

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO



ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS

52
2ej

"La Historieta
como
Medio de Difusión Cultural"

Tesis
Que para obtener el título de:
Licenciado en
Comunicación Gráfica

Presenta
Mary Carmen Silva Tamayo

Director de Tesis
Prof. Fidencio de Jesús Alonso E.

México, D.F., 1997.



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F.

**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 esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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

Dedicatoria
y
Agradecimientos:

A Dios,
a mis Padres,
Hermanos y
Amigos.

INDICE

Introducción

I. La Historieta _____	
A. La Imagen y La Palabra	1
B. La Finalidad de la Historieta	3
C. La Historieta ... Erase una vez	7
II. La Historieta: Un Medio Masivo de Comunicación _____	19
A. La Historieta y su Mensaje	25
1. Todos Contra las Historietas	27
III. La Historieta en México _____	
A. Llegan las Viñetas	33
B. Clasificación de la Historieta Mexicana	41
C. La Historieta: una alternativa divertida para difundir cultura	55
D. La Historieta Lectura Motivadora	62
IV. Elementos Literarios de la Historieta _____	68
A. Parte Literaria	68
1. Argumentación	70
2. Trama	72
3. Lenguaje	82
V. Elementos Gráficos de la Historieta _____	91
A. Diagramación	91
B. Viñetas	95
1. El montaje de las Viñetas	104
C. Dibujo	106
IV. La Propuesta _____	
A. Justificación	110
B. Desarrollo	114
<i>Propuesta</i>	

Conclusiones

Glosario

Bibliografía

Índice de Obras

Introducción

Historieta, comic, tebeo y fumetto, son algunos términos empleados para designar a una estructura "narrativa" cuya estructura no sólo consta de un sólo sistema, sino de dos: lenguaje e imagen. La función de la imagen es -en esencia- bastante más ilustrativa, por cuanto la acción es sustentada por la palabra e imagen; de allí que ambos sistemas se necesiten mutuamente¹.

La terminología empleada para designar esta forma narrativa es muy diversa pues cada país le ha dado un nombre específico, pero al paso del tiempo, se ha venido estableciendo la palabra comic como término universal para identificar a esta literatura visual. En México y Latinoamérica, el comic es nombrado también historieta, por ello a lo largo de este texto se emplearán los dos términos para identificar dicho modelo narrativo.

Así pues, la historieta o comic, como ya se indicó está compuesto por la palabra y la imagen, elementos que se mezclan para formular narraciones gráficas; sin embargo, es necesario indicar que esto no deja fuera de la definición de historieta a aquellos relatos desarrollados exclusivamente con imagen, pues en esencia la imagen suele ser más ilustrativa. Por esta razón, las características y cualidades de la historieta, al contar con un lenguaje propio y definido de gran expresividad, nos permite prescindir del lenguaje escrito para narrar una historia.

Estas posibilidades transformaron a la historieta en un medio masivo de comunicación que desde sus inicios en 1896, con la publicación del primer comic moderno "Yellow Kid", ha tenido triunfos, aunque también ha tenido que saltar grandes obstáculos para desarrollarse.

En México la historieta se viene desarrollando desde la prensa satírica-política revolucionaria. Después del movimiento armado el pueblo deseaba diversión y fueron la historieta, el cine y la radio quienes proporcionaron este entretenimiento, pero la historieta por su bajo costo y fácil adquisición se transformó en el favorito de los mexicanos. Además, la historieta aparte de divertir fomentaba la lectura.

A partir de los años treinta el comic ocupó un lugar privilegiado en nuestro país; desafortunadamente en la actualidad ya no cuenta con tal honor. Con el paso de los años

¹ VAZQUEZ G. Modesto, *La Historietica*, Ed. Promotor K, S.A, México, 1981, p. 191.

y con una producción mediocre, de baja calidad tanto argumental como visual, el público se ha ido alejando de la historieta mexicana, sustituyéndola por la televisión.

Pero lo más grave de ello es que "mientras la lectura cultivada avanza a pasos de tortuga, se desploma la única lectura realmente masiva: la de las Historietas"².

"Las historietas han perdido, quizá, nueve de cada diez lectores. Nadie los ha ganado. Los mexicanos no hemos dejado de leer comics para leer otras cosas, simplemente hemos dejado de leer"³ y en un país donde no existe una cultura de lectura el problema es doblemente mayor, pues reactivarla no es fácil.

En los últimos años se ha producido un nuevo boom del comic (de origen estadounidense), los superhéroes han invadido nuevamente los puestos de periódicos, los niños y jóvenes han vuelto sus ojos a ellos. Pero la filosofía, idiosincrasia e ideología de tales revistas son ajenas a nuestra cultura, convirtiéndose así en revistas exportadoras de cultura norteamericana.

Este renacimiento del comic ha vuelto a los adolescentes a la lectura, lectura de tradiciones extranjeras, es aquí donde me cuestiono ¿por qué no emplear a la historieta como un medio masivo de comunicación que aparte de entretener difunda cultura de nuestro país, ¿por qué luchar contra los extranjerismos que son aceptados por toda la sociedad?, al contrario, hay que aprovecharlos para nuestro beneficio pues son formas aceptadas y probadas que agradan al público, ¿por qué no hacer lo mismo que los historietistas de los años veinte?, imitar formas del comic extranjero y conjugarlas con elementos, rasgos y costumbres nacionales.

Viendo esta opción; el modelo del héroe, superhéroe y mundos futuristas, tratados en el comic norteamericano y concluyendo que pueden ayudar a educar a niños y jóvenes que gustan o no de ellos, tendríamos que amoldar nuestros conceptos educativos a los formatos del comic estadounidense -tamaño, estructura narrativa y gráfica- que en la actualidad es consumida por miles de jóvenes mexicanos.

Analizando las características de la historieta; cualidades, posibilidades y limitaciones de la misma, como un

² Bartra Armando, *Trece tesis en torno a una lectura atropellada*, Ed. Museo de Culturas Populares y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1996, p. 5.

³ Op. cit. p. 6.

medio masivo de comunicación, creo que desempeñará una función aceptable si la encaminamos a difundir cultura, para probar esta hipótesis, realizaré una investigación sobre la historieta, y los resultados arrojados por ella los aplicaré en la elaboración de una propuesta con fines educativos.

Para llevar a cabo esto, he dividido el trabajo de investigación en VI capítulos, en el primero se abordan los elementos que componen a la historieta: la palabra y la imagen; cómo se mezclan para conformar una nueva forma narrativa. Se trata de establecer la finalidad de la historieta, concluyendo el capítulo con una breve reseña de su historia en la prensa moderna y su independización de los rotativos para convertirse en un comic-book.

En el siguiente capítulo se analizará la naturaleza de la historieta como medio masivo de comunicación, pues la comunicación relaciona al hombre con los demás y con el mundo. Todo medio comunicativo lleva consigo un mensaje que puede ser bueno o malo, dependiendo de cómo lo vea la sociedad, mensaje que discutiremos en este mismo capítulo.

En el capítulo III hablaré del surgimiento de la historieta moderna mexicana, de las condiciones en las que se desarrolló su gran diversidad de géneros, su papel como medio de difusión cultural, finalizando con un análisis del posible futuro de la historieta nacional, del porque utilizarla para difundir educación y del porqué emplear los formatos del comic estadounidense tanto su narrativa como su estructura gráfica.

En capítulo IV, dedicado al área literaria, defino los elementos que participan en la creación del argumento literario, así como el lenguaje que se debe emplear para tal fin.

En el siguiente capítulo se abordará la parte gráfica de la historieta, la diagramación de las páginas, el lenguaje de la viñeta, los elementos que la componen y el montaje de ésta.

En el capítulo final se concluirá con algunas observaciones de la sociedad mexicana, la teoría del aprendizaje significativo y el aprendizaje no significativo, dicha teoría reforzará la tesis de la aplicación de conocimientos, empleando a la historieta como medio conductor para dicho fin. Por último expondré el proceso de desarrollo para crear un comic, concluyendo con la realización de una historieta como síntesis y propuesta de esta investigación.

La Historieta

CAPITULO I

A. La Imagen y La Palabra

El pictograma constituye históricamente la forma más primitiva de escritura y se define "como un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trate de designar"¹: un signo es un estímulo que por su naturaleza o convencionalismo evoca en el entendimiento la idea de otro "estímulo que ese signo tiene por función evocar, con el objetivo de establecer comunicación"². El signo entonces es siempre la marca de una intención de comunicar un sentido: la lengua es un sistema de signos al servicio de los hablantes con el fin de comunicarse.

Todo signo, a su vez, es una unidad compuesta por 2 miembros que se mantienen mutua e indisolublemente asociados:

- a) el significante, aspecto perceptible por los sentidos, y
- b) el significado, la idea que nos despierta en la mente dicho estímulo, a partir de experiencias previas.

El pictograma es entonces, un conjunto de signos icónicos -signos que ofrecen semejanza con lo representado- que determinan la naturaleza específica de la imagen o ícono: dibujo, fotografía o pintura. Precediendo a la escritura fonética, "sistema comunicativo mucho más abstracto y que responde, uno a uno, los elementos sonoros que constituyen las palabras. La escritura fonética está formada por un sistema de signos altamente convencionales y por ello mismo es menos universal que el pictograma como instrumento de comunicación".³

Tenemos así que al conjugarse dichas disciplinas pierden su individualidad para dar origen a una nueva forma expresiva: la historieta; que es producto de "una amalgama representativa de un nuevo lenguaje resultante, diferente en constitución y fuerza expresiva, a los lenguajes que le dieron origen: el literario y el pictórico."⁴

La integración de estas dos disciplinas, conlleva a la reproducción de 2 tipos de información frecuente en comunicación

¹ GUBERN ROMAN, *El lenguaje de los cómics*, Ed. Península, ed. de bolsillo núm. 195, Barcelona 1972, p.108.

² GUIRAUD PIERRE, *La Semiología*, Ed. Siglo Veintiuno, México 1991, p. 33.

³ GUBERN ROMAN, op. cit.

⁴ BAUR K. ELIZABETH, *La historieta como experiencia didáctica*, Ed. Nueva Imagen, México 1978, p.23.

de la vida diaria: la proporcionada por la percepción óptica y la proveniente de los mensajes orales, así como de otros mensajes acústicos. Las demás percepciones del mundo físico, (olor, temperatura, etc,) están excluidas de la comunicación propia de ambos medios.

Los mensajes icónicos nos ofrecen características diferentes que los verbales, los primeros representan o imitan a la realidad -como ya se indicó-, mientras que los signos verbales -signos lingüísticos- al emitir sonidos nos evoca en la mente la imagen del objeto designado, es decir, los signos verbales al emplearlos no pueden presentar ópticamente el objeto designado, puesto que su función es esencialmente sonora no representativa.

Esto no quiere decir que uno es más importante que el otro, sino es únicamente una separación de funciones entre los dos lenguajes en la práctica social.

Podemos decir entonces que la historieta cuenta con dos tipos de escritura: la icónica y la fonética, reproducciones ambas de sus respectivos lenguajes y, como resultado de esta concurrencia, podemos afirmar que la historieta es un lenguaje mixto nacido de la integración de sus dos elementos, los lenguajes icónicos y fonéticos.

Es necesario puntualizar que no siempre es necesario el texto para comprender la narración de una historieta, es decir, un relato puesto en imágenes puede no necesitar comentario, entonces podríamos decir que la historieta es una sucesión de dibujos yuxtapuestos destinados a traducir un relato, un pensamiento o un mensaje, cuyo propósito no solamente es el de divertir al lector, sino en ocasiones el de transmitir, por medio de la expresión gráfica, lo que no siempre logra expresar la palabra escrita.

Así entonces, la historieta es una estructura narrativa formada por 2 elementos: la secuencia progresiva de pictogramas y la escritura fonética, cuyo propósito es comunicar por medio de la expresión gráfica, lo que no siempre logra expresar la abstracción de la escritura, al referirnos a "secuencia progresiva de pictogramas" nos encontramos ante una estructura ya sea narrativa o descriptiva formada por algunos elementos en un determinado orden. Esta ordenación progresiva, no puede ser arbitraria sino que debe seguir una convención, en el caso de la historieta, viene indicada por la misma direccionalidad de lectura que la escritura fonética: de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

B. La Finalidad de la Historieta.

A diferencia del cine, la historieta es un medio impreso, que puede ser empleada por el estado, por instituciones particulares o por grupos constituidos en editoriales específicas para ese fin y ser difundida con un carácter masivo. Su finalidad no solo es entretenimiento, sino la transmisión de un mensaje. Que puede ser doctrinario, educacional, cultural o lúdico.

Las historietas con fines doctrinarios o catequizantes propagan una doctrina o ideología determinada con el propósito de ganar adeptos y, mejor aún, fanáticos. Generalmente se obsequian al público o su precio de venta es por demás accesible, "por debajo, inclusive del costo, sufragado por el gobierno quien, en forma coercitiva, canaliza la distribución."⁵

⁵ VAZQUEZ G. MODESTO, *La Historietica*, Ed. Promotor K, S. A., México, 1981, p.17.

