirty comics, en el
primer lugar de parodias está MAD, etc.
- 12- COMIC INTELECTUAL: Este abarca casi todos los gé-
neros; Antes de Cristo, Charlie Brown, Mafalda, El Ga-
to Fritz, Astérix, Los Super Machos y los Agachados,
La Familia Burrón, etc. El comic intelectual es una
revisión y crítica a la historieta, dentro del mismo
género.

Se puede concluir que las características princi-
pales de la historieta son:

- Mensaje predominantemente narrativo.
- Integra elementos verbales e icónicos.
- Utiliza códigos definidos.
- Es un medio orientado a una difusión masiva.
- Y sobre todo, que tiene una finalidad distractiva.

4.2 ¿QUE ES LA HISTORIETA?

Umberto Eco, describe la historieta de esta manera: *"la historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba y funciona según todo la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las debilidades paternalistas de los organizadores (...) así, los comics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan de los mitos y refuerzos y valores vigentes."**

Tomando el sentido didáctico en el que se incluye este estudio, puede ser considerado como pauta para discutir y concluir los puntos a tratar.

Elizabeth K. Baur, la define de esta manera: *"es una forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: Lenguaje e imagen."***

M. V. Manacorde de Rosetti, señala: *"Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos que representan expresiones fonéticas (boom, crash, bang, etc.)."****

Para Roman Gubern, la historieta es: *"historieta ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas, en donde el texto de lo que cada personaje dice se encuentra encerrado en un globo o bocadillo que sale de su boca. Pueden estar divididas en tiras y episodios que se publican en los sucesivos números de periódicos o revistas, o presentarse como historietas completas en un solo cuaderno o comic book."*****

*cit. por.: RODRIGUEZ DIEGUEZ, J.L., El comic y su utilización didáctica, Ed. Gustavo Gili, p. 18.

** idem

*** idem.

**** idem.

Por otro lado, Juan Antonio Laiglesia, la describe como: "relato gráfico en imágenes o viñetas, que captan sucesivos y diferentes momentos de su acción, según un guión que contiene el texto completo de la narración, y que un dibujante traduce en su aspecto plástico y un rotulista compone en su aspecto puramente literario."*

Juan Antonio Ramírez, por su parte nos dice: "Narraciones que combinan la imagen dibujada y sometida a una serie de convenciones típicas con fragmentos literarios. La relación imagen texto, trata de ser complementario; el papel de los textos de anclaje tiende a disminuir para dar mayor importancia a los de relevo. El carácter estandarizado en los modos de producción y distribución, terminan de caracterizar al comic como tal."**

F. Loras, señala: "El comic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por la otra, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva."***

Para Ludolfo Paramino, es: "el comic es una semiótica connotativa de primera especie en la que sobre una misma referencia inicial, se presentan las semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético y a otro icónico."****

M. Arizmendi señala que: "el comic es una expresión figurativa, una narración en imágenes que logra una perfecta compenetración e interrelación de palabras y dibujo gracias fundamentalmente a dos convenciones: la viñeta... y el globo."*****

* idem. p.18

** idem p.19

*** idem. p.19

**** idem. P.19

***** idem p. 19, 20.

La última opinión pertenece a Manuel Muñoz Zielinsky, quien dice: *"La historieta es una narración construida por medio de imágenes dibujadas en papel, enlazadas encadenadamente por la presencia más o menos frecuente de los mismos personajes, por la continuidad temporal que supone la inclusión de textos y por la lógica implícita de la misma narración, impresa en una gran cantidad de ejemplares y difundida por los canales sociales que corresponden a su propia naturaleza."* *

Sacamos pues en conclusión, después de haber citado estas opiniones, que la historieta se basa en cinco características principales:

1. Carácter predominantemente narrativo, diacrónico del mensaje.
2. Integración de los elementos verbales e icónicos.
3. Utilización de una serie bien definida de códigos y convenciones.
4. Su realización se efectúa tendiendo a una alta difusión, a lo cual suele subordinarse su creación.
5. Su finalidad es predominantemente distractiva.

* idem. p. 20

4.3 TÉCNICAS

La historieta ha heredado de la pintura gran parte de su técnica, ya que el dibujo a plumilla fue por bastante tiempo la única expresión de técnica del artista.

Un dibujante llamado Roy Crane, creó en 1924 una historieta llamada Wash Tubbs, la cual es considerada la primera historieta en el género de aventura, donde se experimentó la posibilidad de usar pincel, el cual permitía dar mejores efectos como las sombras, tono y texturas.

Según las herramientas que se utilicen al dibujar, se pueden llegar a lograr diferentes texturas, las que determinarán el resultado final. Aquí tenemos un ejemplo:



1



2



3

- 1- Realizado a plumón.
- 2- Realizado a plumilla y tinta china.
- 3- Realizado a pincel y tinta china.

Aunque también pueden ser utilizadas las tres técnicas en un mismo dibujo.

Como se ha mencionado anteriormente, el cine fue una rica fuente de inspiración para el historietista. Uno de los principales precursores es Ed Wheelan, quien utilizaba en sus dibujos el primer plano y el plano medio.

Posteriormente esta técnica sería superada por Harold Poster, creador de Tarzán, que utilizando la pluma y el pincel, componía sus imágenes desde un punto de vista de la cámara cinematográfica: sus viñetas las dibujaba en ángulos picados y contrapicados y, aplicaba notoriamente el lenguaje cinematográfico en sus imágenes.

La década de los treinta, marcó la incorporación definitiva del pincel en la forma de hacer la historieta, siendo posteriormente importada de otros países la técnica del sombreado tridimensional.

Más tarde se empezaron a descubrir diferentes tipos de técnicas como las que albergara en su trabajo Al Capp (autor de Li'l Abner o Mamá Cachimba) como es el de sobreponer una viñeta sobre otra.

Como podemos ver, debido a la constante explotación de este arte, empezaron a surgir diferentes técnicas tan subjetivas como su autor lo fuera.

Pasando al lado lingüístico de la historieta, podemos encontrarnos con que también, al momento de escribir, existen diferentes técnicas para su realización. Esta fase creadora insustituible ha sido estudiada en el terreno de la cinematografía ya que cineastas como Eisenstein y Kaulechov fueron dibujantes de historietas, que aparte de escribir en términos convvertidos por ellos mismos en cinematográficos, diseñaron sus viñetas de una manera estética parecida a lo que usarían posteriormente en su trabajo como directores de cine.

De aquí podemos concluir que el Story Board no es sino una especie de historieta aplicada al cine.

4.3.1 VIÑETA

La unidad mínima dentro del lenguaje de la historieta es la viñeta; es decir, el espacio mínimo para la narración, las cuales forman una secuencia narrativa, en cada página.

La viñeta rectangular es la tradicional, pero ésta puede tomar cualquier forma e inclusive desaparecer por completo, aunque los industriales de la historieta exijan cuadro rectangular.

En ocasiones se utiliza el espacio entre viñetas para colocar voces (voz en Off) en donde se representa el sonido que proviene de algún lugar fuera de la viñeta, es decir que toma un espacio prestado de las viñetas contiguas, ya sea para poner un globo, una onomatopeya, o para sacar parte del dibujo de su cuadro o invadir otros.

En la viñeta tenemos que considerar el plano de encuadre, el cual supone la distribución armónica de los elementos interesantes en la superficie de la viñeta, es decir, la necesidad de repartir las cosas y las personas que se dibujan de acuerdo con la superficie disponible, de forma que cada cm.² contenga la parte de imagen que le corresponda. Los tipos de plano que se usan más son los siguientes:

Plano de detalle. Un solo detalle; por ejemplo una mano o un ojo.

Priemr Plano. Un rostro.

Plano Medio. Figura humana hasta la cintura.

Plano tres cuartos, o plano americano. Hasta las rodillas.

Plano general. El cuerpo entero cubre la viñeta.

Vista general. El cuerpo humano ocupa un lugar mínimo en relación a las unidades mayores (paisajes o escenarios en general).

Otro elemento técnico importante es la profundi-

dad, misma que se logra en base a la perspectiva y al manejo de diferentes planos o términos.

Roman Gubern explica de esta manera la viñeta:
"La viñeta es el espacio gráfico que constituye la unidad narrativa de los cómics, representando una acción que se desarrolla en un momento determinado."

4.3.2 MONTAJE

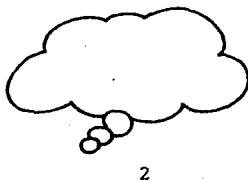
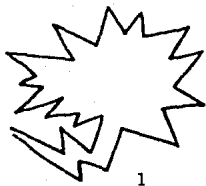
El montaje es la ordenación y yuxtaposición de viñetas para desarrollar una narración en imágenes. Aunque tomando del cine el término, en el caso de la historieta supone diferentes complicaciones. El dibujante debe pensar cada viñeta en relación a las demás. No se trata aquí del simple acomodo de viñetas, una delante de la otra. Existen dibujantes para los que el montaje ha sido un verdadero reto, resolviéndolo de tal forma que este procedimiento ha sido característico de su estilo, incluso más que el dibujo de cada viñeta. En el montaje de hecho se maneja el tiempo de narración.

El montaje puede ser analizado desde dos ángulos muy distintos como lo es el ángulo gráfico, que se compone de unidades gráficas que pueden ser divididas a su vez por el montaje en el interior de las páginas; el montaje en la tira cómica del periódico y el montaje en las viñetas, que puede llegar a considerarse un arte. Mencionando el segundo ángulo que es el narrativo, se define que por la cantidad e interés de las soluciones lingüísticas que plantea, dinamiza la composición global, apoyando a unidades gráficas.