Este tipo de publicaciones son también elaboradas por "ciertas editoriales religiosas o fraternales, así como partidos políticos de estados pluralistas, movimientos cívicos, sectores determinados de la sociedad, y en general, cualquier agrupación social que tenga por único fin, mediante estas ediciones, captar la mente del lector para dogmatizar su voluntad con un propósito previamente establecido, y un fin determinado en favor del manipulador".⁶

Las historietas con fines educativos, en cambio, conllevan el propósito de la enseñanza sistematizada y metódica, con una técnica pedagógica, de alguna asignatura en materia de ciencias o letras.

Las historietas con fines culturales tratan de elevar el nivel intelectual del lector, desarrollando su sensibilidad intelectual y artística mediante la adaptación de obras clásicas y famosas, biografías, monografías, documentales, reportajes y hechos históricos.

La realización y distribución de las revistas de entretenimiento o diversión tienen, principalmente, "la finalidad de cumplir una función de

servicio social o de recreación de sano esparcimiento, con propósito de lucro saludable, racional y teniendo el compromiso de la solidaridad social con los factores positivos del medio en que circula"⁷.

El lector común ve en estas revistas lo mismo que sucede en "la vida cotidiana, entre sus vecinos, en relatos de sus amigos, en lecturas o crónicas de periódicos y revistas ...; precisamente los hechos que estas revistas exponen -excepto lo netamente ciencia-ficción-, [sí] no fueran un reflejo social de sucesos factibles, no lo emocionaría, ni sería motivado a leerlas".⁸ Como podemos apreciar, en la historieta nada es inventado -exceptuando las narraciones de ciencia-ficción (como ya se indicó) y las aventuras fantásticas-, "pues todo se halla en la sociedad que circunda al lector, donde tratándose de conflictos humanos, siempre han estado a través de los siglos".⁹

Las revistas de acción y ciencia ficción son otra opción para el lector que busca aventura y fantasía, quien a pesar de saber que el personaje es ficticio, lo venera

⁷ Ibidem, p.18.

⁸ Ibidem, p.19.

⁹ Ibidem.

⁶ Ibidem.

ubicándolo como un ejemplo a seguir, además de darle su apoyo y simpatía; este fenómeno se explica con el mecanismo psicológico de la "identificación" y la protección del "Yo" del lector sobre el personaje. Este mecanismo es importante ya que sin él las aventuras carecerían de interés y de credibilidad.

Al integrarse elementos verbales e icónicos en las historietas se pueden entonces transmitir mensajes de cualquier índole. El lenguaje icónico representado por el dibujo y el verbal que evoca la imagen del sonido emitido, aparecen mezclados en el interior de la viñeta.

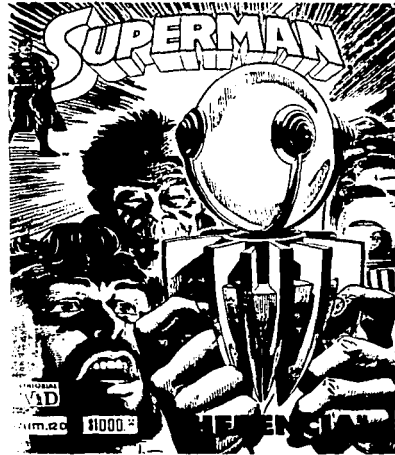
1. La integración de elementos verbales y gráficos que forman el lenguaje de la historieta se observa claramente en esta viñeta, extraída del comic SINCITY de Frank Miller.



Se encuentran también dentro de la historieta signos que representan expresiones fonéticas o indicaciones de movimiento, los cuales forman una serie bien definida de códigos específicos como son: la viñeta, el encuadre (composición, decorados, vestuario y tipología encargada de la caracterización de los personajes, definiendo sus peculiaridades -bueno, malo, el tonto, el inocente, etc.-), las adjetivaciones (angulación e iluminación cine: fotográficos), el globo y sus elementos analíticos, direccionalidad de su contenido (verbal o no verbal), las indicaciones de movimiento -los códigos cinéticos- y finalmente, la expresión gestual de los personajes y los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos.

La historieta, tratése del género que se trate (cómica, de aventuras, románticas, religiosa, biográfica, infantil, publicitaria, erótica, pornográfica, de terror, contracultura, novelesca, realista, satírica, intelectual, social o experimental) se presenta en uno de 3 aspectos físicos posibles, que responden a las características que definen a la historieta como una "secuencia progresiva de

c) El cuaderno o libro (comic-book) donde se encuentran una o más historietas con argumentos completos o continuados en publicaciones subsecuentes, editándose en pliegos de 16, 32 o más páginas.



4. Ejemplo de Portada.

C. La Historieta ... Erase una vez

Como toda disciplina, la historieta tuvo un inicio lleno de incertidumbre, logrando con el paso del tiempo evolucionar en todos sus aspectos, consiguiendo ganar un pequeño reconocimiento en la literatura o en el arte. No ha sido fácil obtener este lugar, puesto que han transcurrido años de cambios constantes para adquirir la forma que en la actualidad conocemos, por ello, haré un breve recorrido por su historia para ilustrar más claramente este hecho, así como la importancia que ha cobrado hasta nuestros días.

La historieta es precedida de una narrativa iconográfica, practicada en la

Europa del siglo XIX donde aparecen las primeras historias ilustradas. Para el profesor Rudolphe Topffer ilustrador de pequeños fascículos en 1825 (empleados para su clase y uso personal), señala que "los dibujos sin texto tendrían apenas un significado oscuro; y el texto sin dibujo no significaría nada. Todo el conjunto forma una especie de novela tanto más original cuanto que se parece más a una novela que a ninguna otra cosa".¹³ La primera historia ilustrada de Topffer fue "M. Vieux-Bois", publicada en 1827 con un éxito que condujo a otros ilustradores a repetir la fórmula, como el alemán Wilhelm Busch, que dibujó a "Max und Moritz". A pesar de un inicio muy prometedor en Europa, fue en los Estados Unidos donde evolucionó y se desarrolló el comic.

Los "cartoons" - "dibujo cómico situado en un medio impreso, concentrado en un sólo pictograma su contenido, sea caricaturesco, satírico o chistoso"¹⁴ - de la prensa europea que combinaba la crítica sociopolítica con el humor de clase popular, cumplieron una función

importante en los Estados Unidos para el nacimiento del comic.

Así, tres revistas norteamericanas influenciadas por los cartoons dan cabida al desarrollo del dibujo, que iba desde la caricatura hasta la estilización grotesca de los personajes, estas son: "Puck" (1877) de carácter político, "Judge" (1881) de humor populachero y "Life" (1883) de alta calidad artística. De tal forma, los "cartoons" comenzaron a ser exigidos por los diarios bajo diversas categorías: el deportivo, el político y el chiste bautizado como gag-panel o viñeta con gag, este último más relacionado con la historieta. Las primeras tiras cómicas tenían una influencia muy evidente de los cartoons, pues muchos de los dibujantes habían sido pioneros en la publicación de éstos en las revistas.

A pesar de dichos antecedentes, los Estados Unidos se adjudican la creación de la historieta (conocida como comic en ese país por su carácter cómico), hecho justificable debido a que es ahí donde la historieta obtiene una identidad e independencia estética, distinguiéndose de sus antecedentes históricos, "ya que entendemos que uno de los caracteres

5. MAX
Y
MORITZ.



¹³ GARCIA CORDOBA CLEMENTE, Los comics, Ed. Humanitas, Barcelona 1983, p.17.

¹⁴ COMA JAVIER, Los comics un arte del siglo XX, Ed. Guadarrama col. Punto Omega, Madrid 1978, p.47.

específicos de los comics reside en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva que nace y [es difundida] gracias al periodismo".¹⁵

Siendo los diarios el único medio que difunde a la historieta, conlleva a que los dibujantes tengan que adaptarse a las bases técnicas relacionadas con el tamaño de la página y la compaginación del rotativo, debido a estas exigencias nacen las tiras cómicas.

Durante el transcurso del siglo XIX los diarios norteamericanos trataban de ganar lectores mediante estímulos psicológicos capaces de atraer al público, como consecuencia de esto surgió, a fines de siglo una notoria rivalidad entre los periódicos New York World de Joseph Pulitzer y el New York Journal de William Randolph Hearst, momento en el cual el World publica un suplemento a colores del material producido por sus dibujantes, destacándose el trabajo de Richard Felton Outcault, creador de una viñeta donde se describen las aventuras picarescas y los acontecimientos colectivos de un barrio popular neoyorquino, donde era el personaje principal "un niño calvo y orejudo, de aspecto simiesco, vestido siempre con un largo camisón de dormir, que dejaba solamente al descubierto su rostro, sus manos y sus pies".¹⁶

El 16 de febrero de 1896, el niño calvo aparece en una viñeta de tres cuartos de página, con su camisón en color amarillo, de allí el nombre de Yellow Kid. Sin embargo para su creador, Outcault, cada vez era mayor la necesidad de introducir texto "para expresar los pensamientos o sentimientos de los personajes ... [esto] condujo a Outcault a la técnica de las inscripciones en letreros, pancartas, paredes y, muy particularmente, sobre la camisa de Yellow Kid, lo que ha de

¹⁵ GUBERN ROMAN, op. cit. p.13.

¹⁶ *Ibidem*, p.20.

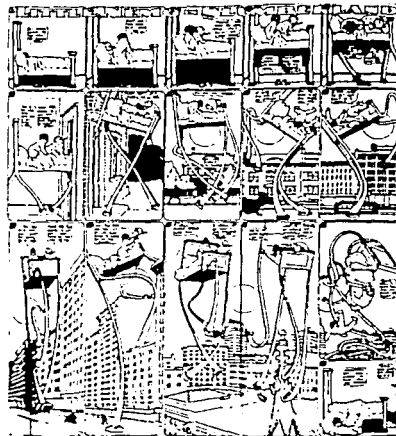
conocidos "Max und Moritz" de W. Busch. Hearst ataca nuevamente contratando a Knerr para que copie las historias de Dirks. Todo esto condujo a un proceso legal donde Pulitzer demanda a Hearst, teniendo como resultado que Hearst obtiene la conservación del título, mientras Dirks gana el derecho a seguir dibujando la tira, pero haciéndolo bajo el título de "Hans y Fritz", convirtiéndose más tarde en "Los Sobrinos del Capitán".

En sus primeros años de existencia, la historieta se caracteriza por el libre uso de fantasía narrativa, tanto en la elección del personaje y situación, como en su técnica. Esto lo podemos comprobar con la importante aparición de Windsor McCay con "Little Nemo in Slumberland" (El Pequeño Nemo en el país de los sueños, 1904) con historias que contienen un alto grado de fantasía alcanzando una expresión surrealista. Otra tira cómica de igual importancia es "Krazy Kat" (1916) de George Joseph Herriman por ser la primera en emplear animales como personajes y principalmente por la fórmula humorística que maneja.

En los años veinte se produjo una gran cantidad de tiras cómicas enfocadas a ilustrar la vida cotidiana, tema inagotable para el artista, el cual narra acontecimientos sucedidos en la urbe o en el campo de esa época. Estas tiras se desarrollan con éxito dentro del periodismo estadounidense, siendo la más reconocida "Blondie" (1930) de Chic Young; las dificultades de vivir son el objetivo de estas tiras, ya que son el reflejo deformado de las relaciones familiares y de la lucha cotidiana por sobrevivir.

Las formas de multiplicación de los medios de difusión han permitido una amplia divulgación de la historieta. Los medios de comunicación

7. Fragmento del comic "El pequeño Nemo en el país de los sueños".



con su sofisticados medios de reproducción han convertido a esta forma de aceptación popular en un producto industrial, independientemente de su forma de significación cultural, siendo las industrias periódísticas o editoriales los que realizan esta tarea. Las tiras publicadas en los periódicos desarrollan individualmente episodios completos, con un carácter festivo como prolongación del chiste, gozando de un humor vivo.

La desaparición de estas tiras cómicas es atribuido a los Syndicates - "los syndicates no son sindicatos, sino empresas - generalmente se traducen por "agencias"- encargadas de la distribución de comics-"¹⁸, los cuales empobrecieron temáticamente las historias, al monopolizar la industria de la imagen. Estas agencias contrataban a los dibujante y guionistas para producir tiras, que eran vendidas a los rotativos, produciendo entonces solamente los géneros aceptados por estos diarios, y al proyectar internacionalmente este material se da paso a la estandarización y a un manejo conservador de las tiras cómicas (formato, dimensiones, trama, etc.)

por la diversificación de características e ideologías de los rotativos internacionales.

La primera agencia en los Estados Unidos fue International New Service, fundada por Hearst en 1909. Funció como una agencia nacional para uso único de los periódicos de su cadena. En el lapso de la Primera Guerra Mundial no se obtuvo el éxito deseado. En 1915 Moses Koengsberg crea una nueva agencia en la misma cadena Hearst, el King Feature Syndicate (KFS), encargado de colocar y revender las historietas a nivel mundial, convirtiéndose en el más importante en su momento.

Con este antecedente, la creación de agencias toma auge con fusiones o compras, naciendo en 1919 el Chicago Tribune -NY New Syndicate, que surge de la fusión de los diarios Chicago Tribune y el New York Daily News, y en 1931 el United Features Syndicate, una transformación de la agencia Press Publishing perteneciente al New York World.

La década de los años treinta es considerada como la edad de oro del comic norteamericano debido al nacimiento del

¹⁸ GARCIA CORDOBA CLEMENTE, op. cit., p.39.

B. TARZAN.



comic de aventuras o de figuración realista -en ella la comicidad es casi nula y con una gráfica más cercana a la realidad- la aparición de un 'héroe' dotado de poderes extraordinarios con una excelente calidad de dibujo y argumento; así como la gestación de "superhéroes" y el nacimiento del "comics-book", desarrollándose al máximo los géneros de aventura, de ficción y el policiaco.

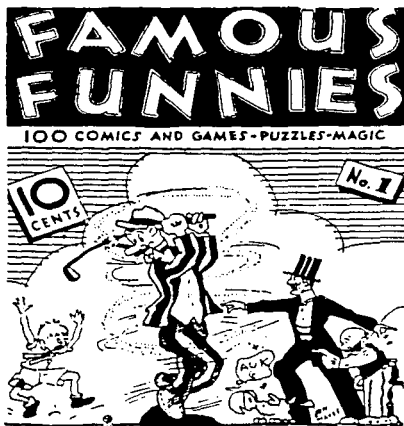
El surgimiento de la historieta "de aventuras no dependía del ingenio comercial de avispidos empresarios, sino de unas condiciones previas: la formación de un tipo de lector y la diferenciación de reglas específicas de cada género"¹⁹, así mismo, "el carácter insólito -es decir, no cotidiano- de tales aventuras, protagonizadas por personajes agraciados, fuertes y sagaces, además de invencibles-, actuó como estimulante evasión compensatoria de la rutina y las frustraciones cotidianas padecidas por el público lector y aseguró su popularidad."²⁰

El primer comic que abarca esta temática de aventuras es "Tarzan" (propiedad del United Feature Syndicate, 1929) de Harold Foster, estableciendo las bases para la elaboración de la historieta moderna; así llega en el mismo año "Buck Rogers" (perteneciente al National Newspaper Syndicate) del guionista Phillip Nowlan y el dibujante Dick Calkins, la primera tira de ficción, "Dick Tracy" (del Chicago Tribune, 1931) de Chester Gould, correspondiente al género policiaco y del King Feature Syndicate el "Príncipe Valiente", "Flash Gordon" y el "Agente Secreto X-9".

Los historietistas se liberaron de la dependencia de los periódicos hasta la aparición de los comics-books (libros cómicos) su primera edición fue en 1929 con el título The Funnies, cuyo contenido

¹⁹ GUBERN ROMAN, *El lenguaje de los comics*, op. cit. p.40.

²⁰ GUBERN ROMAN, *Literatura de la imagen*, op. cit., p.21-22.



Tennessee Tobs - Mutt & Jeff - Nuts-in-a-Bun - Harry - Smokey Pop - Nipper -
 Binkie Boppin' - The Bonkle Family - Conna - Sam Webster - Tallulah Tammie -
 Pam - The Hobbs - Highlights of History - Amos and Andy - Jinx - Oodles

9. El primer Comic-Book de la historia.

era la reimpresión de varios materiales antes vistos en los periódicos. En un tiempo los comics-books fueron usados como regalos publicitarios para estimular las ventas, pero en 1935 con New Fun se liberaron de este lastre para entonces publicar historias originales de acuerdo a su nuevo formato. El éxito definitivo de este formato fue alcanzado por las publicaciones del género de aventuras, publicándose posteriormente ediciones de "lujo" con una calidad de impresión inmejorable y con un precio más elevado, esto fue posible gracias a los avances tecnológicos alcanzados por las industrias editoriales.

La creación de personajes en la historieta es grande y vasta, ya que no está sujeta a ningún canon establecido, "a diferencia del cine, por su libertad creacional no supeditada al naturalismo fotográfico ni al físico de algunos actores condicionados además a sus aptitudes y su envejecimiento físico, se ha asistido a la creación de una familia de héroes y superhéroes de dimensiones fantásticas que parecen impropias de la moderna era científica"²¹, por ello rompen con el tradicionalismo, promoviendo lo extravagante, trayendo como consecuencia el aumento de violencia tanto gráfica como escrita en los comics. Los personajes de estos géneros poseen cualidades físicas sumamente irreales y distorsionadas (como el poder de volar) aunque su mensaje lo justifica: lucha por el bien y la justicia.

Debido a este nuevo estilo, Harry Donenfeld lanza su agencia "Detective Comic" (DC) donde publica la serie de libros "Action Comics", naciendo el más importante de los superhéroes de Estados Unidos: "Superman" (1938) del dibujante Joe Shuster y el guionista Jerry Siegal. Otro personaje que surge en esta serie es "Batman" (1939) de Bob Kane.

²¹ Ibidem, p.20.

Las características de estos personajes dieron la pauta para la creación de otros superhéroes como el "Capitán Marvel" (1941) publicado por una nueva agencia que con el paso del tiempo se convierte en serio rival de DC: Marvel Comic Group.

Por su filosofía y psicología los personajes de las historietas son arma de manipulación masiva. A raíz de la Segunda Guerra Mundial en Estados Unidos usaron los comics para divulgar ideologías, promoviendo por ejemplo el reclutamiento al ejército, el "Agente Secreto X-9" pasaba de la persecución de delincuentes a la caza de espías alemanes.

Este giro en los argumentos causó una decadencia de la historieta, destruyendo los logros alcanzados en los años 30. El único personajes que libró el reclutamiento fue "Spirit" (1940) de Will Eisner, pues el autor conjuga de una manera original la caricatura y el realismo de la época.

En los años de la posguerra el auge y crecimiento desmesurado de las agencias impide que el material editado alcance la calidad de sus antecesores, pues modifican a placer sus tiras o sustituyen a sus dibujantes de acuerdo a sus conveniencias meramente comerciales.

No fue sino hasta los años 50 cuando en los Estados Unidos, Europa y América Latina empezó un cambio progresivo de este medio de expresión, logrando nuevos y audaces planteamientos estéticos.

Muchos intelectuales incursionaron en esta narrativa dibujada, considerada como un subproducto cultural para las clases bajas. Así surge un nuevo estilo de historietas humorísticas que abren paso a la crítica política y social, mediante situaciones chuscas. El primero en adoptar este estilo fue "Pogo" (1948) de Walt Kelly, comic



que a través de fábulas animales desarrolla su argumento. En 1950 surge "Peanuts" (Carlitos) de Charles M. Schulz, revolucionando el concepto de tiras infantiles, donde el personaje principal, Charlie Brown, presenta la angustia y la neurosis del mundo adulto; su perro mascota Snoopy, es el ojo crítico de la conducta humana. A su vez nace en Argentina "Mafalda" (1964) de Quino (Joaquín Lavado), manteniendo el estilo de Peanuts, mientras que en Inglaterra surge "Andy Capp" (1958) de Reg Smythe.

Después de la creación de una historieta protestante de la realidad social y política, vienen a su relevo los comics de horror,

género que alcanza el éxito en 1953 con Mad Comics, especializada en temas de horror y humor delirante, convirtiéndose en 1956 en Mad Magazine (editada por Entertains Comics), revista conocida mundialmente por su humor agresivo y deformado en el cual se desarrollan parodias satíricas de películas famosas y de moda.

A principio de los años 60 el Marvel Comic Syndicate, con Stan Lee y Jack Kirby, dan un nuevo estilo a los superhéroes dotándolos de vida personal; humanizando sus sentimientos. Este fenómeno empieza con los "Fantastic Four" (1961), continuando con "Hulk" y "Thor". En 1962 llega al panorama "Spiderman" de Lee y Steve



11. PEANUTS.



12. MAFALDA.

Ditko, se reúnen de nuevo Lee y Kirby y crean los "X-Men".

Los personajes creados por Lee y sus colaboradores son regularmente héroes súper dotados que hacen el bien y actúan con justicia, pero su mente y vida como personas está llena de problemas que sus poderes y dones no pueden resolver, rebelándose contra su naturaleza ya que les impide llevar una vida como gente ordinaria (Peter Parker alias Spiderman, aparece como un héroe adolescente que, huérfano desde pequeño, vivió al cuidado de sus ancianos tíos y sufrió el desprecio de chicos de su misma edad. Se podía considerar como un joven normal, con defectos, sentimientos y emociones. La obtención de sus poderes ocurre de forma accidental y lejos de beneficiarle, aumentan sus problemas que a la fecha no ha podido resolver. La trágica historia de este héroe está plagada de tristes eventos: la muerte de seres queridos debido a sus poderes y un matrimonio que le acarrea mas problemas).

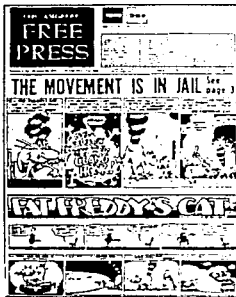
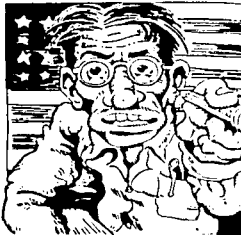
Los héroes se multiplican, surgiendo un sinnfin de personajes con poderes extraordinarios.

Pero en 1968, los comics atacan nuevamente el sistema político estadounidense, surgiendo un nuevo género con carácter underground (subterráneo) creado por Robert Crumb, estas historietas son transmisoras de una "contracultura juvenil" con carácter de protesta, distribuyéndose originalmente de manera clandestina en campus universitarios y centros intelectuales, manifestándose contra el tradicionalismo y la moral existente, dando paso a una serie de publicaciones que no buscan lucro ni fama, sino la manifestación de la libertad, empleando para ello recursos extravagantes, indecentes y a veces, un erotismo excesivo, graficándolos con dibujos extremadamente agresivos.

A fines de esa década, guionistas y dibujantes buscan una nueva forma en la historieta, logrando conjugar personajes caricaturescos o realistas con argumentos educativos, dando pie a la historieta didáctica salpicada a su vez de matices intelectuales.

En América Latina se incursionó en esta nueva faceta: En México nace, de la mente de Eduardo del Río (Rius) "Los Supermachos"

13. Autorretrato de Robert Crumb y un ejemplo de su trabajo underground.



La Historieta: Un Medio Masivo de Comunicación

CAPITULO II

En el capítulo anterior se ha explicado de un modo breve las características de la historieta y el surgimiento de la misma como una forma de expresión con características muy particulares. A continuación se analizará su papel como medio de comunicación; ya que su naturaleza es ésta precisamente, la de un medio o canal de comunicación; enfatizando su análisis como emisor de mensajes culturales y educativos.

Esta posibilidad de difundir cultura y conocimientos por medio de la historieta ha sido desaprovechada debido a que la sociedad ha clasificado a este impreso como un medio nocivo para la comunidad, tachándola de mala influencia para los niños y jóvenes, esto como consecuencia del desconocimiento total de las particularidades de la misma y que bien se podría emplear para mandar mensajes de calidad intelectual.

La historieta anteriormente fue transmisora, formadora y exponente de cultura; al menos en México durante las primeras décadas de este siglo, la historieta, el cine y la radio, fueron los

forjadores de nuestra cultura popular, de igual modo educaron al pueblo en el área sentimental debido a su carácter de medios masivos. Pero principalmente la historieta contribuyó a la alfabetización de millones de mexicanos que "no habían experimentado los placeres de la letra impresa, ... [pierden] su virginidad literaria sumergiéndose en las seducidas páginas de las revistas de monitos". Con este claro ejemplo, podemos darnos cuenta que la influencia ejercida por los medios masivos de comunicación sobre la sociedad puede ser positiva o negativa de acuerdo al enfoque que dichos medios deseen emplear.

Para poder hablar de estos medios es necesario iniciar su análisis a partir del proceso de comunicación. Así, recordemos que desde la antigüedad ha existido la necesidad de comunicarse. En nuestros días esta inquietud sigue latente y es por demás importante, debido a que el ser humano se desenvuelve dentro de una comunidad, donde la comunicación es fundamental para desarrollarse en sociedad.

La comunicación se lleva a cabo por medio de signos que el hombre emite

¹ AURRECOECHA J. MANUEL y BARTRA ARMANDO, *Puros Cuentos II*, Ed. Grijalbo, México, 1993, p.13.

con la intención de mandar un mensaje. Dentro de la semiología, ciencia encargada de estudiar los signos creados por el ser humano, encontramos un tipo de signos que usamos para hablar y escribir, estos son conocidos como signos lingüísticos -los cuales están formados por dos elementos: el significante y el significado, el primero lo percibimos a través de nuestros cinco sentidos, mientras que el segundo, es la idea que nos despierta en la mente el estímulo de escuchar el significante, al producirlos y combinarlos podemos emitir ideas, conceptos e intercambiar opiniones, en pocas palabras nos comunicamos con los demás.

Aquí empieza el proceso de comunicación con signos que articulamos para formular mensajes, pero esto no es simple ya que la comunicación consta de una serie de condiciones y elementos para efectuar con éxito este acto. A continuación se describen brevemente estos factores esenciales para llevar a cabo esta actividad humana.

Demos inicio definiendo a la comunicación como:

" El acto de relación entre dos o más sujetos, mediante el cual se evoca en común un significado".²

De acuerdo a la definición dada una de las principales condiciones para efectuar la comunicación es que los hablantes tengan experiencias en común, esto quiere decir que las formas o modos utilizados para mandar un mensaje estén determinados por los conocimientos adquiridos en el pasado, además, de todo aquello que ha formado la historia individual de cada sujeto, ayudándonos a evocar significantes en común que el

² PAOLI J. ANTONIO, *Comunicación e información*, Ed. Trillas, México, 1990, p.11.

hablante y el oyente emplean para tener comunicación.