4.3.3 GLOBOS

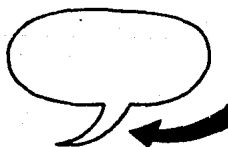
El globo, que se desarrolla con una inscripción de izquierda a derecha, es normalmente aplicado a la derecha del personaje hablante y es ya un hecho que el globo, es una parte vital en el desarrollo de una historieta, es más, es difícil concebir ya una historieta sin dichos globos.

Siendo el globo uno de los elementos primordiales del lenguaje específico de la historieta, puede ser dibujado de diferentes maneras. Muchos dibujantes preestablecieron los patrones de estos, existiendo gran variedad de ellos que cumplen diferentes funciones:



1. El "dientes de sierra", puede expresar una llamada de alerta, grito, voz de robot o agresión y coraje.
2. Este asemeja bolutas de humo, que expresa la voz interior del personaje cuando piensa o sueña.

A través del globo se dan las pausas de conversación, voces cercanas o lejanas.



Otra parte importante del globo, es el delta o rabo, el cual indica el lugar de procedencia de los signos emitidos. Este sistema señalizador, es tan importante como el mismo globo, porque nos va a determinar la interacción verbal entre los personajes.

Una parte primordial del globo, lo compone el lettering o texto que no es una mera cuestión de estética, sino que también puede enfocarse como solución lingüística de los problemas planteados por los signos icónicos y literarios.



El globo puede incluso integrarse a la acción del personaje, como por ejemplo, lo utilizado por Pat Sullivan en su Gato Félix.

4.3.4 ONOMATOPEYAS

La importancia que han desarrollado las onomatopeyas de la historieta, tienen su origen en la teoría del origen imitativo, llamado Bow Haus y que podría remontarse hasta los primeros días de la existencia de la raza humana sobre la tierra o simplemente, observando como un pequeño de dos años de edad se refiere a su perro (guau). Generalmente van enmarcadas en globos y su función es de traducir sonidos u ruidos a un lenguaje visual. Sea como fuere, las onomatopeyas, conservan todavía un alto valor expresivo del lenguaje de hoy.

Ejemplos de onomatopeyas son: Crash, cuaz, gulp, guau, crack, brrrrroom, etc.

Las onomatopeyas cumplen la función que se está desarrollando y se puede hacer de dos maneras: gráfica o plástica, determinada por el espacio que ocupa dentro de la viñeta, tamaño forma y color.

llante y, que aparece sobre la cabeza del personaje; el signo de interrogación, que significa perplejidad o cuestionamiento; las estrellas que "danzan" alrededor de la cabeza del personaje cuando éste recibe un fuerte golpe, etc.

5. FACTORES PSICOLÓGICOS DE LA HISTORIETA

Basándonos en estudios sobre la naturaleza del ser humano, podemos afirmar que éste, antes del nacimiento es un ser visual. La vista es su forma más clara y directa de percibir el mundo y, de los cinco sentidos es el que más utiliza y del que más depende.

Es por esto, que al niño se le brinda algo con atractivo visual, como lo sería una historieta, éste de inmediato captaría mejor la idea, que con un medio frío como lo son los libros. Esto quiere decir, que si al niño se le da el texto con ilustración, la comprensión será más directa que si lo ponemos a imaginarse por ejemplo, como se vestía Julio Cesar.

Un medio frío según Marshall McLuhan, vendría a ser el que no prolonga un solo sentido en una "alta definición", es decir que deja mucho al usuario que completar.

Una de las características de la historieta, es que plantee situaciones cotidianas de la vida humana, ya sea exagerando cualidades, o diferencias de ciertos tipos muy específicos así como el indio, el burócrata, o bien por algún conocido del autor.

Desde un principio, humorismo, caricatura e historieta, contenían un mensaje psicológico y social, señalando deficiencias o exaltando cualidades, que por lo general hacían reír a los propios involucrados o a quienes se identificaban con el mismo. Generalmente se manejan condiciones de cierta ingenuidad que llevan a la misión de hacer reír pero también de hacer pensar.

Cuando apareció la fotonovela o los episodios con una secuencia histórica, se empieza a dejar atrás el "que pensar" para empezar a explorar el "que sentir, explotando los sentimientos de las personas.

A partir de 1933 a la fecha, en las historietas siempre habrá algún héroe o heroína, alguien que aparentemente realiza lo que nosotros quisiéramos llegar a hacer y con el cual nos identificamos; es el personaje generalmente bueno y altruista el cual vela por los intereses de los demás, siempre listo a tender la mano al más débil. También el héroe sufre mil injusticias hasta que alguna condición le lleve al triunfo.

Así pues, los héroes legendarios, se exhiben en lo real a la historia ficticia de sus vidas. Es por eso que los dibujantes y guionistas, interpretan las normas acordes a la sociedad, dejándole al lector la tarea de refutar, reír o crear una identidad de ellas ya que indiscutiblemente algún sector social se sentirá identificado y algún otro no; pero indudablemente siempre llevan un mensaje.

Basándonos en los estudios efectuados de psicología y sociología en diversos países, la historieta el "el" medio comunicativo por excelencia. Su función básica es procurar el entretenimiento, dejando asentadas las costumbres y corrientes culturales de cada época. Su proceso creativo, comprende un medio de comunicación de masas. Es por esta cualidad que tienen, que las historietas han influido sobre las colectividades en que incidían y la sociedad, a cambio de esto, los nutría de aconteceres y reacciones diarias.

Las historietas constituyen un medio expresivo perteneciente a un medio nacido del lenguaje icónico y literario, es por eso que el lector no asiduo a libros, prefiere tener en sus manos una historieta que le ilustre la historia de Grecia que una enciclopedia donde tendrá que sacar la información leyéndola.

Retomando al usuario de historietas en nuestro país, como la principal fuente de nuestro estudio, encontramos que en la psicología de nuestro pueblo, es de vital importancia explorar las reacciones que se producen en cuanto a identidad. Un claro ejemplo de esto es el historietista Gabriel Vargas, que considerando este motivo abordó la crítica social no solo con

la famosa Familia Burrón sino con varias historietas que él mismo creó. Esto nos lleva a pensar que todos somos parte de esta concepción icónica ya que, cuántos de nosotros no nos hemos sentido apasionados por una u otra historieta, no solo porque se parezca a nuestra vida sino porque revive en nosotros lo que pudimos ser o lo que no queremos llegar a ser; y que mejor que verlo reflejado en alguien que no es ajeno a nuestras vidas, que viene a ser el personaje de la historieta, y que sin embargo no nos duele que le pasen cosas funestas.

Al leer una historieta somos o no aliados de las vivencias que el autor expresa, pero parece ser que nos sentimos avergonzados manifestándolo: lo que de niños fue juego, haciendo caracterizaciones de algunos personajes, de adultos se convierte en vergüenza.



No podemos negar que algún momento, la historieta ha sido nosiva por su fuerte influencia psicológica, sobre todo en el niño que ha llegado a saltar de la ventana de su casa creyendo que va a volar como lo hacen su héroes.

Cuando nos identificamos con algún personaje, nos permite desahogarnos y sacar toda la agresión que hemos contenido, o la impotencia que se nos manifiesta y nos permite disculpar nuestras deficiencias y negarlas. Ser como es otro nos libera de pensar como somos realmente. A través de la historieta, parece ser que complementamos un mundo que hubiéramos querido vivir, que vivimos o que nos es imposible realizar.

Desgraciadamente, en la historieta, se ha llegado a explotar algunos aspectos morbosos, como lo son:

incesto, violencia, infidelidad, robo, etc. A través de esta difusión, se establece una escala de valores; le estamos dando al niño, al adolescente y al adulto una visión de los valores como propiciatorios de nuestra sociedad. Valores como el compadrazgo, la búsqueda del prestigio, el poder, etc.

Partiendo de estos sistemas de comunicación, reflexionamos en que forma deben dirigirse éstos, ya que se explota la psicología popular y la individual para establecer los parámetros de éxito en una revista sin analizar si ésta es nociva o positiva a largo plazo.

¿Estamos siendo, a través de la historieta promotores de valores estables? es decir, ¿de metas que tenemos en mente alcanzar? Esta pregunta bien podría ser un análisis interno de lo que se debe cuestionar el autor antes de iniciar cualquier tipo de historieta.

5.1 SOCIOLOGÍA DE LA HISTORIETA

La función específica de la historieta es comunicar un mensaje, siendo decisivamente pedagógico, en cuanto a que explica y ayuda a comprender más fácilmente lo que todo el mundo sabe a veces confusamente. La historieta puede tener funciones notablemente informativas.

La historieta es una clara representación de la cultura, con un lenguaje concebido para ser consumido por las masas. Como medios masivos de comunicación, rara vez se independizan de los cánones formales y de contenido que los caracterizan, ya que estos están íntimamente ligados a las formas y a los contenidos de la realidad social.

*"Con la historieta, y en general con los medios contemporáneos de comunicación masiva, el hombre participa de la acción como espectáculo. Está dentro, anonadado e impresionado ante los hechos. Su mente se inquieta y da vuelo a su emotividad hasta que acaba la función o bien la lectura de la última página de la historieta. Todo ha acabado, la vida sigue adelante, no ha pasado nada. La acción de la historieta no es la acción de la vida, es otra, viva para la mente, pero pasiva para la acción de vivir; es el fantasma formal de la acción útil para reforzar, promover y con ello mantener la continuidad de la acción autoritaria de una clase."**

La historietas, tienen un impacto en la sociedad e influyen en ésta de variadas formas. Al encarnar tipos sociales, al desarrollar formas de expresión

*cit. por.: HERNER Irene, Mitos y monitos, Editorial Nueva Imagen, p. 184

y lenguaje, al transmitir abierta o veladamente ideologías, valores, actitudes morales y políticas, tienen una importante influencia de respuestas colectivas. Manipulan y/o educan.