Otro punto sobresaliente en la definición es el motivo del porqué se lleva a cabo dicha acción, esencialmente el ser humano se comunica para relacionarse con los demás, referente a esto Schramm cita:

" ... la comunicación hace lo que un individuo, grupo, sociedad necesita en un momento dado para relacionarla aparte de su medio ambiente. La comunicación es el gran instrumento de relación. Relaciona a individuos entre sí, hace posible que los grupos funcionen y las sociedades vivan armoniosamente. Relaciona a un artista con su audiencia, a un maestro con sus alumnos, a un líder con su gente "

Para llevar a cabo este proceso de relación humana es primordial la participación de los siguientes elementos: Emisor, Mensaje y Receptor.

El emisor es la parte que produce las señales, el mensaje es aquello que se desea transmitir empleando para ello uno o unos códigos específicos, por tanto el emisor usa una señal o conjunto de señales organizadas que pueden dar un valor y un significado a los elementos del mensaje, a esta acción se le llama codificación - transmitir señales dentro de un (unos) código(s)- al llegar el mensaje al receptor, éste lo analiza y descodifica, es decir, lo descifra, esto lo podrá hacer en menor o mayor grado, dependiendo del conocimiento que tenga de dicho código, descodificado el mensaje, el receptor codificará su análisis para mandar su respuesta al emisor, cumpliendo así el ciclo

³ Ibidem p.30.

de comunicación. Como podemos notar, el mensaje se encuentra entre el emisor y el receptor, por lo tanto en éste cae el éxito o fracaso de la comunicación tanto a nivel interpersonal como en grandes grupos, ya que si no se cuenta con una construcción adecuada no será posible efectuar con eficacia tal acción.

Por ello la estructuración de un mensaje está condicionada a varios factores. En primer lugar, hay que usar información que manejen las dos partes, es decir, el mismo código. En segundo lugar, la interpretación del código tiene dos tipos de significado que hace más compleja la emisión de un mensaje: denotación y connotación. El primero es la parte objetiva del mensaje, es decir, tiene un significado ya establecido dentro de una comunidad, por ejemplo la palabra mesa nos remite a un objeto con cuatro patas y una base plana en la parte superior, mientras que el segundo término apela a las emociones o características del objeto, en el caso del ejemplo anterior la connotación nos señala el acabado, material, color, forma del objeto y la función del mismo.

De igual modo el mensaje tendrá un significado manifiesto y uno latente, el primero es lo que tratamos de comunicar mientras el segundo, es el modo o actitud de cómo lo hacemos; por ejemplo, al dar las gracias a una persona de una forma agresiva transmitimos un mensaje diferente al ya expresado verbalmente; también las imágenes, colores, estilos de escritura, etc., emiten mensajes más allá de su representación; por ejemplo, los colores de una pintura no son empleados por el artista de una forma decorativa, el uso del color dentro de las artes plásticas tiene la finalidad de emitir emociones e ideas.

En cuanto a los mensajes visuales encontramos que el hombre emite y capta mensajes visuales en tres niveles. El primero es "representacionalmente", este se sitúa en todo lo que vemos y reconocemos en nuestro medio ambiente, sumando a este punto la experiencia adquirida en nuestro desarrollo visual. "Abstractamente" es el segundo nivel, el cual abarca características del movimiento (cinesética), toma las formas más representativas de cierta

acción para crear un mensaje.

El tercer nivel es "simbólicamente", en él se agrupan todos los símbolos codificados que el ser humano ha producido arbitrariamente y al que se le atribuye un significado. Estos tres niveles se complementan uno con otro para poder crear y descifrar un mensaje.

Por último, en ocasiones los receptores relacionan un mensaje con ciertos grupos sociales según los criterios y condiciones establecidos por la organización a la que pertenecen, clasifican de positivos o negativos los mensajes, esto conlleva a la censura, a la aceptación o a una modificación total del mensaje inicial, lo que conduce en ocasiones a lo opuesto de lo emitido.

Esta forma de comunicación llevada a cabo a nivel interpersonal y en grupos pequeños no es suficiente para comunicarse con comunidades conformadas por miles y/o millones de personas que tienen características y necesidades diferentes, por tal razón, y para cubrir tal demanda surgen los medios masivos de comunicación (radio, cine, T.V. y medios impresos).

En nuestros días la

comunicación ha dado un nuevo giro gracias a la comunicación por computadora (internet), pero desafortunadamente pocos tiene acceso a ella, por tal razón descartaremos esta área comunicativa y nos abocaremos a los medios masivos de fácil acceso como los ya mencionados.

Los medios masivos de comunicación u organizaciones, son denominados dentro del proceso de comunicación como: *Canal*, medio por el cual enviamos un mensaje de forma masiva dirigido a un público más amplio y con características específicas.

La incorporación del canal cambia parcialmente la primera definición de comunicación, ya que básicamente se busca el intercambio de ideas para un bienestar mutuo. Con la entrada del canal la comunicación es más compleja, puesto que la respuesta en esta ocasión no es emitir con palabras lo que entendimos del mensaje dado, el objetivo principal de esta forma de comunicación es inducir al receptor al consumo -y en un segundo plano transmitir información, cultura y educación-, ya que una buena parte de los medios

masivos de comunicación están regidos por la oferta y la demanda. Estas organizaciones no son nuevas ni son el único medio para transmitir un mensaje pero son los que tienen más alcance, efectividad y poder de penetración.

Los medios de comunicación masiva son producto de la sociedad y ambos se condicionan, es decir, estas organizaciones transmiten ideas tomadas de la comunidad, de sus relaciones internas y de las relaciones que guarda con su medio ambiente. Será tal su organización que cambiarán el modo de ver al mundo.

Como cita Umberto Eco, en su obra *Apocalípticos e Integrados*, "El universo de las comunicaciones de masas - reconozcámoslo o no- es nuestro universo: y si queremos hablar de valores, las condiciones objetivas de la comunicación son aquellas aportadas por la existencia de los periódicos, de las nuevas formas de comunicación visual y auditiva"⁴, en pocas palabras, los modos de comunicación masiva establecen un estilo de vida.

Estos organismos al apoyarse en la comunidad para crear y transmitir ideas, van cambiando conforme evolucionan las sociedades, por lo tanto, los medios se transforman y nos transforman. He aquí el último integrante del proceso de comunicación: *La Fuente*.

Este último elemento es la materia prima para elaborar los mensajes y emitirlos, ya que dentro de este encontramos las manifestaciones que produce el hombre dentro de la sociedad, es aquí donde los expertos comunicadores buscan y estructuran las necesidades de la comunidad para exponerlas como tales y producir un producto que las cubra, fomentando de este modo el consumismo.

⁴ ECO, UMBERTO, *Apocalíptico e integrados*, Ed. Lumen, col. Palabra en el Tiempo, núm. 39, Barcelona, 1968, p.30.

La aceptación de estos medios, así como los resultados alcanzados por los mismos, se deben a que el receptor encuentra en ellos la forma de satisfacer sus necesidades, este hecho se basa en que el individuo le adjudica tal eficacia, por consiguiente tenemos que, "los mensajes son disfrutados, interpretados y adaptados al contexto subjetivo de experiencias, conocimientos y motivaciones. (Merton, 1982)"⁵

Los medios de comunicación sustentados en su poder de penetración y en las necesidades de la sociedad han establecido nuevos valores que, consciente o inconscientemente el hombre ha adoptado, tal eficacia está sujeta al acomodo de los medios existentes para tal fin.

A. La Historieta y su Mensaje.

Como ya se ha indicado, todo medio masivo de comunicación lleva implícito un mensaje que puede ser de cualquier índole; pues busca cumplir un objetivo, ya sea para beneficio colectivo o particular de algunos individuos. La historieta no es la excepción ya que su formato de fácil adquisición y bajo costo, así como su estructura narrativa conformada por la interacción de palabra e imagen, hacen de ella un medio de comunicación con un lenguaje muy peculiar.

Cualidades que no han sido o no han querido aprovechar ciertas instituciones educativas, pues según ellos no aporta los mismos beneficios que la lectura de

⁵ PAOLI J. ANTONIO, op. cit. p.48.

grandes obras literarias, definitivamente la historieta nunca va a sustituir a los libros ya que su propósito no es este, además su estructura gráfica y literaria es totalmente diferente y su finalidad no difiere mucho a la de la letra escrita, pero es indudable que tiene otras cualidades de igual importancia para el desarrollo del individuo.

Por lo tanto la historieta puede ser calificada como "lectura" en un sentido más amplio de como normalmente se aplica. Tom Wolf escribe de esta manera en la revista *Educacional Harvard* (Agosto 1977): "En los últimos cien años, el tema de la lectura ha sido relacionado muy directamente al concepto de escribir, ... aprendiendo a leer ... ha significado el aprendizaje a leer palabras ... pero ... la lectura ha venido gradualmente cerca de un escrutinio. Recientes investigaciones han demostrado que la lectura de palabras es mucho más que una actividad humana en general la cual incluye la codificación de símbolos, integración de información y organización ... En verdad -la lectura en un sentido más general - puede ser concebida como una

forma de actividad perceptual. La lectura de palabras es una manifestación de esta actividad, pero hay muchas otras - la lectura de dibujos, mapas, diagramación de circuitos, notas musicales"

Dicho lo anterior el lector de historietas pone en práctica tanto sus habilidades visuales como sus habilidades de interpretación verbal, así tenemos que dentro de un proceso psicológico la visión de una palabra e imagen son similares.

En esencia, los niños comprenden el contenido de la historieta a través de los dibujos. Cuando tiene contacto con ella antes de aprender a leer, desarrollan la facultad de observación de la imagen.

Por otro lado algunos educadores han encontrado que la historieta es un medio útil y eficaz para la enseñanza, como cita Barón Carbaís Annie: "son el paso de lo concreto -la imagen - a lo abstracto - la letra"⁶, desafortunadamente la historieta no es empleada frecuentemente para tales fines, ya que existen dudas entre grupos de educadores sobre la capacidad de la misma para tal empresa.

⁶ BARON CARBAIS ANNIE, *La Historieta*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1989, p. 105

Este choque de opiniones no es exclusivo del área educativa, en la sociedad en general también existen opiniones divididas sobre el tema. Una gran parte de la comunidad considera que un lector de historietas es flojo (debido a que requiere menor esfuerzo para su comprensión) además de carecer de cultura y un léxico de alto nivel. La otra parte cree que es un medio idóneo para educar, pues "... la historieta permite satisfacer cabalmente el deseo de los jóvenes: los relatos adquieren relieve e informan de todo mientras recrean. Las imágenes y las palabras que se perciben de manera global e intuitiva, permiten comprender ..."⁷

Considerando que la historieta es un medio masivo, sus mensajes e ideología llegan a gran parte de la comunidad quedando al descubierto el contenido de las mismas a diversas formas de pensar, las cuales apoyan o rechazan lo expuesto en las historietas.

Por estas circunstancias la historieta ha sido atacada por considerarla una influencia negativa para el lector que consume esta literatura. El argumento, el dibujo y hasta los globos son objeto de

análisis constante que lleva a la censura.

1. Todos contra las Historietas

Las primeras manifestaciones contra la historieta surge en los Estados Unidos en 1930, atacando principalmente las narraciones de ciencia ficción. Los católicos y comunistas europeos condenaron la violencia y erotismo de algunas historietas, en otros países ocurrió lo mismo pero aparte de rechazar los conceptos anteriores, fueron condenadas por ir en contra del régimen político, moral e ideológica que regía su forma de vida.

Durante la posguerra el consumo de comics en norteamérica (cómics-book) alcanza cifras estratosféricas, estimándose cerca de 60 millones de lectores. Por estas encuestas se deducía que el comic era el que establecía modelos y creencias culturales, atribuyéndole el crecimiento de la delincuencia juvenil, pues se consideraba que a través del guión y el dibujo se describe a la perfección el modo de delinquir (me pregunto ¿caso la literatura considerada como el arte

⁷ Ibidem, p. 108.

de las letras, no describe de un modo más claro - y práctico - la preparación y ejecución de un crimen? o esto no tiene mucha importancia ya que, supuestamente, el público que consume estos textos son "hombres de cultura y de buen juicio", por lo tanto son incapaces de cometer un acto delictivo, mientras el lector de historietas; inculto y carente de valores sociales, es un peligro para la comunidad, estos comentarios los dejo abiertos para que reflexione y juzgue el lector de esta tesis).

Ante esta situación la Asociación de Editores de Revistas de Historietas presentan el 1 de julio de 1948, un código con la aprobación de 14 casas editoras. Este documento contenía los siguientes puntos:

- No mujeres sexys.
- No incitar al crimen.
- No detallar escenas de cómo efectuar un crimen.
- No calificar de estúpidos a policías y jueces.
- No escenas de tortura.
- No usar un lenguaje complicado, sólo si es necesario.
- No mostrar al divorcio humorísticamente.
- No mostrar ataques antirreligiosos.

Investigadores involucrados en el estudio de este fenómeno afirman que la historieta no es culpable de la delincuencia juvenil, ya que "los jóvenes se refugian en las aventuras de los héroes de historietas para evadirse de los temores de la vida moderna que los mismos adultos no han logrado superar."⁸

Aún con estas afirmaciones el psiquiatra Fredic Wertham, considerado como el principal atacante de este medio expresivo y autor de "Seduction of the Innocent" (1954), publica en 1948 un

⁸ Ibidem, p. 119,120

artículo en el cual expone la nocividad de estas revistas:

" Los cómics son absolutamente nocivos para las personas sensibles, y los son la mayoría de los jóvenes. Aquéllos impiden el desarrollo sexual normal, tornando atractiva la violencia y atentando contra la dignidad de las mujeres, haciéndolas aparecer obligatoriamente seducidoras, como objetos por los que se disputan villanos y héroes ... ciertamente no podemos prohibir que los niños lean estas revistas. Pero compete a la higiene elemental impedir que esas revista invadan el espíritu de los jóvenes como lo han hecho hasta ahora." ⁹

Con estas líneas F. Wertham empezó un ataque contra las historietas, teniendo como resultado la censura y repudio de la mayor parte de la sociedad hacia ellas, durante los siguientes años la comunidad sostuvo una lucha constante contra las casas editoriales, evitando la distribución de historietas y presionando al gobierno para su total aniquilación.

El gobierno estadounidense tomó cartas en el asunto ya que se estaba mermando el derecho de la libre expresión, se reglamentó la producción y circulación de comics, pero esto no fue suficiente para que continuara la censura. En 1954 se publicó un nuevo código, el cual los editores tendrían que cumplir para obtener el sello de 'Approved by the Comics Code Authority' y tener derecho a su distribución.

El código cuenta con los siguientes puntos:

- 1) Las palabras "horror" y "terror" no pueden usarse como títulos, no emplear escenas sangrientas, de

⁹ Ibidem, p. 120,121.

depravación, de lujuria, sadismo o masoquismo.

2) No mostrar agrado por los criminales y no detallar crímenes.

3) No a la profanación, obscenidad y vulgaridad, así como ataques religiosos o raciales.

4) Los personajes deberán estar vestidos correctamente y no acentuar sus características físicas.

El acuerdo fue firmado por el mayor número de las casas editoras y el restante se negó hacerlo, pues argumentaban que aquello no era más que el fin de la libertad de expresión. Curiosamente F. Wertham que impulsó la creación de este documento, no tuvo ninguna relación con él y mucho menos participó en su elaboración, de igual modo atacó duramente este código, así como lo hizo con las historietas, declarando que con esta acción no remediaban el daño hecho anteriormente.

He considerado necesario mencionar este código para darnos cuenta sobre qué bases está planeada o restringida la producción temática y visual del comic

estadounidense (hay que recordar que los comics-books underground son los "únicos" que no están regidos por este código, por su carácter de protesta cultural) debido a que una gran mayoría de países lo han tomado como modelo para el desarrollo de una historieta propia. -me gustaría anotar que en la actualidad dicho código está aún vigente, pero las grandes agencias, como DC, Marvel, Image, Dark Horse y otros, no respetan tales lineamientos para la elaboración de sus revistas-.

Lo interesante de esta transición es que los artistas mezclan modelos característicos de su país de origen con modelos estadounidenses o europeos, por lo general vienen siendo personajes norteamericanos (héroes o superhéroes) adaptados a las idiosincrasias de cada país, al igual que las temáticas son ajustadas al pensamiento de dichas naciones, también son adoptados elementos técnicos (en su elaboración e impresión) y gráficos (globo, viñeta, encuadre, onomatopeyas, etc.).

Lo importante de esto es que mientras la rama del comic norteamericano es regida por un código -que en nuestros días no es

cumplido- en otros lugares van desarrollando nuevas propuestas y estilos que no están bajo normas que pueden limitar la expresividad y cualidades (diversión, educación, cultura y doctrinario) de la historieta.

Cada país tiene características y necesidades diferentes, estos factores son los que van a determinar los temas a tratar en las historietas, así como su tratamiento gráfico.

Dentro de la historieta encontramos todo tipo de mensajes, esto es, las necesidades humanas son muy variables y pueden ir desde lo superficial hasta la búsqueda de las necesidades más altas como la manifestación de sentimientos o de ideales. Estos mensajes pueden ser específicos (denotativos) y/o de sentimientos expresivos (connotativos), es innegable que el medio lleva implícito un mensaje, producido conscientemente o por casualidad.

La historieta es un medio de expresión en donde participa la casualidad y lo definido, pero desafortunadamente la gran mayoría de los editores producen la historieta con un fin muy claro: obtener ganancias explotando las necesidades

sentimentales del lector, cerrando las puertas a otras opciones.

La mayor parte de editores y agencias eligen aquellas propuestas que dejan regalías y ventas altas, sin importar la calidad gráfica y argumental que puede transmitir ese material impreso.

Esta situación la encontramos en México donde el dinero y la mediocridad han sido la base de una historieta pobre en concepto. No obstante en nuestro país existió la historieta de alta calidad, tanto en concepto como en técnica, que no perseguía amasar grandes fortunas, solamente era la forma de expresar las inquietudes de un puñado de jóvenes dibujantes que pedían una oportunidad para mostrar su trabajo, pero el éxito alcanzado y las grandes cantidades de dinero que generaba fue atrayendo la atención de diversos editores que monopolizaron y estandarizaron a este medio de expresión.

Es necesario aclarar que en nuestro país, en los últimos años ha nacido una nueva generación de historietistas con un corte satírico político, pero desafortunadamente se mueven en un círculo intelectual clasificándolos



15. Historieta mexicana independiente.

16. Historieta mexicana independiente.



de ellistas, hay otro grupo de historietistas que los podemos llamar "independientes" ya que producen material ajeno a los intereses de los editores y este grupo de jóvenes producen y distribuyen sus historietas en circuitos que no están dominados por editoriales y distribuidoras, teniendo un tiraje mínimo y un escaso público lector, a pesar de ser propuestas muy superiores a las exhibidas en puestos de periódicos.

Por el escaso conocimiento de este material, la historieta es considerada como un producto de muy baja calidad literaria e intelectual, además ha sido relegada como un medio de comunicación exclusivo de gente ignorante e inculta. Esta discriminación ha provocado que se olviden de las cualidades comunicativas y el poder de penetración de la historieta que se podría emplear en áreas como la educación y la cultura.

Pero en los últimos años la historieta ha empezado a ser *revalorizada* como un medio cultural, educativo y artístico mas allá de la historieta popular. De igual modo se ha dejado de lado el uso de la misma como medio de penetración ideológico. Este nuevo panorama se empieza a

deslumbrar a inicio de los años ochentas, con una serie de publicaciones, exposiciones y conferencias tanto de iniciativa estatal como de grupos independientes.

Las primeras publicaciones que surgen de este esfuerzo son: "Puros Cuentos" (colección de tres volúmenes), de Juan Manuel Aurrecochea y Armando Barra, las revistas "Snit", "Bronca", "El Gallito Inglés" (Posteriormente *Gallito Cómic*), "Golem" (ya desaparecida), "Tripodología Felina", "Cuentos de hadas para niños de amplio criterio y Robot: Casos de la vida real", "Hemofilia", los autores de estas dos últimas fusionan sus revistas para crear "Molotov". Los suplementos de los periódicos como el *Masómenos* del Unomásuno y las *Historietas* de La Jornada son impulsoras de esta forma expresiva.

Este fenómeno también invade la pantalla chica en 1993, con la transmisión de "Comic", "90 arte" y "Maestros del comic", producción española, proyectadas por el canal 22. Con este nuevo estímulo, el comic empieza a penetrar en circuitos intelectuales ganando mayor público.

La Historieta en México

CAPITULO III

A. Llegan las Viñetas

Como vimos en páginas anteriores, los medios masivos de comunicación juegan un papel importante dentro de toda sociedad, ya que los medios están condicionados a ella, pero a su vez dichos medios transforman e inculcan a la sociedad los conceptos e ideologías -sea cual sea- que propaga de acuerdo a su conveniencia.

Situación que no es ajena a México, en donde antes de la revolución y después de ella, la imprenta juega un papel muy importante al ser el único medio de comunicación masiva existente, por tanto, es el lugar perfecto para exponer ideas que pueden llegar a un gran número de personas.

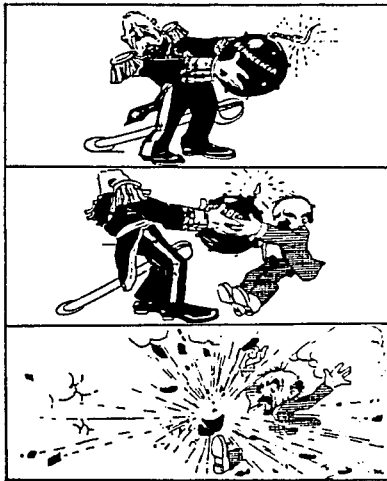
El conflicto armado de 1910 se manifiesta primero en los periódicos, los grabadores y editores se apoyaban en este medio de comunicación para informar al público las actividades realizadas por el gobierno, criticándolo o alabándolo severamente, dependiendo de la posición política del diario, alcanzando un tono más fuerte en el segundo gobierno de Porfirio Díaz, por tanto, "la prensa se constituye en un espacio político por excelencia".

La inconformidad se transformó en un movimiento armado y desde luego los diarios se tornaron en tribunas políticas para difundir doctrinas e ideologías.

En esta época el analfabetismo era dueño de miles de personas que, ha pesar de ser ajenas al entendimiento de las letras, no eran indiferentes a la lucha política manifestada en la prensa. La caricatura política fue el medio más expresivo que les ilustro e informó de los sucesos ocurridos en el país, definiendo de este modo su posición política.

Tras este fenómeno los editores comprendieron que la imagen es más efectiva que el lenguaje escrito, por tanto

17. Plancha satírico-política de Rafael Lillo, plantea de un modo gráfico e interesante la situación política del país en la época de la revolución mexicana. EL Ahuizote, Febrero de 1912.



¹ AURRECOEHEA J. MANUEL y BARTRA ARMANDO, *Puras Cuentas I*, Ed. Grijalbo, México 1988, p.46.

Introducen más ilustraciones a los periódicos.

Como podemos darnos cuenta, las publicaciones ya no eran exclusivas de gente ilustrada, ahora existía otra forma de leer y comprender lo que ocurría, a través de cualquier forma impresa. La lectura visual se convirtió para muchos en una oportunidad para integrarse a la sociedad y apreciar lo que sucedía a su alrededor, de igual modo

comprendían y descubrían nuevos horizontes, ya que los dibujos les mostraban otros lugares, formas y gentes que quizás nunca hubieran imaginado.

Así tenemos que para fines del siglo XIX, el aire de la modernidad ya se respiraba en los diarios, convirtiéndose en medios masivos de comunicación y en mercancía de consumo.

En nuestro país este proceso daba inicio en manos de Ratael Reyes Spindola, apoyado por Porfirio Díaz, da nacimiento al periódico El Imparcial, impreso informativo y popular cuyo objetivo no era la "trascendencia histórica, ideológica y política, ... [sino] la búsqueda de la trascendencia comercial. Ya no se escribe para conquistar voluntades y correligiones sino para ganar consumidores. Los nuevos periodistas no

venden ideas sino mercancía y por tanto no son críticos sino complacientes. Al cliente hay que darle lo que pida². Este nuevo enfoque proporciona las bases para el periodismo industrial y moderno en México, estableciendo los lineamientos de la prensa del siglo XX.



Para llegar a las masas en toda su amplitud, Reyes Spindola introduce la primera rotativa del país, una Gross Straight Line, capaz de imprimir 50,000 ejemplares por hora y aminorar de este modo el costo de la publicación. El diario compuesto por diferentes secciones gusta a todo tipo de gente, ya que encontraba en él un espacio especial dedicado a cada uno de ellos. Por esta razón los comerciantes e instituciones de cualquier índole contrataban publicidad en el diario, por

18.

² Ibidem, p.94.

19. Villasana, importante dibujante de fines del siglo pasado, ejecuta eficazmente la conjugación de la imagen y texto, muestra de ello es esta planta antiliderista de corte satírico-político.



Es el magnífico sol de la civilización de los pueblos.



La estrella polar de la justicia y el derecho.



Está sentado en el sol de la justicia.

su gran cobertura y diversidad de audiencia.

Con el tiempo, la publicidad desarrollada dentro de los rotativos se vuelve un elemento de primera necesidad, logrando extenderse por todas las páginas del impreso. Los editores necesitados de nuevas fórmulas para atraer más clientes echan mano de las viñetas ya elaboradas en razón de su valor como de publicidad. De esta forma la historieta empieza a ocupar un lugar de primer orden dentro de la prensa moderna.

Antes de la llegada del lenguaje de la historieta a nuestro país ya existían elementos característicos de ella "en la gráfica satírica del siglo XIX: integración de texto e imagen con base en pies de viñeta y letreros internos, utilización de personajes reiterados y emblemáticos, etc."³.

Sin embargo, lo que faltaba en nuestra historieta era la intención de contar una historia ya que los ilustradores se basaban en situaciones estáticas y no realizaban ninguna narración, ocasionalmente al dibujante se le presentaban trabajos que requerían de un desarrollo de carácter narrativo, por consiguiente, realizaba un despliegue de viñetas más

amplio de lo usual, logrando una narración sucesiva. II En aquí II, el surgimiento del lenguaje de la historieta en México.