El lector, al identificarse con los super hombres de las historietas, la están convirtiendo en evasión y además en deliberada enajenación.

-EL IMPACTO SOCIAL DE LA HISTORIETA:

Preguntémonos porque la gente los lee. Tratando de contestar este punto, Oscar Steinberg, señala las siguientes causas:

- Leer dibujos.
- Ser Superman.
- Escuchar cuentos.

Nosotros podemos agregar otros puntos que no dejan de ser importantes:

- Leer algo ligero.
- Supervivencia de los mitos.
- Evasión o deseo de aprender algo.

A continuación, explicaremos a que nos referimos con cada uno de estos puntos, desde el punto de vista de Miguel Angel Callo.

Leer dibujos: se refiere a una vieja tradición que desde la antigüedad el hombre ha tenido, y que al desarrollarse la escritura como tal (el alfabeto) ha desplazado por la ideografía, alejando el significado del signifiante. Desde la pintura rupestre, los papiros egipcios, los códices prehispánicos, la columna trajana y muchas otras que podemos señalar; la lectura en imágenes otorga un placer especial a los hombres, mismo que las historietas rescatan en alguna forma.

Ser Superman: Steinberg analiza aquí los mecanismos de identificación de los lectores hacia los numerosos super héroes, el salir de la enajenación cotidiana mediante la fácil evasión de las historietas.

Escuchar cuentos: También desde la antigüedad más remota nos ha gustado escuchar cuentos, y aunque el término sea usado con demasiada amplitud, de hecho nos podemos remitir a leyendas, narraciones maravillosas, mitos, novelas, radionovelas, telenovelas, novelas policíacas, amorosas, y desde luego las mismas historietas, que llevan el mismo tipo de narración.

Leer algo "ligero": ¿por qué si tenemos la posibilidad de leer obras literarias, filosofía, o tantos temas importantes, se recurre a la historieta? seguramente tiene mucho que ver el estado de ánimo de leer algo sencillo, sin complicaciones y que nos distraiga. Pero no olvidemos que, por desgracia sobra la gente que lee solamente historietas. La combinación de texto e imágenes se adecúa mucho a las necesidades que como lectores tienen muchas personas. De ahí que no se trate de condenar al medio como tal, sino de buscar utilidades mucho más positivas al mismo.

Supervivencia de los mitos: Muchas historietas reviven o han creado verdaderos mitos de importancia social, auténticos estereotipos que van más allá de su intención inicial. De ahí que algunos personajes sean una especie de encarnación de anhelos sociales, de vicios o simpatías que provocan respuestas tal y como si el personaje estuviera vivo u fuera de carne y hueso.

Evasión o deseo de aprender algo: Las historietas son y se presentan como una evasión de los problemas cotidianos. Mucha gente huye de la realidad, proyectando su mente hacia fantásticas aventuras galácticas o del oeste para escapar siquiera unos minutos de la gris condición social. También existe un deseo de aprender, aunque este ha sido muy poco satisfecho por las historietas.

HISTORIETA Y ASPECTOS CULTURALES:

La historieta participa y está inmersa en la problemática histórica, por lo tanto social y cultural.

Espejo en donde al asomarnos podemos ver tanto melodramas como información, estereotipos y estilos; la historieta está inmersa en la "cultura de masas" típica de la sociedad de consumo y en el mundo del periodismo y la información radiada y televisiva. Pero también participa del arte: literatura, teatro, cine, pintura, fotografía y obviamente refleja a más valores ideológicos, una serie de niveles estéticos, hasta lo artístico.

Las primeras historietas, estaban en gran medida influenciados por la estética teatral, que mostraba a sus personajes en el llamado plano general, es decir, de cuerpo entero, limitándolos además a pequeños desplazamientos espaciales.

Como ya se había mencionado, la fotografía también tiene un impacto en la historieta, sobre todo en los géneros realistas. Muchos dibujantes de este tipo de historietas cuentan con un archivo fotográfico, en donde sacan información visual para sus viñetas.

LITERATURA E HISTORIETA:

La historieta no solo tiene relación con la literatura, es literatura. Desde luego un tipo especial de ella; la llamada "subliteratura" o "literatura de masas". Además le corresponde un género de expresión diferente: el iconográfico. Roman Gubern, la llama literatura de la imagen.

El soporte de la ilustración hace la historieta más "libre" de texto. En la literatura, en cambio, la imaginación del autor y el lector se compenetran alcanzando mentalmente las imágenes deseadas.

"La historieta tiene una gran fuerza de penetración, un impacto social sorprendente, entre otras razones por su difusión masiva, su fácil adquisición y lectura. Pero hay otras cuestiones importantes a saber: La

*historieta resume de alguna manera un conjunto de valores culturales e ideológicos, participa de las tendencias plásticas, cinematográficas y literarias en una relación diléctica que al paso del tiempo las enriquece y por supuesto le da aún mayor fuerza como medio de difusión."**

La historieta es uno de los medios de comunicación masiva mayormente difundido. Por su calidad de término medio entre el lenguaje icónico y el literario, su alcance es más vasto que cualquiera de los tomados individualmente.

Su producción industrializada lo hace más accesible a todo el público, y tomando en cuenta los adelantos en los métodos de impresión, ganan una riqueza expresiva y bajan sus costos de producción.

La historieta también es mostrada como una forma de diversión no solo ajena sino incluso contraria al enfrentamiento con la realidad. Al ser así, supone su no compromiso con la realidad social e histórica, ya sea en la práctica o en la teoría. La diversión es el equivalente a evasión, como ya lo vimos anteriormente, provocando en el espectador una actitud irreflexiva, pasiva y acrítica, que lo prepara psicológicamente a recibir cuanto mensaje se le envíe.

*cit. por.: CALLO Miguel Angel, Los comics: Un enfoque sociológico, Ediciones Quinto Sol, p. 150.

5.2 PERSONAJES Y ESTEREOTIPOS

*"Los personajes de los comics se fundamentan por lo regular en la existencia de una tipología caracterológica bien definida, basada en estereotipos precisos que presentan a personajes aventureros, misteriosos, buenos, bellos, locos, inónicos, mondaces, perspicaces, tontos, etc."**

Podríamos decir que los personajes con características mitológicas como Superman, Flash Gordon, Batman, Linterna Verde, el Atomo, etc. se fundamentan en arquetipos, es decir, que tienen determinadas aspiraciones colectivas que permiten fijarlos emblemáticamente, haciéndolos fácilmente reconocibles. En la historieta, por ser una producción novelesca, para un público consumidor, el personaje posee ciertas características, como el de ser un hombre común y corriente de la vida cotidiana; que lo que suceda sea tan impredecible como lo que le puede suceder a cualquier otro hombre, etc. Así es como el personaje adquiere una universalidad que le permite erguirse como arquetipo.

La historieta también influye fuertemente, junto con otros medios masivos en la formación de "tipos sociales" que influyen en ponerle apodos a la gente. Si pensamos en hombres fuertes, nos imaginamos a Tarzán, el Hulk, Superman, Batman, etc.; en justicieros, el Llanero Solitario, El Zorro, etc.; en villanos: el Guasón, Lex Luthor, o hasta el Lobo Feroz, etc... A los maridos oprimidos los representan: Educando a Papá, Lorenzo Parachoques, o en nuestro país Regino Burrón. Desde este punto de vista, quienes estén cerca de tener estas características, pueden caer en la red de apodos: "se cree la mamá de Tarzán", si se es rico "Tío Rico Mac Pato"; se eres torpe "Tontín" o enojón "Gruñón", o tienes risa de "Guasón", etc.

* cit. por.: ALFIE David, El comic es algo serio, Ediciones Eufesa, p.49.

Diferentes medios de comunicación como la radio, el cine y la televisión han aprovechado comercialmente a los personajes de las historietas, y a su vez proporcionan elementos para la industria de los "monitos"

Existen personajes como Superman, Batman, Archi, Li'l Abner, El Hombre Araña, etc. que pasaron de la historieta a su personificación o animación en el cine y/o la televisión. Así como hubo series de televisión como el Llanero Solitario, el Pájaro Loco y Los Pica-piedras, que pasaron a ser historietas. Kalimán es un personaje que originalmente pasó de la radio a la historieta y de ahí al cine.

*"La colocación de personajes de historietas en todos los medios de comunicación masiva, y la utilización de todos los recursos de los que se puede echar mano, demuestran que la historieta puede convertirse en un inagotable cuerno de la abundancia".**

*"Los héroes de la historieta son invenciones creadas para el consumo de un público que necesita creer en ideales heroicos con los cuales identificarse. Se trata de superhombres siempre triunfantes, que jamás sucumben ante los problemas de la vida cotidiana, del mundo real y que están muy por encima de éste."***

El estereotipo físico que presenta la mayoría de los héroes es: joven, bello y valiente, generalmente de facciones finas, de musculatura al estilo Charles Atlas.

*cit. por.: HERNER Irene, Mitos y Monitos, Editorial Nueva Imagen, p.137.

**idem. p.169.

Los héroes de la historieta viven una situación muy particular, ya que deben de ser estereotipados, es decir la suma y compendio de determinadas aspiraciones colectivas, y por tanto, fijarse como emblemas que los hagan fácilmente reconocibles.