Estos elementos característicos de la historieta tienen lugar en la prensa satírico-política. El toque satírico no solo se limita al dibujo, sino también al empleo de texto como apoyo, así, poco a poco se va desarrollando una asociación de imagen y texto que nos va acercando al lenguaje de la historieta, de esta forma encontramos en la viñeta un texto aclaratorio que identifica a personajes o bien, es la representación de expresiones verbales. Esta forma la podemos señalar como el antecesor del globo y onomatopeyas de la historieta moderna.

En efecto, las representaciones gráficas en los diarios de carácter satírico-político del siglo XIX, mezclan la caricatura y la ironía verbal, la viñeta mordaz y el texto burlesco, de esta combinación surgen las primeras representaciones de la historieta mexicana, con el tiempo se adoptan patrones europeos y norteamericanos, que introducen en definitiva el lenguaje de la historieta.

En los años veinte el historietista había dejado

³ Ibidem, p. 61.



20. Diario satírico-político del siglo XIX, donde la ironía, la imagen mordaz y el texto burlesco son la materia prima para su elaboración.

atrás definitivamente los temas políticos e incursiona en otros géneros, de igual manera el lenguaje de la historieta es ya manejado por los dibujantes, esto tiene como resultado el surgimiento de la historieta como tal, con una secuencia narrativa y personajes fijos, esta nueva forma de contar algo tiene una gran aceptación popular, además, en este lapso se adoptan los formatos y géneros establecidos por las agencias estadounidenses: tira y plancha, se incursiona en temas familiares, de aventuras, infantiles, cómicos, etc.

Así pues, la historieta mexicana moderna nace de la combinación de dos elementos latentes en los años veinte: la constante imitación de formas norteamericanas y la obsesión del dibujante por plasmar en su obra elementos, rasgos y costumbres nacionales. Gracias a la creatividad de los dibujantes casi siempre se llegaba a un producto cultural legítimo - totalmente mexicano-.

Tras el fin de la lucha revolucionaria, el pueblo deseaba diversion y esparcimiento, no cuestionarse sobre las actividades del naciente gobierno. Esto dio pauta para el surgimiento de nuevos valores, costumbres y clases sociales que en épocas anteriores estaban presentes, pero ahora no tenían obstáculo alguno para desarrollarse y expresarse. Era tal la presencia de estos nuevos elementos en la sociedad, que empezaron a ser difundidos por los ya existentes medios masivos de comunicación (radio, cine y prensa). Uno de los principales exponentes de estas manifestaciones fue la historieta, que jugó un papel determinante en la sociedad mexicana en los primeros años del presente siglo.

La constante repetición de personajes en los medios masivos, sus modos de vestir, hablar y actuar, son

establecidos por la cultura popular, convirtiéndose en símbolo de lo mexicano. Su constante difusión en radio, cine e historieta, los transforma como verdaderos arquetipos culturales, como fue el caso del charro y el pelado o lepero.

Para 1921 El Heraldo de México, promotor incansable de lo mexicano publica la primera historieta nacional de corte moderno, "Don Catarino y su apreciable familia", escrita por Hipólito Zendejas e ilustrada por Salvador Pruneda, primer héroe a la mexicana, charro provinciano llegado a la capital, que vive un sinfín de aventuras, en esta historieta se mexicaniza el lenguaje, escenarios y situaciones.

21. Don Catarino y su apreciable familia.



Otro Charrito de gran importancia y con una enorme popularidad es "Mamerito y sus conocencias", dibujada por Hugo Tilghman y escrita por Jesús Acosta, este personaje es feo y ordinario, tosco de rostro y espíritu, su ignorancia lo delata llevándolo al fracaso, aún así, Mamerito es más representativo y simbólico que Don Catarino, esto lo podemos apreciar en su modo de vestir, al usar los colores de la bandera mexicana. Otros rotativos siguen al Heraldo de México en su apertura a este tipo de publicaciones, abriendo un importante espacio para la historieta.

Para los años veinte, la historieta se transforma en un producto de consumo, compitiendo con las producciones extranjeras. Al darse cuenta de esto los editores, emplean a la historieta como anzuelo para vender más periódicos. Al igual que en los Estados Unidos, el comic se desarrolla en los rotativos y también

22. Mamerito.



contaban con los suplementos dominicales, en los que aparecían historieta nacional y comics extranjeros.

En estos años se podía apreciar dos estilos narrativos de humor, el de tipo costumbrista y el de carácter aventurero. En este periodo en El Universal cobran vida personajes de indole popular, ejemplo de ello son Mamerto, Chupamirto y Nagulas, figuras que representan al charro, al pelado de la ciudad y al abonero. Para fines de estos años se incorpora a esta lista un nuevo personaje, reflejo del surgimiento de nuevas clases trabajadoras, como los de la gran ciudad pertenecientes a la naciente clase media.

Al término de los años veinte, con personajes populares ya establecidos y definido lo mexicano, empieza a manifestarse otro hecho importante en la sociedad, la capital del país es el lugar donde se presenta tal fenómeno: la invasión extranjera, básicamente de origen norteamericano, los jóvenes empiezan a vestir, hablar, actuar y tomar poses del país vecino, de este modo se introducen nuevos conceptos que el mexicano adopta transformando nuevamente la cultura del

pueblo.

Este hecho se manifiesta claramente en "Adelaido el conquistador", texto y dibujo de Juan Artheneck, historieta publicada en 1928 en El Universal, misma que es un fiel registro de la invasión cultural en nuestra nación. Una aportación importante de esta historieta radica en su formato, ya que fue la primera historieta publicada en formato de revista dedicada exclusivamente a imprimir historias ilustradas. Esta presentación es el antecedente de los Paquines, Pepines y Chamacos, que tiempo después causan euforia en el país.



En los años treinta y en el transcurso de los cuarenta, el pueblo mexicano fue invadido por la historieta, en esos tiempos la mayor parte de la



24.

sociedad era analfabeta, pero a pesar de ello consumían las imágenes impresas. Saber leer en ocasiones no era necesario para comprender la narración, con las ilustraciones era más que suficiente para un claro entendimiento de las acciones desarrolladas en el papel. Al respecto comenta el guionista y dibujante Ramon Valdiosera:

" Mucha gente aprendía a leer para poder entender los pepines. El resorte fue querer saber lo que decían los monos; porque el que leía le platicaba al otro: 'Mira mano este es el que domestica al toro para matar a Joselito', y pues se ponían a leer."⁴

El boom de la historieta se registra en la década de los cuarenta, transformándose definitivamente en un medio masivo de comunicación, como consecuencia del surgimiento de un público multitudinario, producto de la enseñanza oficial y las campañas de alfabetización, así como de

la separación de la historieta de los diarios, ya no estaba sujeta a los periódicos y suplementos dominicales, había encontrado su propio medio de difusión: la revista.

La primera historieta de publicación masiva fue Paquin (1934), a esta le siguen Pepin (1936) y Chamaco (1936). Estas revistas marcaron la pauta para las siguientes publicaciones.

Paquin, revista dedicada a los niños, estaba formada por: "historietas, ... material instructivo y recreativo, historias a colores, rompecabezas, anécdotas, dibujos para iluminar, concursos y trabajos manuales. La proclama publicitaria termina encomiando ante los padres de familia los beneficios que obtendrán los niños si los inducen a leer la revista"⁵, discurso escrito por su editor.

Pero se deslumbró que los verdaderos consumidores de este tipo de producto eran los jóvenes y adultos, mientras que la minoría la representaban los niños. Al darse cuenta los editores de tal error realizaron esfuerzos para cambiar el contenido, dando a la historieta la identidad que exigían sus lectores. Así tenemos que a

25.



⁴ AURRECOECHA J. MANUEL y BARTRA ARMANDO, Puros Cuentos II, Ed. Grijalbo, México, 1993, p. 22.

⁵ Ibidem, p. 49.



26.

fines de los años treinta, Paquín se subtitula "El chico más famoso del mundo"; posteriormente, en el transcurso de los cuarenta, cambia a "Diario de novelas gráficas para adultos".⁶

En este mismo período las editoriales definen su público, lo que trajo un cambio en la historieta, tanto de contenido como de formato. Los Pepines al principio eran impresos en formato medio tabloide, formato empleado en los Estados Unidos, después cambia a un cuarto, transformándose en literatura de bolsillo fácil de leer en cualquier lugar.

En los años treinta y cuarenta la historieta mexicana se coloca definitivamente en el gusto del público, lo que conlleva a una demanda inmensurable de ejemplares, convirtiéndose de semanales a cotidianas, de pésima calidad, a pesar de lo cual eran consumidas. Esto lo confirma Francisco Galindo, dibujante:

" La calidad era muy relativa. Haciendo veinte o treinta paginas diarias no se puede tener calidad. Lo curioso es que el público las compraba e hicieron millonarios a los editores."⁷

Los editores que hicieron grandes fortunas con la historieta no eran movidos por el interés y beneficio del pueblo, sino por el afán comercial y lucrativo que les redituaba enormes ganancias. La incursión de la historieta en nuestro país se debe a tres empresarios del periodismo, Francisco Sayrols, Coronel José García Valseca e Ignacio el "Chamaco" Herrerías quienes lanzan al mercado a Paquín, Pepin y Chamaco, respectivamente.

Si la historieta transmitía elementos culturales al pueblo en esos años, no fue

⁶ Ibidem, p.15-16.

⁷ Ibidem, p.97.

gracias a estos hombres, ni a las distribuidoras, que solo veían y ven el signo de pesos. La educación popular por medio de estos impresos fue gracias a los dibujantes y guionistas de ese entonces que amaban su trabajo, pero que desafortunadamente sus buenas intenciones fueron truncadas al tener la exigencia de producir material que aportara grandes utilidades económicas sin importar la calidad gráfica o de argumento.

Para los cincuenta la historieta se afianza en la sociedad mexicana, nace y se desarrolla una industria editorial dedicada a este medio de comunicación que mantiene hasta nuestros días el poco interés de calidad y beneficio cultural para "todo tipo de público", sobre todo si consideramos que la televisión aparece en los años cincuentas como un nuevo competidor en la industria del entretenimiento, venciendo a todo adversario y coronándose como la reina. Por ello los editores desechan todo trabajo de calidad cultural y beneficio comunal que no genere ganancias, ya que comparte las masas y no puede darse el lujo de perder recursos monetarios.

Es necesario aclarar que existen editoriales que sienten la responsabilidad de poner los medios masivos de comunicación dentro del esquema al que pertenecen, medios masivos al alcance de todos; para que se puedan disfrutar productos de alta calidad intelectual, lamentablemente este tipo de organizaciones son escasas y los espacios de distribución en puestos de periódicos es nulo.

B. Clasificación de la Historieta Mexicana

A fines de los años treinta y principio de los cuarenta, los historietistas mexicanos

habían explorado todo tipo de géneros lo que indujo a explorar caminos creando nuevas técnicas, estilos narrativos y gráficos, produciendo un sinnúmero de personajes e historietas.

Lograr una clasificación de la historieta mexicana resulta muy difícil, ya que desde la infantil hasta la de autor, no existen patrones característicos que delimiten claramente cada una de ellas. Por ejemplo en una historieta podemos encontrar, charros enmascarados; héroes deportivos involucrados en actividades detectivescas; personajes comunes que de algún modo pueden viajar al pasado, futuro o a lugares lejanos. También nos podemos encontrar con personajes con formas irreales y zoomorfas, como los creados por Joaquín Cervantes Bossco como "Wama, el Hijo de la Luna"; en los ochenta tenemos a bebés Banda como "El Evento" (Rocha), Luchadores rudos como "El Santo y la Tetona Mendoza" (Jis y Trino), en donde se puede apreciar la unión de la sátira y humor tratados con un dibujo caricaturesco, de igual modo deslumbramos a superhéroes enmascarados zoomorfos con el nombre de "Ultrapato" (Edgar

Delgado), en fin las posibilidades son infinitas: la tradición historietista y las influencias extranjeras dan a las nuevas generaciones de artistas material para desarrollar creativamente narraciones gráficas.

27.



SANTOS, EL PEYOTE, GOTZILA Y LA TETONA

Es indudable que para darse estos matices dentro de la historieta tuvieron que haber existido cambios en el pasado que determinaron el camino a seguir, así tenemos que en 1929 aparecen otros géneros que le quitan el dominio a las historietas cómicas, satíricas y costumbristas, se trata del cómic serio, que surge por vez primera en los Estados Unidos, trayendo una revolución argumental y gráfica a este medio de comunicación.

La diferencia entre los géneros ya existentes y la historieta seria es que los

28.



EL EVENFLO

primeros tienen como campo temático la vida cotidiana, y los protagonistas eran la caricatura de gente común y corriente o de animales con cualidades humanas, mientras que el segundo estilo narrativo está basado en la ficción y aventura teniendo como personaje principal a un héroe con cualidades extraordinarias, a la vez de manejar escenarios exóticos y fantásticos; en cuanto a lo gráfico, se resuelve con dibujo realistas.

El éxito alcanzado por este nuevo género en los Estados Unidos, atrae a los editores mexicanos, quienes hacen esfuerzos para poder publicarlos en sus diarios, iniciando la emigración de estos héroes a los diarios nacionales en los años treinta.