5.3 INFLUENCIA EN EL PERCEPTOR

Miguel Angel Callo, en su libro de Un enfoque sociológico, cita unas cifras dadas por Monsiváis, siendo estas de finales de la década de los sesentas, aunque no han sido alteradas en la actualidad, más que en sentido aún más acusado al aumento:

*"... el 81% de los adultos norteamericanos lee comics, el 60% son lectores regulares, diariamente y los domingos; el otro 16% son lectores ocasionales; 25% son lectores de revistas, otro 31% los han leído. Esto prueba que en relación al adulto, mientras más historietas lee, se siente más inclinado a aprobar su lectura para niños."**

El mismo autor, señala con respecto a nuestro país lo siguiente:

*"Las estadísticas insisten: México, el país con más record mundial de producción y consumo per cápita de historietas. Desde el principio, en compensación por su alfabetismo funcional o su disidia, la posibilidad de leer sin sentir que está leyendo, sin sentirse comprometido al menor esfuerzo cultural."***

Algunos datos curiosos sobre la historieta pero significativos; para recalcar la influencia que tiene sobre el perceptor.

Los aviones del 11º Escuadrón de Bombardeo (de EEUU), fueron decorados con la imagen de "Pancho" (Eduardo a Papá), durante las dos Guerras Mundiales.

*cit. por.: El mundo de los comics, revista de la UNAM.

**cit. por.: MONSIVAIS, Y todos dijeron ¡gulp!, Revista Caballero, 1981.

En los años treinta hubo una huelga en los periódicos. La gente se desinteresó de las noticias en general, pero no pudo prescindir de las historietas. Firello la Guardia, alcalde de Nueva York, tuvo que leer por radio los últimos capítulos de historietas, imitando incluso sonidos onomatopéyicos.

En 1937 los cosecheros de espinacas de Texas, erigieron un monumento a Popeye, que había promocionado sus ventas.

"Wimpey" (Piñón) modificó los hábitos alimenticios de una nación. Aunque originalmente su nombre no tuviera nada que ver con la cadena de establecimientos conocidos como Wimpey Bars, su indiscutible fama tuvo grandes beneficios tanto para las hamburguesas, como para los restaurantes. Se dice que Segar, el autor del personaje, se inspiró en un réferi de boxeo, quien arbitraba comiendo hamburguesas.

Otro campo donde se encontró la gran fuerza de las historietas fue el de los coleccionistas. Con la llegada de las historietas a museos, su cotización alcanzó precios fabulosos, sobre todo en series ya difíciles de encontrar. Cuando costaban aproximadamente 10 ctvs. de dólar en su precio inicial, algunos alcanzaron precios desde 1 000 hasta 8 000 dólares por ejemplo.

*"La capacidad de penetración de la historieta, como medio comunicativo, como portador de un mensaje, la convierte en uno de los elementos fundamentales de lo que se ha dado en llamar cultura de masas y por ello mismo en uno de los elementos fundamentales también de difusión y penetración de la ideología de las clases dominantes."**

*cit. por.: RIUS, La vida de cuadritos, Editorial Grijalbo, p.120.

6. SEMIOLOGÍA DE LA HISTORIETA

Rafael C. Reséndiz, en el libro *El comic es algo serio*, hace unas reflexiones para una aproximación de la semiótica de la historieta:

Antes que nada, habrá que precisar algunos elementos constitutivos de un posible código de análisis para la lectura semiótica de la historieta:

- a) El globo, balloon o nubecilla: elemento fundamental de la semántica de las historietas.
- b) Las onomatopeyas: función sonora de elementos gráficos.
- c) Gramática del encuadre: articulación de los factores semánticos en una serie de relaciones entre palabra e imagen.
- d) Sintaxis iconográfica: leyes del montaje que se fundamentan en una serie de encuadres inmóviles que, yuxtapuestos, realizan una especie de continuidad ideal a través de una real discontinuidad.
- e) Composición sintagmática: los elementos formales antes señalados, que determinan la naturaleza de la trama y el desarrollo narrativo que en ella sigue.
- f) Tipología caracterológica de los personajes: definición y fundamentación de y en estereotipos precisos.

Las proposiciones iniciales en la que teóricamente se basa este análisis, son las siguientes:

- a) El modo en que se disponen los mensajes permite decodificarlos de acuerdo con lo que éste puede comunicar, sin olvidar la observación de la estructura del propio mensaje, para finalmente distinguir los signos y las relaciones entre signos referidos a un código dado.
- b) Los personajes y la historieta se erigen en un modelo de vida que condiciona el gusto y el modus operandi de los lectores.
- c) La historieta es un género literario autónomo, dotado de elementos estructurales propios y de una téc-

nica comunicativa original, basada en la existencia de un código compartido con los lectores, al cual los autores se remontan para articular un mensaje, que dirige simultáneamente hacia la inteligencia, la imaginación, y el gusto de los propios lectores.

d) Las historietas ponen en circulación formas estilísticas originales y bajo esta perspectiva, es necesario un estudio, pero no solo como hecho estético, sino también como modificación de la costumbre, los hábitos y el goce de los lectores. Por otra parte, la historieta cumple un función de estandarización y función de estilos propios.

e) El signo gráfico de la historieta obliga a una estilización casi total y el personaje se hace más jeroglífico.

f) La estilización conduce a los personajes de las historietas.

g) El lenguaje de la historieta, dado el uso similar y estandarizado que se le da, resulta solo apto para narrar historietas muy simplificadas en donde los matices psicológicos están reducidos al mínimo, y los personajes no son válidos por su capacidad de individualización, sino por su posibilidad de utilización esquemática y alegórica y como puro marco de referencia para una serie de proyecciones e identificaciones realizadas libremente por el lector.

h) La historieta está ideológicamente determinada por su naturaleza de lenguaje elemental fundado en un código muy sencillo, basado en personajes estándar, forzado por formas estilísticas aisladas en el contexto original y reducido a meros artificios convencionales.

Semiología: según la definición de Ferdinand Saussure, es la ciencia que estudia el papel de los signos en el seno de la vida social.

Podemos decir que la integración del lenguaje icónico con el literario, nació la historieta. Roman Gubern dice, que es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética. Los pictogramas son un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos

que se trata de designar; y por signo icónico se entiende cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado.

Umberto Eco afirma que la historieta se halla ideológicamente determinada por su naturaleza de lenguaje elemental que se fundamenta en un código sumamente sencillo, pero rígido a la vez. De esta forma la historieta está obligada a desenvolver su trama por medio de personajes estándar y esta forzado, en gran parte, a servirse de formas estilísticas que fueron introducidas por artes como la pintura, la escultura y el cine, artes cuyos movimientos ya han sido digeridos por la masa del público, después de haber transcurrido un determinado lapso y haber sido aislados del contexto original en que se presentaron, además de ser reducidos a simples artificios comerciales. Esto implica en cierta forma, que la historieta no solo puede comunicar contenidos ideológicos que la mayoría de las veces se inspiran en un conformismo absoluto al ser ideales de vida en los que se ignora todo deseo de cambio y los cuales, se piensa, son compartidos por todos los lectores de historietas.

Según Roman Gubern, la lectura de historietas se basa en un aprendizaje previo de un código que ha sido aceptado en forma convencional, en el que incluye el remitirse al globo para conocer que es lo que dicen o piensan los personajes; el seguir la línea de indicatividad de la lectura para hilvanar lógicamente la historia; el comprender el significado de los gestos; el valor de las onomatopeyas; el valor de los signos cinéticos, etc.

Por otra parte, los procesos de comunicación en los cuales participa el lector de historietas son, según Gubern, los siguientes:

- a) La lectura de la imagen;
- b) la conversación de la escritura de los textos en mensaje fonético;

- c) la integración de los mensajes fonéticos e icónicos para obtener comprensión global del pictograma;
- d) y el enlace lógico con el pictograma siguiente mediante una recreación de los procesos a, b, c.

Los procesos mencionados, son disfrutados por el lector en forma casi automática y simultánea, en diferentes formas pasando de un lector a otro y aprovechados según el grado de conocimiento que posea de los códigos utilizados y por el nivel sociocultural al que pertenezcan.

Mediante dichos procesos, el lector proporciona un espacio temporal continuo a lo que sucede en cada viñeta y a lo que pasa en dos o más viñetas consecutivas, que gracias al lenguaje de las historietas, se eliminan automáticamente las redundancias y los tiempos muertos, ya que el lector "llena mentalmente" los espacios vacíos que se presentan entre dos viñetas. Es por esto que el lector de historietas, participa en un alto grado en la decodificación y recreación de los mensajes que proporciona la historieta. Además, la estructura de la historieta que se basa en repeticiones y/o variaciones sobre un tema fundamental, facilita esta operación de decodificar el mensaje y en cierta forma garantiza la popularidad entre las masas al convertirse en un medio de comunicación y consumo accesible.

7. USUARIO

Las teorías sobre el desarrollo del estudiante de quinto año de primaria, ya sean niños alrededor de 10 y 11 años de edad o adultos que en su juventud no tuvieron la oportunidad de estudiar, han logrado precisar una serie de características que apoyan al educador para adoptar medidas pedagógicas apropiadas.

El ser humano tiene un proceso continuo de evolución y es muy difícil precisar cuando desarrolla exactamente cada etapa del conocimiento, menos aún tratándose de un medio escolar a otro.

Dejaremos a un lado al adulto, para centrar nuestra atención en el niño de quinto grado de primaria, que cuando llega a dicho grado, empieza a mostrar unos rasgos fundamentales como lo son la afirmación de su personalidad, el desarrollo estable de su capacidad mental, e inmadurez ante ciertas circunstancias, y que es más conciente de sus defectos. Al mismo tiempo su desarrollo físico lo lleva a la aparición de su conciencia sexual y la curiosidad sin límites a la cual su organismo lo está poniendo a prueba.