En México la historieta sería aparece representativamente en 1934, en "Sucesos para Todos" se publica "Las Calles de México", de Alfonso Tirado, dibujante y guionista del relato gráfico. Pero en realidad el tratamiento gráfico no era novedoso ya que tiempo atrás, en revistas infantiles, se ilustraban narraciones con dibujos realistas, involucrando de este modo a los niños en la lectura, a

pesar de esto se adjudica la paternidad gráfica realista de la historieta nacional a A. Tirado, porque sus antecesores eran relatos ilustrados carentes de una secuencia narrativa y con extenso texto en apoyaturas. Tenemos así que, con "Águila Blanca" (1934), publicada en "Pin-Pon", se marca definitivamente el inicio de la historieta sería nacional, dando pie no solo al nacimiento de héroes a la mexicana sino también al surgimiento de nuevos talentos.

En las páginas siguientes, haré mención de los géneros que tuvieron mayor aceptación por parte la sociedad, la cual vio en ellos un medio idóneo para satisfacer sus necesidades, por lo tanto, solo mencionaré los géneros que surgen en las primeras cinco décadas del siglo XX, ya que en esos años se empieza a introducir la televisión en nuestro país, quedando desplazada la historieta como medio masivo de esparcimiento y difusión cultural, por lo tanto, queda en manos de la televisión dicha tarea; si bien ya existía el cine y la radio, no había una competencia entre ellos, ya que podíamos ver películas de luchadores y leer las historietas de los

mismos, de igual modo, en la radio se escuchaban radioteatros y también se contaba con la narración gráfica, en fin, más que una competencia por el auditorio era una unión fraternal.

En cambio la televisión se introdujo en este círculo y desplazó a los tres aliados, convirtiéndose en el nuevo medio masivo de comunicación y entretenimiento, por consiguiente es el nuevo transmisor de "cultura popular".

Dicho lo anterior empecemos a enlistar los géneros que dieron forma a la historieta mexicana.

1) Historieta Infantil: las historietas destinadas especialmente para niños, eran aburridas y empalagosas en su contenido, sus autores juzgaban el entendimiento de los pequeños por su estatura y no por su capacidad de inteligencia.

Por esta pobreza de la historieta infantil mexicana y la escasa relevancia de las aporaciones europeas, se dio pauta para una absoluta penetración del comic infantil noreamericano a nuestro país, así, los pequeños están influenciados por dos tendencias, la primera formada por animales humanizados; y la segunda la lectura de historietas para jóvenes y adultos en los cuales se tocan temas que no son adecuados para su edad.

Pero dentro de las producciones nacionales podemos rescatar a: "Conejo, Conejo, Nabos" (Sucesos para todos), de Alfredo Valdés; Fábulas (Piocha, 1939), las dos series están protagonizadas por animales humanizados. Otro ejemplo de gran calidad es, "El grillo Cri-cri" con argumentos de Gabilondo Saler y dibujada por Gallo Sanchez, pero indudablemente el personaje mejor creado y que hasta la actualidad sigue siendo el rey en este genero es "Memín Pinguin" -titulada inicialmente Alma de Niño- con argumentos de Yolanda Vargas Dulché. En su dibujo intervinieron tres ilustradores, cada uno en diferentes periodos, el primero fue

29. Memín Pinguin



Leopoldo Zea Salas, después Alberto Cabrera y finalmente Sixto Valencia, quien definió definitivamente la personalidad de este personaje.

2) Historieta humorística: la historieta humorística esta basada en una comicid ad narrativa, estructurada con personajes y situaciones divertidas. Las historietas más representativas son: "El Señor Pestañas", "Segundo I Rey de Moscabia", "Don Catarino y su apreciable Familia", todos con guiones de Hipólito Zendejas y dibujos de Salvador Pruneda, Andrés Audifredt y Carlos Neve, respectivamente.



Dentro de este género podemos encontrar dos líneas, uno es el humor de aventuras con escenarios exóticos, el otro es de tipo satírico y costumbrista con ambientación local, encontramos en esta área a "Rolando el rabioso" de Gaspar Bolaños; "Los Supersabios" de Germán Butze; "Las Fantasías Orientales" de Ramón Valdiesera; "Superlocos" y "La Familia Burrón" de Gabriel Vargas; "A batacazo limpio" y "El Ingenuo Ricardín" de Rafael Araiza.

Otros dibujantes como Bismarck Mier, Abel Quezada, Alvaro Ruz, Narayanath Salazar y Alfredo Valdez, también



incursionan en la historieta humorística pero con diferentes características, es difícil encasillarlos en alguna de las dos líneas anteriores.

3) Historieta

Deportiva: esta se divide en dos áreas, épica y satírica. La primera desarrolla temáticas en las cuales el protagonista realiza grandes proezas, ejemplo de ello son: "Pies Planos", "Puños de Oro" y "Tirando a Gol" de Joaquín Cervantes Bossco, además de "Noqueador de Barrio" -biografía de la vida de 'Chango' Casanova-, "Monolere", "Gitanillo" y a "Fuerza de Puños" de Francisco Flores. En el área satírica los historietistas interpretan de un modo burlón las proezas de un deportista, al igual que su caída al vicio y el apasionamiento del público, las historietas que destacan en este campo son "Maximo Tops" y "La Mula Maicera", de Abel Quezada, al igual que "A Batacazo Limpio", "Currito de Arrabal" y "Oreja y Rabo", de Rafael Araiza, también destaca con "Relámpago Kid", Ramon Valdiosera.

4) Historieta de

Ciencia Ficción: en 1936 se publica en Chamaco Grande -tamaño tabloide- la primera historieta de ciencia ficción de Gómez Torres, dibujante y argumentista que tiene una marcada influencia de los



32.

33.



¡Ole!

exclaman los lectores de la singular historieta de FRANCISCO FLORES:

"GITANILLO"

... ha causado una verdadera revolución en el mundo taurino... Naturalmente se publica en el CAM. FUND de los diarios de historietas.



PEPIN

comics extranjeros, principalmente del comic "Flash Gordon", prueba de ello son "Red Rivers" y "Ted Martin"; hasta el nombre de sus personajes tienen matices norteamericanos. Gómez Torres, en ocasiones mezcla ficción con hechos históricos de México, así tenemos que "Ted Martin", piloto espacial y su tripulación, descienden en el mundo prehispánico. En los relatos ilustrados de este autor, la magia, la tecnología y los diálogos con términos científicos son inseparables.

Otras historietas de importancia dentro de este género son: la serie "Escarlata" y "La Guerra de los Mundos" (1940) -guerra interplanetaria- ambas de Daniel López; "El Búho" (1936) de Antonio Arthenack, que cambia de estilo, ya que empieza

gotico y termina futurista.

5) Historieta Futurista: las producidas en nuestro país son más desmesuradas que las estadounidenses. Tienen como tema central la ciencia y tecnología.

Es probable que el acercamiento y contacto cotidiano con estas disciplinas marquen un límite de ficción -credibilidad- en los comics, puesto que sus autores explayaban en las viñetas sus vivencias y manifestaciones de su tiempo combinadas con ficción.

Para el artista mexicano los avances son desconocidos ya que nuestro país aún estaba en etapa de formación nacional, la ciencia y la tecnología aún no eran parte del entorno de la sociedad mexicana, por ello, el dibujante creaba narraciones futuristas dotadas de formas y sucesos inconcebibles,

34.





35. SANTO, El Enmascarado de Plata.



36.

historias que sobrepasan los principios de la ciencia, es así que para los años cincuenta, José G. Cruz, da a la siguiente generación un héroe fuera de lo normal y lleno de misticismo: "Santo, El Enmascarado de Plata".

6) Historieta Bélica: con el inicio de la Segunda Guerra Mundial los héroes de comics se enlistan, propagando ideas en contra del enemigo -como ya se mencionó en el primer capítulo-, nuestro país no es la excepción en esa época pues México manda al Escuadrón 201 perteneciente a la fuerza Aérea.

Así tenemos la creación de historietas de carácter militar como: "El Halcón solitario" (1939), de Guillermo Marín; "El Caballero Rojo" (1937), de Gabriel Vargas; "Escuadrón de la muerte" (1940), anónimo; "Capitán Wings", con guion de Antonio Gutiérrez, dibujo de Daniel López y Francisco Flores; "Escuadrón 201" y "Las Águilas Aztecas", ambas de Sealtiel Alatríste

7) Historieta Aventura Selvática: el héroe atlético, de buenos sentimientos y criado en la selva por animales salvajes, no es ignorado por los historietistas mexicanos. Tarzan, héroe norteamericano que cumple las características antes descritas, se convierte en el modelo a seguir.

Uno de los principales exponentes de este tema es Leopoldo Zea Salas, que publica "El Hijo de la Jungla", este personaje es trasladado por su autor a todas partes del mundo, incluyendo las grandes ciudades.

Otra narración selvática es la de "Wama, el hijo de la Luna" (1944), de Joaquín Cervantes Bossco, esta serie cobra importancia por la desorbitada originalidad de su autor, al colocar a su héroe en escenarios poco comunes, sus aventuras se desarrollan en zonas irreales fuera de lugar, con seres realmente extraños.

La creación de extrañas criaturas es lo que distingue a Cervantes Bossco, ya que

Bismark Mier, alcanzan un tremendo éxito debido no sólo al tema, sino a la calidad argumental y creativa.

9) Historieta de Vaqueros y Charros: el western a la mexicana aparece en los Pepines con gran éxito, el primero de ellos y más famoso fue "Aguila Roja" de Leopoldo Zea Salas, publicada en 1939. El autor adopta elementos que el charro manifiesta, obteniendo así un personaje característico y legítimo hombre del oeste mexicano, se distingue el personaje por ser solitario y establecer su justicia y ley en un lugar hostil, donde sólo los hombres valientes sobreviven.

En sí, las narraciones giran en torno a la lucha entre héroes y villanos, además de aventuras de luchas personales. Así, tenemos que estas historietas tienen su importancia por las fantasías que expalan en sus páginas, más no como documento histórico e inventor de costumbres que a veces aparecen en los relatos.

La figura del charro está también dentro del perfil del cowboy, caracterizándose por el atuendo, escenarios y costumbres mexicanas. El monarca de este género fue Adolfo Mariño Ruiz, que produjo inolvidables e

inmortales personajes rancheros como: "Los Charros del Bajío" (Pepín, 1936) y "El charro Negro" (Chamaco, 1938).

Estos dos géneros alcanzan su climax en los años treinta y cuarenta; no existe ninguna rivalidad de los dos estilos ya que el público busca la acción y aventuras del personaje valiente e intrepido.

39.



Dentro de estos géneros abundan también heroínas de origen campirano, estas son mujeres valientes de figura atractiva, que resaltan sus atributos sexuales, además tienen un carácter dominante, proyectan seguridad y luchan por la justicia, son pues mujeres iguales o más poderosas que los hombres ya que ellas tienen los elementos para dominar al sexo opuesto: sus encantos femeninos.

Dentro de las heroínas revolucionarias la más representativa de la historieta es Adela Negrete, de origen jalisciense, que animada por el movimiento de lucha armada se convierte en Adelita, una mujer "machorra" y valiente. Sus aventuras aparecen en "Adelita y las Guerrilleras" (Paquito, 1936), de José G. Cruz.

Por último podemos afirmar que el tratamiento gráfico de estas historietas donde resaltan los atributos femeninos de la mujer, ha sido hecho para atraer a lectores masculinos.

10) Historieta de Terror: los historietistas inquietos por mostrar narraciones impactantes recurren a las leyendas nacionales de carácter terrorífico, igualmente se alimentan de las narraciones de horror

conocidas mundialmente. Con este nuevo género surgen también los dibujantes realistas, así tenemos que "Las Calles de México" combina por vez primera el realismo con relatos de terror.

Posteriormente los dibujantes y argumentistas se inspiran en novelas de terror ya consagradas como Dracúla y Frankenstein, a su vez, y como consecuencia del descubrimiento de la tumba de Tutan Kamen, cobra fuerza la egiptomanía, acontecimiento que alcanza importancia no por el hallazgo sino por la famosa maldición: aquel que profane esta tumba morirá de una forma misteriosa. Y dicha maldición se cumplió.

"El Vampiro Tenebroso" (1937) de A. Tirado, marca la pauta para dar otro maíz a las historietas de terror, su narración adopta el melodrama con muchas dosis de crueldad, al sufrir el protagonista por amores frustrados. En cuanto a técnica de dibujo tiene más impacto gráfico al ser resuelto en medios tonos.

Pero indudablemente, una de las más memorables figuras del horror es "El Monje Loco", transmitido en los años treinta por radio en teatros de la XEW. Este aterrador

relato en los cuarenta pasa al papel con dibujos de Juan Reyes Beiker y argumentos de Riveroll, el aficionado a esta exitosa serie radiofónica puede gozar de las aventuras de este ser monstruoso, publicadas en Chamaco.

40. El Manje Loco.



11) Historieta Policiaca: otro género de gran éxito de la historieta mexicana fue el policiaco. los verdaderos idólos del pueblo no eran los detectives o policías sino los villanos, en efecto a los lectores les cautivaba la mente criminal.

Al igual que los géneros anteriores, los historietistas nacionales se basaban en personajes y tramas del comic norteamericano, esta narraciones eran adaptadas al contexto del país, surgiendo así personajes con características autóctonas y con nombres extranjeros: "El Inspector Thompson", "Nick Corter", "Rex Wolf", "Sherlock Holmes", "Alan Baker", etc.



Pero a pesar de tal influencia, en 1941 surge la primera historieta con narrativa mexicana, "La Mano Negra", de Renato Silva, en la que se combina a la perfección el misterio y la actividad detectivesca.