Podemos decir que cuando el niño se encuentra en proceso de búsqueda a sí mismo, está queriendo afirmar su personalidad, trata de tomar decisiones por sí mismo, indagar todo lo desconocido, experimentar todo sin temor de lo que digan o indiquen los adultos, es por esto que no es raro encontrarnos con reacciones agresivas o de rebeldía, ya que son propuestas naturales de su deseo de conquista. Esto también implica cambios positivos, ya que aceptará responsabilidades y compromisos.

El niño, al estar desarrollándose mentalmente, agudiza su capacidad de abstracción y empieza a desarrollar un pensamiento lógico.

7.1 DESARROLLO COGNOSITIVO DEL USUARIO

El niño de quinto grado, ya es capaz de definir si un hecho es diferente de la fantasía a lo real. Puede comprender conceptos como los de la equivalencia, tamaño, cantidad, ubicación y distancia. Concretando, el niño ya está listo para clasificar, distinguir y expresar un sentido práctico de sus conocimientos y a lo que se refiere el lenguaje, ya tiene el conocimiento necesario para distinguir un palabra de otra.

Podemos decir que el niño está dejando de ser niño para adentrarse a lo adolescencia, empieza pues, a estrechar sentimientos hacia el sexo opuesto, deja de ser egocéntrico dándole importancia a los sentimientos de los demás. Empiezan a surgir líderes naturales que representan los intereses grupales y no es raro encontrar muestras de rechazo hacia las órdenes o reglas; se vuelve una especie de super héroe justiciero y lleva un código moral muy fuerte. Es por esto que es importante entender por qué el niño de esta edad muestra cambios de ánimo repentino, ya que es debido tal vez a los cambios fisiológicos que su cuerpo experimenta. No está de más mencionar que sería muy efectivo darse a la tarea de realizar junto con ellos terapia de motivación mixta, es decir poner a los niños de ambos sexos a resolver sus problemas en grupo.

El maestro de alguna manera debe enseñar al niño a aprender, y a guiarlo, siendo que como habíamos dicho anteriormente, el niño de quinto grado de primaria está experimentando una serie de cambios.

Uno de estos cambios es la rebeldía. Aprovechando esto, la enseñanza no se convierte en un esfuerzo inútil, sino al contrario, dándole al niño lo que generalmente le prohíben, que es leer una historieta, por ejemplo. Si ésta además de distraerle le educa, éste es un logro dentro de la enseñanza.

En este momento el usuario, tomará como diversión la educación y hará con más gusto un resumen de su historieta que del libro de texto, además de que el tema será más claro.

En cuanto a la población del usuario, se pudo comprobar en recientes investigaciones, que la historieta no es sólo para cierto sector de la población, sino que es apreciada tanto en los altos núcleos de la sociedad, como en la clase baja y además divertida para las diversas edades que fluctúan de los 8 a los 80 años de edad aproximadamente. Es notorio que abarca todos los gustos, aunque decididamente predomina en los niños.

Este proyecto está enfocado hacia los niños entre 10 y 11 años de edad, (tanto en escuelas primarias particulares como de gobierno) debido al temario tan extenso que llevan de Historia Universal en el quinto grado de primaria. Esta materia se les dificulta en la retención de datos. El estudiante puede encontrar apoyo en una historieta con los diferentes temas, para ayudarles a una mayor asimilación y comprensión, gracias a que la lectura de ésta es más ágil que la de un libro.

7.2 PROGRAMA OFICIAL DE HISTORIA PARA EL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA S.E.P.

El programa oficial de Ciencias Sociales en quinto grado de primaria, es el siguiente:

- I. El que hacer de las Ciencias Sociales
 1. La gente

- II. Los comienzos de la civilización
 - 1 Una antigua pregunta
 - 2 La prehistoria

- III. Aportes de las grandes culturas
 - 1 Egipto, don del Nilo
 - 2 Mesopotamia, la revolución urbana
 - 3 Los navegantes de Fenicia
 - 4 China, el país de en medio
 - 5 La patria de los guerreros del sol
 - 6 Los incas: gente de las grandes montañas

- IV. Surgen grandes ideas
 - 1 La India y el budismo
 - 2 Los hebreos, el pueblo de la Biblia
 - 3 Grecia: los hombres que buscan respuestas
 - 4 Roma: la conquista del derecho

- V. Las ideas religiosas rigen la vida
 - 1 Edad Media: el feudalismo
 - 2 Europa aprende a través de los árabes
 - 3 Cambios en la vida medieval

- VI. La herencia cultural y el mundo moderno
 - 1 Nuevas ideas de viejas tradiciones: el Renacimiento
 - 2 Los hombres se encuentran y enriquecen su cultura
 - 3 Fin de la unidad cristiana: la Reforma

- VII. Los europeos imponen su cultura
- 1 La colonización de Latinoamérica
 - 2 Los hombres se encuentran y enriquecen su cultura
 - 3 Los europeos en Asia y Africa
- VIII. Se anuncian grandes cambios
- 1 El siglo de las Luces

-Vocabulario

Los objetivos generales al término de este grado escolar, es que el alumno sea capaz de:

- Comprender el desarrollo de las primeras sociedades y sus aportes culturales.
- Comprender que el desarrollo económico, político y social de los pueblos, es resultado de procesos que se dan a través del tiempo.
- Reconocer que la cultura es un aporte de todos los hombres y, por lo tanto, patrimonio de toda la humanidad.
- Analizar los fenómenos de la realidad social con base en la metodología de las Ciencias Sociales.

En el área de Ciencias Sociales se propone, en la escuela primaria, favorecer el proceso de socialización del niño como miembro de la sociedad en general y de un grupo social en particular. Esto es, propiciar la experiencia social cotidiana y ampliarla con el estudio sistemático de su ambiente para que al comprenderlo tenga una participación activa y clara en las actividades que realizan los diferentes grupos sociales.

El estudiar la historia universal, como un conjunto de procesos que se relacionan entre sí y en donde los factores concurrentes no están aislados, permitirá que al niño comprender la relación que existe entre el pasado y el presente y, al crearle las condiciones didácticas adecuadas, podrá vincular los hechos que sucedieron en otros lugares y otras épocas, con

los ocurridos en nuestro país.

El programa de quinto grado de primaria, introduce al niño en el estudio sistemático y gradual de la historia universal. El niño tiene que identificar lo que hay entre el pasado y el presente y, aunque el material de consulta no debe ser para la memorización o copia, sabemos que este programa se contradice en este aspecto, ya que son muchos los temas y poco el tiempo de estudio.

Bajo estas circunstancias, se decidió tomar un solo tema para la realización de este proyecto de tesis de historieta didáctica, con el tema de Los Pueblos Mesopotámicos, como propuesta de lo que se puede hacer con todos y cada uno de los temas del programa.

7.3 ENCUESTAS REALIZADAS

Se realizaron dos tipos de encuestas: una para los alumnos de escuelas primarias y la otra para sus maestros.

Las encuestas se aplicaron en escuelas primarias de gobierno y particulares; desde 4º hasta 6º año, ya que cuando se realizaron, todavía no se sabía a quien se le iba a dirigir el proyecto. Sabiendo que nuestro usuario será el niño de 5º grado, únicamente se tomaron en cuenta esos resultados.

Dichas encuestas, se hicieron con el fin de comprobar que tanto les gusta la materia de historia, por que se les dificulta aprenderla, si les gustan las historietas, que tipo de personajes les llama la atención y por qué, y si les gustaría aprender la historia por medio de la historieta.

En cuanto a las encuestas de los maestros, se hicieron para analizar su opinión sobre la utilización de la historieta como vehículo didáctico, que problemas encontraban en sus alumnos al estudiar ésta materia, que sistemas de motivación utilizan y que sugerencias tenían para su mejor aprendizaje.

A continuación se mostrarán las encuestas que se aplicaron y los resultados en forma global.

ESCUELA _____ GRADO _____
MATERIA _____

"CUESTIONARIO PARA MAESTROS"

1. ¿Les gusta a sus alumnos la materia de Historia? _____
2. ¿Como encuentran el nivel de sus alumnos en esta materia? _____
3. ¿Que problema le encuentra a los niños al estudiarla? _____
4. ¿Porque creen que se les dificulte aprenderla? _____
5. ¿Tienen algún método de motivación para esta materia? _____
¿Cual? _____
6. ¿Que sugerirían para facilitar su aprendizaje? _____
7. ¿Creen que sería buena la utilización de la historieta para la enseñanza de esta materia? _____
¿Porque? _____
8. ¿Conoció la historieta de Episodios Mexicanos? _____
9. Si la conoció, ¿que le pareció? _____
10. ¿Han confiscado algún tipo de historietas a los niños? _____
11. Si la han encontrado, ¿que tipo de historieta fue? _____
12. ¿Creen que se podría aplicar la historieta para alguna otra materia? _____

NOMBRE _____ ESCUELA _____
GRADO _____

1. ¿Te gusta la materia de historia? si no
 ¿Porque? _____
2. ¿Se te hace difícil aprenderla? si no
 ¿Porque? _____
3. ¿Te pones hacer otras cosas mientras el maestro habla sobre historia? ____ ¿por que? _____
4. Si haces otras cosas, ¿que es lo que haces? _____
5. ¿Llevas historietas al colegio? si no
6. ¿Te gusta leer historieta? si no
7. ¿Cual es la que más te gusta? _____
8. En tu casa, ¿quien lee historieta? _____
9. ¿Te gustaría aprender Historia por medio de la historieta? si no
10. A continuación, les mostraremos algunas historietas numeradas. Apunta el orden en que te gustaron:

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

-El que pusiste en primer lugar, ¿porque te gusto más?

Se aplicó el cuestionario a cinco maestras y a una directora de una de las primarias. Se analizaron primero individualmente cada una de las respuestas y posteriormente se llegó a una conclusión global:

1. Todas las maestras concluyeron que sí les gusta la materia a sus alumnos.
2. En general encuentran regular el nivel de sus alumnos en esta materia.
3. Detectaron los siguientes problemas cuando la estudian: les cuesta relacionar unos hechos históricos con otros, falta de concentración, no ubican bien las fechas, falta de material, la aprenden en el momento pero al poco tiempo se les olvida, se confunden con otras culturas y a veces les aburre el tema.
4. Creen que se les dificulta aprenderla por las siguientes razones: les es aburrida y monótona, por la cantidad de información, pocos conocimientos de hechos históricos, por falta de recursos para una mayor motivación, por confundir fechas, culturas y personajes históricos y porque carecen de material.
5. Sus métodos de motivación son los siguientes: Películas, documentales, audiovisuales, por medio de viajes imaginarios, investigación, trabajos en equipo y exponiéndolos.
6. Sugerencias para facilitar el aprendizaje: juegos, fomentar el conocimiento geográfico, no hacerla tediosa y aburrida, tener mayor asimilación de datos y memorizar menos, y material didáctico más interesante.
7. Todas respondieron que sí a la utilización de la historieta para la enseñanza de esta materia, aunque algunas respondieron que sin abusar de ella. Porque: les parecía divertido, sería más ameno, se les grabaría más y sería una buena motivación.
8. Solo dos maestras conocieron Episodios Mexicanos y,

9. les pareció buena.
10. Nunca les han confiscado historietas a los niños.
12. Se podría aplicar la historieta para la materia de civismo y de ciencias naturales, también.

De esta manera, podemos observar que al personal docente le parece positiva la idea de utilizar la historieta como un medio de aprendizaje no de solo una materia, sino de varias, ya que ellas han comprobado a través de los años que han dado clase, que el niño se encuentra con algunos problemas de aprendizaje, que podrían ser solucionados con la utilización de la historieta, siempre y cuando este medio sea utilizado como apoyo al libro de texto.

En cuanto a los resultados de los alumnos, se separaron las respuestas del colegio de gobierno del particular, para poder comprobar si su nivel socio-económico influía en sus gustos.

Resultados del colegio particular:

1. A 14 niños les gusta la materia de historia y a 5 no.
2. A 9 se les dificulta aprenderla y a 10 no.
A los que se les dificultaba aprenderla, dieron las siguiente razones: porque tienen que leer mucho; son muchas fechas; se confunden con los nombres y porque utilizan un vocabulario que no entienden.
3. 7 ponen atención al maestro y 12 no, porque se aburren.
4. Los que no ponen atención: piensan en otras cosas, platican, dibujan, etc.

5. 3 niños llevan historietas al colegio y 16 no.
6. A 16 les gusta leerlas y 3 no.
7. Las que más gustan son: El Pato Donald, Archi, las de misterio y chistes, Richie Rich, el Pájaro Loco, Mafalda, Memín Pingüín, Astérix.
8. En algunas casas leen historietas: los hermanos y hermanas, mamá, la sirvienta, ó únicamente el niño.
9. A 16 les gustaría aprender por medio de la historieta y a 3 no.

- Cuando se les mostraron algunas historietas a los niños, se trató de que no fueran las más conocidas como Porky, Archi, el Péjaro Loco, Batman, etc. porque sería lógico que se inclinarían por éstas.

Las historietas presentadas llevaban un número grande, para que así las clasificaran en el orden en que les iban gustando de más a menos. Estas, fueron las siguientes:

- 1- Karma Tron y los Transformables
- 2- ¿Quién fue...? John Lennon
- 3- Chabelo y sus cuates
- 4- Memín Pingüín
- 5- Condorito
- 6- Karma Tron y los Transformables (con una diferente portada)
- 7- Kalimán el hombre increíble
- 8- La familia Burrón.

Las que más gustaron fueron:

- 1º Condorito con 9 votos.
- 2º Memín Pingüín con 5 votos
- 3º La familia Burrón con 4 votos
- 4º Karma Tron y los transformables con 1 voto.

Quedando Condorito en primer lugar, las opiniones fueron las siguientes: son muy divertidas, tiene buenos chistes, es muy cotorro, porque tiene cara chisposa, por sus dibujos, y por su nariz tan larga.

El orden en que menos gustaron es este:

- 1º Kalimán el hombre increíble con 7 votos.
- 2º Karma Tron y los transformables, con 5 votos.
- 3º ¿Quién fue...? John Lennon, con 4 votos
- 4º, 5º Chabelo, La Familia Burrón con un solo voto cada uno.

Los resultados del colegio de gobierno:

- 1- A los 28 alumnos les gusta la materia de historia.
- 2- 5 opinaron que era difícil aprender la materia por ser larga y complicada.
- 3- Ninguno se pone hacer otras cosas mientras el maestro enseña historia.
- 4- -----
- 5- 6 niños llevan historietas al colegio, el resto no.
- 6- A todos les gusta leer historietas.

7- Las que más les gustan son: Cenicienta, Blanca Nieves, Memín Pingüín, El Pájaro Loco, Chabelo, La Pequeña Lulú, Mickey, Karmatrón, Bugs Bunny, Kalimán, La Pantera Rosa, Archi y Cathy la Oruga.

8- En la mayoría de sus casas, toda la familia lee historietas; tanto hermanos como tías, mamá y papá.

9- A todos les gustaría aprender historia por medio de la historieta.

10- Las que más gustaron fueron:

1º Chabelo con 8 votos.

2º Memín Pingüín con 5 votos.

3º Karma Tron y los transformables (con el robot en la portada), con 5 votos

4º Condorito con 5 votos.

5º Karma Tron y los transformables (con el monito verde en la portada) con 3 votos.

6º Kalimán con 8.

7º ¿Quién fue...? John Lennon, con 1.

Chabelo siendo la que más gustó, fue por las siguientes razones: por chistoso, porque Chabelo siempre les divierte, los hace reír, y por el dibujo.

Las que menos gustaron fueron:

1º ¿Quién fue...? John Lennon con 8 votos.

2º Kalimán con 8.

3º La Familia Burrón con 7.



4º Condorito con 2 votos.

5º Chabelo y Memín Pingüín con uno cada uno.

Los resultados obtenidos dieron como conclusión de que a pesar de su nivel socio económico, los niños se inclinaban siempre al tipo de historieta con una iconografía constituida por la caricatura de dibujo humorístico o caricaturas de animales humanizados.

A los niños les pareció una idea excelente la de aprender historia a través de la historieta. Gracias a esto, se tiene el incentivo necesario para la realización de este proyecto. Todo esto tomando en cuenta los intereses del alumnado.

8. PROYECTO

El objetivo de este proyecto es tomar temas o asignaturas del libro de Ciencias Sociales de la Secretaría de Educación Pública y convertirlos en historieta para que éstos sean utilizados como apoyo al curso de quinto grado de primaria.

Bajo estas circunstancias, se decidió tomar un tema como proyecto piloto de este programa: Los pueblos mesopotámicos, tomando por un hecho que posteriormente se realizarán los temas subsecuentes.

Este programa de quinto año, introduce al niño en el estudio sistemático y gradual de la Historia Universal desde los comienzos de la civilización, pasando por varios temas como la Edad Media, El Renacimiento, hasta llegar a la Colonización.

Debido a que la historieta es un producto masivo, enajenante en algunos casos, se encontró de gran importancia que el niño mexicano tuviera también un apoyo culturizante por medio de este vehículo de comunicación.

La intención es hacer una historieta con cultura, que no solo se vea sino que también se aproveche para una mayor comprensión, ya que es más fácil asimilar la información porque ésta va ilustrada. Además esto no solo va en favor del niño que esta cursando el quinto grado de primaria, sino que indirectamente estará involucrando a sus familiares, quienes van a tener un atractivo visual al ver dicha historieta y seguro la leerán, cosa que no se obtiene al ver el libro de texto.

Aplicando los componentes de la historieta y sus características de un modo innovador y atractivo, se puede lograr una respuesta positiva en cuanto a aprendizaje se refiere, ya que utilizando los factores psicológicos de la historieta, se puede estudiar más a

fondo la tendencia del público al que se dirige.

Es preciso afirmar que esta tesis fue creada expresamente para facilitar el estudio de la asignatura de historia en quinto año de primaria, por medio de la historieta.

Es por esto, que se encomendó a la tarea de investigar el programa de Ciencias Sociales de dicho curso básico, en el cual se encontró compatibilidad con la idea antes propuesta.

Al utilizar los estereotipos que existen en nuestra sociedad, se creó un personaje positivo que ya es un preestablecido como la imagen de la sabiduría, que en este caso es un pequeño búho.

Sin hechar a un lado la técnica de la historieta, que se considera como algo primordial dentro de este proyecto, se analizó cual es la más penetrante y descriptiva para un mayor impacto visual en el proyecto de la historieta cómica de tipo didáctico.

En las encuestas realizadas, se encontraron una serie de problemas pero no para este proyecto, sino en el aprendizaje y método didáctico utilizado por los educadores.

Reafirmando lo relacionado a lo dicho anteriormente, en el capítulo del usuario, se encontró que la propuesta sobre este tema, llega a ser una llave a la que no hace falta más que girarla para encontrar resutlados, ya que todo los elementos con los que se cuenta hasta el momento son los adecuados para la realización de una tarea que apoya al sistema de aprendizaje ya existente en la educación básica.

Se tiene como propósito adentrar al alumno en un tema en el que ya está de hecho involucrado, siendo éste la historieta y tomando esto como apoyo, se decidió explotar este modo de diversión haciéndolo, -valga la redundancia- divertido y a la vez educativo. De hecho, se quiere aprovechar la circunstancia de que el

niño sabe más de Chabelo, que de quien fue el padre de la patria.

Tomando en cuenta un estudio realizado por el profesor Bernardino Salinas, se pudo rectificar el buen resultado que tendrá esta hipótesis.

Este estudio contaba con lo siguiente:

Se formaron dos grupos en los que uno de ellos constaba de 68 alumnos a quienes se les proporcionó un libro de texto común y corriente; a la otra parte del grupo que constaba de 63 alumnos, se les dió una historieta que contenía el mismo tema que el libro de texto. Tras ello a cada uno de los grupos se les aplicó una prueba objetiva de verdadero o falso que contaba con 30 preguntas y se les pidió que escribieran un resumen de lo que recordaban.

Como resultado, se obtuvieron en la práctica objetiva el análisis de los datos que pone de manifiesto una mayor receptividad, memorización, etc. en el grupo sujeto a leer el texto verbo-icónico. En principio, y con los textos utilizados, los individuos que leyeron la historieta memorizaban cuantitativamente más que el grupo sometido únicamente al texto.

En conclusión se puede decir que los códigos verbo-icónicos bajo la forma de historieta, su lenguaje, convenciones y estructuración, son conocidos o fácilmente asimilables en el contexto escolar, y que los códigos verbo-icónicos pueden ser utilizados en circunstancias concretas y con informaciones adecuadas, para transmitir unos contenidos específicos.

Esto apoya aún más este proyecto que, ya habiendo sido realizado en forma de historieta, será entregado a la S.E.P. y éste a su vez se encargará de distribuir las mismas anualmente de la misma manera en que reparte sus libros de texto gratuito formando estas partes de él.

8.1 PERSONAJES

El proyecto se inició con el bocetaje de quién sería el personaje principal de las historietas, es decir, quien tuviera todas las características necesarias para poder relatar las historias sin llegar a ser monótono y aburrido.

Para la selección de este personaje, se hizo un profesor menudo y simpático, de grandes bigotes, quien siempre lleva consigo un libro, vestido de traje con corbata y moño y usa lentes; un perro de raza indefinida, tierno, que usa corbata de moño y virrete de graduado, que simboliza la sabiduría de alguna manera; y dos opciones de búhos.

De estos se seleccionó un búho a través de encuestas y tomando en cuenta que los niños se inclinaban más en sus gustos hacia los personajes de animales humanizados. El búho que es un animal que representa la sabiduría siendo este un estereotipo desde la antigüedad, e intentando explotar la simpatía de este personaje.

Posteriormente se le buscó un nombre, quedando finalmente después de varias opciones, el de Hugo el Búho, siendo este un nombre corto, fácil de memorizar por la métrica de la frase y una semántica agradable.

Físicamente, Hugo es un animalito que por ser caricatura, es exagerado en sus rasgos, pero que conserva sus características de búho como son: ojos grandes, garras, plumaje, pico pequeño, y orejas características de una especie de búho llamada Bubo-bubo.

Psicológicamente, es un personaje que tiene congestión cognositiva y por esto que habla mucho. Es muy curioso, sabio, estudioso, simpático, bromista y altruista.

Hugo, siendo el narrador de todas las historias,

estará viajando en el tiempo para así tener una mejor visión de lo que pasó en la historia y que ésta sea más comprensible. Dicho personaje, estará rodeado de otros quienes serán originarios del lugar correspondientes a cada unidad.

En el caso de esta historieta, será un personaje ya bautizado con el nombre de Jondalar, siendo este nombre no perteneciente a ninguna cultura pero sin embargo suena parecido a los nombres que utilizaban los mesopotámicos. Este personaje que aparece como habitante de Mesopotamia, servirá de apoyo para la narración.

Físicamente Jondalar tiene todas la características de como se piensa que fueron los mesopotámicos, basado en dibujos labrados de ruinas arqueológicas. Este personaje es de barba y bigote, nariz grande aguileña, siempre usa un gorro, se viste con una túnica y es delgado, con ojos grandes y expresivos.

Psicológicamente; Es un habitante de Sumeria, Mesopotamia, repartidos de mercancías en el Eufrates, trabajador, tiene familia, culto, paciente, buen amigo y un hombre de bien.

8.2 GUIÓN DE LA HISTORIETA

Posteriormente, se empezó por investigar el tema de Mesopotamia para realizar el guión de dicha historieta. Se comenzó por leer el libro de texto de quinto grado de primaria y haciendo un resumen del mismo; se complementó con diferentes libros de Historia Universal, así como de Enciclopedias.

Ya teniendo toda la información necesaria, se procedió a formar el guión de la manera más amena, ligera y divertida, creando un diálogo entre el Hugo el Búho y Jondalar, quiénes irán narrando la historia de Mesopotamia.

8.3 FORMATO

El formato más común y práctico para la realización de un original de historieta es de 28.3 X 21.3 en formato vertical cerrado.

Este formato (casi carta) es muy cómodo de utilizar, ya que las viñetas están de buen tamaño para su realización y permitiendo meter detalles en los dibujos de estas mismas. Además de ser un tamaño económico porque al momento de la reducción al formato original de la historieta, ésta se hace a un solo paso, quedando cada página de formato media carta.

Es por esto que se escogió es formato para la realización de los originales de la historieta, no solo por ser el más común en el mercado, sino que también por ser de un tamaño práctico por su durabilidad y lo económico de su costo.

También lo hace de bajo costa el material de las páginas interiores siendo éstas de papel revolución,

con un formato del pliego de 57 X 87 cms. con un peso de 58 gr/m² y 29 kg/millar, saliendo de cada pliego una historieta completa con un mínimo desperdicio de un centímetro por lado para refinar.

Para la portada y los forros, se utilizó papel couché de dos caras de 100gr/m² con un peso de 55 kg/millar, de 57 X 87 cms. obteniendo ocho portadas por pliego con un desperdicio de un centímetro por lado, para refinar.

Existen historietas con formatos más pequeños como el del Libro Vaquero, Novela Policíaca, etc. pero al hacerlo más pequeño implicaría una pérdida de importancia visual, ya que además el formato de este tipo de historietas disminuye el espacio para las viñetas, que en vez de tener cuatro por página se reduce a una o dos viñetas por página.

Para la realización de cada viñeta, se sacó una red con medianiles y justificaciones. Cada viñeta por lo general mide 13 X 9.15 en el original, siendo este variable según la necesidad de cada una con respecto al guión o diálogo. El medianil es de .5 cms., los márgenes laterales son de 1.6 X 1.1 cms., quedando el margen mayor del lado exterior de la historieta para así dejar espacio suficiente para los dedos sin cubrir la mancha; y el lado corto, en el interior de la historieta donde será engrapado. La parte inferior y superior de cada página será de un centímetro. Todas estas medidas están tomadas en el original.

Esta red de justificaciones, podrá ser invadida, recortada o rebasada por cualquiera de los dibujos (death lines) de la historieta para así poderle dar un mayor dinamismo y que los cuadros no se vuelvan monótonos.

En cuanto al número de páginas más usuales y las cuales serán utilizadas, son de 32 más los forros, siendo siempre forzosamente múltiplos de cuatro, ya que una hoja extendida en el cuento contiene al doblarse, cuatro páginas.

8.4 COLORES

Los colores que se utilizaron, son brillantes y en su mayoría tonos pastel, siendo estos del agrado de los niños. Sabemos que existen historietas que utilizan únicamente los tonos sepia o bien el alto contraste (Conan y Kalimán) siendo estos de muy poco atractivo visual; es un hecho que sí son más económicos pero el impacto nunca sería el mismo.

De hecho existió la idea de que para economizar más el costo de impresión de la historieta, ésta quedara en blanco y negro haciéndola un cuento para iluminar, pero se descartó esta idea ya que al realizar algunas investigaciones, se pudo constatar que los niños perderían interés sobre el texto y se ocuparían más en iluminarla.

8.5 TIPOGRAFÍA

La tipografía utilizada en el interior de la historieta, será por completo trazada a mano dándole un sentido informal y menos impersonal. De esta manera los niños se identificarán más con los personajes.

Con respecto a los forros, se mezclaron tipografías que les podríamos decir de tipo infantil, como la Fumo y Estro, combinada con la tipografía trazada a mano.

8.6 FORROS

La primera de forros o portada, estará ilustrada con el personaje principal: Hugo el Búho, quien estará en el caso de cada historieta, introduciéndonos al capítulo o tema que se va a estudiar, que en este caso será el de Mesopotamia.

Este personajes será dibujado en grandes dimensiones para así darle importancia y que resalte en la portada. Hugo mostrará con una especie de mapa simulado, la silueta del lugar que será visitado.

Los colores utilizados, invadirán todo el formato, cubriéndolo por completo.

En la parte superior de esta, irá un corte inclinado casi a 45° , con el fondo blanco. La tipografía va sobre este espacio, presentando el capítulo correspondiente. Dicha tipografía será Fumo de 15mm y Estro de 18.9 mm, ambas de tipo caricaturesco y al mismo tiempo infantil, con un acomodo dinámico que da la sensación de movimiento. El texto dirá de esta manera: Hugo el Búho en Mesopotamia, así pudiendo cambiar de cultura en cada diferente unidad propuesta.

La segunda de forros, es de entretenimiento para los niños. Esta consta de un mapa, el cual indica en donde se encuentra Grecia, el mar Mediterráneo, Egipto y el mar Caspio; esto es para que ubiquen geográficamente donde se encuentra Mesopotamia. Obviamente también se encuentra Mesopotamia, aunque esta está indicada únicamente por números, hecho de esta manera para que los niños, al seguir los números, encuentren la silueta de la forma de Mesopotamia. Esta parte, se encuentra rodeada por una lupa de grandes dimensiones para así dar a entender que en esta ocasión están estudiando esta cultura.

Con respecto a su tipografía, los nombres de Grecia, Egipto, etc. se elaboraron con la misma tipogra-

fía que se utilizó para los interiores de la historieta, haciendo esta plana en un mismo estilo. La parte superior lleva el tipo Fumo, dándole a esta un carácter y acomodo diferente.

La tercera de forros, es también para el entretenimiento de los niños, educándolos al mismo tiempo. Este consta de un crucigrama.

Para su realización, se estudió el guión de la historieta y se fueron sacando las posibles preguntas junto con sus respuestas. Después de haber tenido una gran lista de éstas, se seleccionaron las más significativas para que el niño además de divertirse, aprenda las cosas más relevantes de esa cultura. Posteriormente se realizó una lista únicamente con las respuestas y a modo de juego, se acomodó la información del crucigrama. Se tuvieron diferentes alternativas en cuanto a forma y de ellas se escogió la más completa y compacta.

La tipografía utilizada para este cuestionario es del tipo Olive Medium de 10 puntos y con 21 picas de justificación. Estas medidas fueron tomadas con respecto al tamaño del original para que al momento de la reducción no se llegaran a perder o que quedaran muy pequeñas.

Para la realización del original, se dejó un aire en la parte superior donde posteriormente se puso la tipografía que dice lo siguiente: ENSEÑALE A HUGO LO QUE APRENDISTE. Bajo este letrero se encuentran ubicados los cuadros que conforman el crucigrama y bajo estos, se encontrará la silueta de Mesopotamia.

En la parte inferior de este original, van las preguntas horizontales y verticales respectivamente.

La cuarta de forros, tiene otra ilustración de Hugo, presentando el siguiente capítulo de la colección siguiendo los patrones de la construcción del programa de la Secretaría de Educación Pública, que en este caso se trata de Los Navegantes de Fenicia.

9. MÉTODO DE IMPRESIÓN

Las historietas, generalmente son reproducidas mediante el método de impresión llamado offset o hueco offset, ambos casos derivados de la litografía. Dicha impresión puede ser desde una tinta hasta cuatro o más.

En el caso de esta historieta se mandó a hacer en selección de color ya que como era la intención de que llevara colores brillantes, este es el método óptimo para su realización.

La selección de color es un proceso en el cual, por medio de una cámara especial, se va fotografiando individualmente cada color, se pasa a revelado obteniendo como resultado los positivos en una mica con cada color por separado: amarillo, magenta, cyan y negro.

Teniendo los positivos en selección de color, se pasa a hacer la formación del cuento en el orden correspondiente en un pliego de 57 X 87 mismo tamaño del pliego en donde se va a imprimir.

Ya ordenados, se hacen los negativos colocando el positivo en el papel fotográfico, emulsión con emulsión. Se introducen en una cámara de vacío para adherir uno con el otro y se procede al revelado.

Ya teniendo los negativos uno para cada color, se colocan en una lámina, que por medio de una luz muy fuerte quedan impresos como positivos. Se engoma dicha lámina para evitar cualquier tipo de suciedad y se llevan a prensa.

Para la impresión a color, se debe empezar siempre a imprimir el cyan y el amarillo y posteriormente el magenta y el negro, cuidando que queden perfectamente en registro para que se vea movida la imagen.

Ya impresas todas la páginas del cuento, se procede al doblado, se engrapa y por último se refinan las orillas.

Aunque este método de impresión es considerado como el más caro, su costo se reduce gracias al tiraje tan grande que se hace de este tipo de revistas.

10. CONCLUSIÓN

Para la utilización de la historieta como vehículo didáctico, se requirió de un extenso estudio acerca de la misma.

Empezando por los antecedentes de la historieta, desde los primeros pictogramas hasta como apareció, se pudo conocer acerca de sus raíces y como llegó a tomar su forma actual, aprendiendo al mismo tiempo acerca de su historia.

Se estudió un poco acerca de la historia de la historieta en el mundo y en México para así captar cuáles eran sus defectos y tomar como ejemplo sus cualidades para aplicarlas en este proyecto.

Posteriormente se analizaron algunos ejemplos de historietas educativas tanto en México como en algunas partes del mundo. Por medio de este análisis se obtuvieron resultados de cuáles son algunas de las características que una publicación de este tipo debe tener, tomando como un buen ejemplo la revista de Astérix, ya que ella retrata la combinación que nosotros buscamos.

En los componentes de la historieta, se estudiaron sus características, técnicas, lo que es la viñeta, montaje, globos, onomatopeyas y metáforas visualizadas para así no pasar por alto ninguno de estos en la realización del proyecto y crear un historieta que cumpla con los objetivos propuestos en este estudio.

No se podía pasar por alto la psicología ni la sociología de la historieta, ya que fue de vital importancia el saber como afecta e influye en el perceptor y sacar provecho de lo mismo, creando algo positivo y que lo instruya en vez de enajenarlo.

La semiología de la historieta se estudió para poder comprender el valor de los signos que se están expresando, de acuerdo a un código ya establecido.

10. CONCLUSIÓN

Para la utilización de la historieta como vehículo didáctico, se requirió de un extenso estudio acerca de la misma.

Empezando por los antecedentes de la historieta, desde los primeros pictogramas hasta como apareció, se pudo conocer acerca de sus raíces y como llegó a tomar su forma actual, aprendiendo al mismo tiempo acerca de su historia.

Se estudió un poco acerca de la historia de la historieta en el mundo y en México para así captar cuáles eran sus defectos y tomar como ejemplo sus cualidades para aplicarlas en este proyecto.

Posteriormente se analizaron algunos ejemplos de historietas educativas tanto en México como en algunas partes del mundo. Por medio de este análisis se obtuvieron resultados de cuáles son algunas de las características que una publicación de este tipo debe tener, tomando como un buen ejemplo la revista de Astérix, ya que ella retrata la combinación que nosotros buscamos.

En los componentes de la historieta, se estudiaron sus características, técnicas, lo que es la viñeta, montaje, globos, onomatopeyas y metáforas visualizadas para así no pasar por alto ninguno de estos en la realización del proyecto y crear un historieta que cumpla con los objetivos propuestos en este estudio.

No se podía pasar por alto la psicología ni la sociología de la historieta, ya que fue de vital importancia el saber como afecta e influye en el perceptor y sacar provecho de lo mismo, creando algo positivo y que lo instruya en vez de enajenarlo.

La semiología de la historieta se estudió para poder comprender el valor de los signos que se están expresando, de acuerdo a un código ya establecido.

Así podremos manejar los lenguajes icónico y literario de manera que apelen directamente a los sentidos y deseos del lector, sin descuidar la función educativa de la historieta.

Debido a que este proyecto esta enfocado a un público infantil, se realizó un análisis de nuestro usuario, de sus necesidades e inquietudes y de sus características psicológicas de percepción, así como de su proceso de aprendizaje.

Para la realización de esta historieta, se buscó un personaje y se concluyó utilizar animales humanizados (en este caso el búho), así como lo hacía Disney, ya que remontándonos en el pasado, se puede comprobar la penetración de estos personajes en el público infantil. Esto se debe a que al humanizar a los personajes se crea una mayor identidad entre el usuario y el objeto de uso.

Finalmente, este proyecto se presenta como una propuesta de lo que en el área de educación se puede hacer por medio del Diseño Gráfico en general y, particularmente por medio de la historieta.

11. BIBLIOGRAFÍA

AURRECOCHEA, Juan Manuel y BARTRA, Armando
Puros cuentos - La historia de la historieta en México
1874-1934,

Editorial Grijalbo,
México D.F. 1988.

CALLO Miguel Angel,
Los comics: un enfoque sociológico,
Ediciones Quinto Sol,
México D.F.

GUBERN, Roman
El lenguaje de los comics,
Ediciones Península,
Barcelona, 1979.

HERNER, Irene
Mitos y monitos,
Editorial Nueva Imagen,
Universidad Nacional Autónoma de México,
México D.F., 1979.

Mc KENZIE, Alan
How to draw and sell comic strips,
Ed. North light Books,
Hong Kong, 1987.

PARRAMÓN, José Maria y BLASCO, Jesús
Como dibujar historietas,
Ed. Instituto Parramón
Barcelona (España), 1974.

PRIETO CASTILLO, Daniel
Retórica y manipulación masiva,
Editorial Edicol
México, 1979.

RANDOLPH KARCH, R.
Manual de artes gráficas,
Ed. Trillas
México, reimpresso en 1986.

RIUS
La vida de cuadritos,
Ed. Grijalbo,
México D.F., 1984.

RODRIGUEZ DIEGUEZ, J.L.
El comic y su utilización didáctica,
Ed. Gustavo Gili,
Barcelona, 1988.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA,
Libro para el maestro de quinto grado
Derechos reservados S.E.P., 1982

VARIOS AUTORES, Círculo de Tlacuilos de México,
La Historieta Mexicana,
Ed. Artes de México,
México, 1979.

VARIOS AUTORES
El comic es algo serio,
Colección Comunicación,
Ediciones Eufesa,
México, 1982.