Tenemos así que en 1941 la historieta policiaca tiene dos vertientes, la primera son las narraciones enfocadas desde el punto de vista anglosajón, fundamentada en la intriga y el suspenso. La segunda corriente es aquella estructurada en la nota roja, con crímenes horrendos y con tintes de melodrama.

12) Historieta Romántica: todos los géneros anteriores no fueron suficientes para un tipo de público que se identificó de inmediato con los melodramas románticos, desplazando en su totalidad a numerosas series de éxito.

Lo singular de este fenómeno es que ninguna serie tenía un protagonista fijo como las demás historietas. Mientras que las demás historietas tenían una soltura narrativa, la de corte romántico (por su estructura) no permite ciertas libertades, al tener que desarrollar un conflicto de principio a fin.

De igual modo no existía un autor sobresaliente debido a que los escritores de este género realizaban relatos cortos. Con la desaparición de las demás series en los cincuenta, guionistas y dibujantes, empiezan a emigrar a las páginas románticas, logrando sobresalir José G. Cruz, Guillermo Marín y Yolanda Vargas Dulché.

A consecuencia del gran auge de estas historietas empiezan a desaparecer los Pepines y Chamacas, que en sus últimos años estaban repletos de narraciones románticas, pero desafortunadamente estos relatos carecían de calidad por lo que los lectores pierden interés en ellos, disminuyendo considerablemente los asiduos compradores de estas revistas, fenómeno que marcó el fin

de la época de oro de la historieta popular mexicana.

Irónicamente la aniquilación de los Pepines y Chamacos va aunado al abrumador éxito del genero romántico, el cual sigue teniendo éxito con los libros de historietas: "Novela Sentimental" y "Lágrimas, Risas y Amor".

"Cumbres de Ensueños" (Pepin, 1941), de G. Marín, si bien es la primera historieta romántica que da la pauta a otras, es un trabajo gráfico pobre, ya que para su autor es más importante el guión y por ello trata de mantener la atención hacia éste, y no distraer al lector con el dibujo.

Así tenemos que el dibujar una historieta romántica mexicana en nuestros días, no necesita mucha creatividad, puesto que la gráfica importa muy poco. Los editores apoyan esta política y desaprovechan el talento de verdaderos ilustradores, convirtiéndolos en dibujantes mediocres.

Hemos realizado un breve recorrido por los diversos tipos de historieta que se produjeron en nuestro país en las primeras cinco décadas del siglo XX. Es necesario indicar que desafortunadamente la gran mayoría de historietas producidas en los años

siguientes son reprints y reimpresiones de las propuestas ya realizadas. Pero dentro de este panorama gris surge una historieta intelectual y crítica, como los "Supermachos" (1965) y "Los Agachados" ambas de Eduardo del Río (Rius); "El Hombre de Negro" (1969) de Helio Flores, así como la revista "Garrapata", que da cabida a autores como: Magú, Arau, Ahumada, Feggo, Jis, El Fisgón y algunos más.

Mocu-drama

42. Mocu-drama, Magú.

Magú



Este tipo de producciones son abundantes pero no tienen apoyo de las editoriales y distribuidoras. Todos los recursos disponibles están enfocados a la creación de historieta de mala calidad gráfica y argumental, así como de carácter enojante como la elaborada por editorial EJE; los romances gráficos son explotados hasta más no poder, volviéndolos pobres temáticamente, además de llenarlos de violencia y sexo, desapareciendo de este modo las características de la buena historieta mexicana, por consiguiente se abren las puertas al comic independiente mexicano y extranjero, ganado este último un público joven, no por su calidad argumental o gráfica, sino por su distribución.

C. La Historieta: Una alternativa divertida para difundir cultura

Al igual que en otros países, en México la historieta cumple entre otras funciones: la de instrumento de penetración política, ideológica, moralista, cultural y educativa, (estos dos últimos aspectos abordados superficialmente), si la historieta fue transmisora de cultura, sólo difundió los sucesos ocurridos en la sociedad, es decir, reflejaba y reforzaba las nuevas manifestaciones surgidas en esos años - recordemos que los medios masivos de comunicación, se alimentan de las necesidades humanas para elaborar cualquier producto o mensaje (Fuente ver p. 24)-.

La historieta no fue usada para impartir educación; dar a conocer la vida de los héroes nacionales,

mostrar las riquezas nacionales e históricas de nuestro país, mostrar las tradiciones y cultura de las diferentes etnias, o bien difundir la ciencia y la tecnología.

Los pocos dibujantes, argumentistas y editores que se enfocaron a esta tarea se vieron frustrados, ya que el mercado estaba lleno de historietas de aventuras de carácter evasivo. Además las pocas revistas educativas estaban dirigidas explícitamente a los niños, reduciendo y limitando a su público consumidor.

Pero a pesar de su escasa producción, la historieta educativa ha existido en el medio y han surgido grupos interesados en emplearla para transmitir conocimientos de una forma amena, los inicios de la historieta educativa empiezan en la mitad de los años veinte; el gobierno cardenista alcanza a ver la magnitud y cualidades de este medio, por lo cual la Secretario de Educación Pública emprende la realización de revistas infantiles de índole educativo, lo importante de esto es que los temas fueran tratados en un tono liviano y agradable sin presentar el sello paternalista* del gobierno.

La primera publicación se tituló "Pulgarcito", poco atractiva para los niños, en 1936 se lanza "Palomilla" que es totalmente ilustrada, esta revista instruye y divierte, en sus páginas tratan temas científicos, didácticos, históricos y en ocasiones políticos, los cuales son abordados de forma agradable. "En esta primera incursión gubernamental en el medio de la historieta, lo inesperado no es el tono didáctico sino la gracia, ligereza y poca solemnidad del resultado. Palomilla es una revista legible, simpática y saludablemente progresista, con apenas un leve aroma institucional".^f

* Entiéndase como la imposición y capricho, y no como la participación de un bien.

^b AURRECOECHA J. MANUEL y BARTRA ARMANDO, *Puros cuentos III*, Ed. Grijalbo, 1994, p.107.

La SEP en 1939 patrocina otra historieta titulada "Hércules", en ese mismo año surge la revista infantil "Piocha", esta revista tiene intenciones didácticas y "muestra una clara preocupación por la calidad literaria y gráfica de su contenido."⁹ En esos años aparecen, historietas infantiles de índole didáctico protagonizadas por animales, muy parecidas al estilo Disney, "Los Ratones" del poeta Cardona Peña, es una historia desarrollada con apoyaturas firmadas. Otras narraciones gráficas de tales características son las publicadas por Alfredo Valdez, donde participa Gabriel Vargas como ilustrador realista en series didácticas como "El héroe de Nacozañi" y "Por Donde Empezó Sarabia". Las publicaciones de "Biografías de Toreros" (Pancho Flores) y "As de Espacio" (Alberto Carat), se muestra la pasión por los toros y aviones, estas revistas son también respaldadas por el gobierno.

A pesar del abuso del empleo de apoyaturas en estas historietas, "Piocha es una revista atractiva y junto con Palomilla y Hércules ponen de manifiesto que el patrocinio estatal y los afanes educativos no son necesariamente incompatibles con la diversión."¹⁰

Las publicaciones realizadas por el gobierno empiezan a tener imitadores por parte de organizaciones privadas, porque persiguen el mismo fin -educar-, ¡claro!, cada institución producirá sus revistas e historietas de acuerdo a sus intereses.

En el transcurso de los años, el gobierno siempre ha intentado emplear y defender a la historieta como un medio didáctico para adquirir conocimientos de una forma divertida y amena. Un claro ejemplo es que en el sexenio de López Portillo se emprendió una ardua tarea para probar que la historieta era un medio ideal

piocha
REVISTA INFANTIL



HISTORIETAS - CUENTOS - LEYENDAS - DEPORTES -
CONCURSOS - CURIOSIDADES - FÁBULAS - HUMORISMO

43.

⁹ Ibidem.

¹⁰ Ibidem.

para transmitir conocimientos, de este esfuerzo surgen las historietas: "México, historia de un pueblo", "Cuaderno Mexicano" y "Novelas Mexicanas Ilustradas", así como la realización de la revista "Snif", publicada para motivar y animar a las grandes industrias editoriales a publicar este tipo de trabajos. Pero al terminar el sexenio finaliza esta empresa, su poca duración en los puestos de periódicos y librerías no ayudó a sacar conclusiones de la eficacia de la historieta didáctica, en consecuencia la historieta quedó relegada como medio educativo y por lo tanto el público no cuenta con buenos ejemplares de este género, exceptuando las de carácter independiente, pero su tiraje es mínimo y son difíciles de conseguir.

Dentro de los autores independientes o de autor, encontramos a Oscar González Loyo, es uno de los muchos historietistas interesados en usar a la historieta como medio educativo, así lo demostró cuando crea a "Karmatron y los

Transformables", cuya argumentación está fundamentada en conceptos y filosofía maya.

44.

MÉXICO

historia de un pueblo

TOMO 4
LA VENGANZA
DEL FAISÁN
Y DEL VENADO

La rebelión de Canek

Por Alatríste / Alatríste



SEP / EDITORIAL NUEVA IMAGEN

El objetivo de González Loyo es acercar a los niños a contenidos más profundos y enriquecedores, por ello no emplea al payaso o al clásico "amiguito", ya que piensa que el pequeño en la actualidad tiene una enorme capacidad de asimilación y que las grandes instituciones educativas no pueden o no quieren reconocerlo. Para la creación de Karmatrón o de cualquier héroe o superhéroe es necesario empaparse de la cultura de los niños y del joven: saber qué leen, qué les gusta y leer a los actuales "Batman", "Superman", "X-Men", "Spiderman", etc.

Lo anterior demuestra que los educadores desconocen las cualidades y posibilidades de la historieta, las cuales van mucho más allá del entretenimiento porque sabe fortalecerse con lo mejor de la plástica, la literatura, la poesía, las artes escénicas, la historia. Además da oportunidad al diálogo directo con la imaginación; esto, ... , lo hace un género revolucionario¹¹. Género idóneo para tratar cualquier tema con gran libertad

expresiva lo cual da como resultado obras de alta calidad argumental y gráfica, saliendo del esquema mediocre y absurdo que ha gobernado muchos años a nuestra historieta desafortunadamente por esto último las historietas son juzgadas por igual. Los pedagogos no se han tomado la molestia de explorar el mundo del comic, para darse cuenta que no todas las publicaciones siguen los mismos lineamientos, hay calidad en este medio, pero por mala fortuna este material no se encuentra en los puestos de periódicos.

Es necesario enfatizar que la historieta, como medio expresivo, no se limita a las directrices comerciales y estrechas que marcaron las grandes editoriales mexicanas. Desde el inicio de la historieta industrial como tal, ha existido una de carácter inteligente y propositiva que ha sido separada de nuestra tradición historietista, esto tuvo origen cuando los editores despojaron a los autores de sus personajes, argumentos y dibujos, para manejarlos a su antojo y conveniencia.

¹¹ EFTER DAVIDOVICH ARI, "Nuevo Historietismo: una moneda en el aire," *La Jornada Semanal*, México, Payán Velver Carlos, Núm. 271, 21 de Agosto de 1994, p.29.

Los historietistas más importantes de este género, eran personas con un alto nivel de inteligencia y ejecución artística. Leían, reflexionaban, se documentaban gráfica y bibliográficamente, eran autores críticos y principalmente, innovadores en sus propuestas, en pocas palabras producían historieta de autor con una elevada calidad en todos sus sentidos. Pero esto se acabó cuando la historieta se volvió un gran negocio disminuyendo drásticamente la calidad de las revistas*; en la actualidad la manufactura de la historieta industrial no ha mejorado en nada, a pesar de contar con una infraestructura de alto nivel para su reproducción, no cubre las necesidades requeridas por una sociedad más crítica que ha rebasado los niveles de los argumentos y dibujos. La programación de televisión suele ser "más inteligente" y es por esta razón que la historieta industrial ha perdido un gran número de lectores.

Aunado a todo lo anterior, la situación económica del país ha afectado a las publicaciones de historietas y a las editoriales, esto se refleja en las bajas ventas del tradicional "Libro Vaquero" y "Sensacional de Luchas", a tal grado que esta última publicación ha desaparecido del mercado; al mismo tiempo aumentan las ventas y tirajes de ejemplares politizados, como "El Chahuistle" y "Proceso", o especializadas como "Teleguía".

* Las editoriales poderosas, establecieron la división del trabajo, ya que requerían producir historietas cotidianamente y el proceso de trabajo de un sólo historietista resultaba lento, por lo consiguiente poco beneficioso para el editor. Así, la producción de un comic fue dividida, tornándose impersonal; el guionista elabora el argumento y lo pasa al dibujante, el cual no conoce, además, no trabajan juntos para asegurarse del buen rumbo de la revista, este sistema de trabajo opera del mismo modo con el entintador, letrista, colorista, impresor, etc. Información extraída del artículo: Nuevo Historietismo: una moneda en el aire de EFTER DAVIDOVICH ARI.

El desplome de la historieta industrial mexicana, según comenta Zenaldo Velázquez Fuentes (presidente de la Sociedad Mexicana de Caricaturistas), no es tanto por la situación económica, sino debido a un cambio de conciencia social y actitud ante la vida por parte de la comunidad, la historieta enajenante generaba millones de tirajes, pero desde hace cinco años a la fecha ha cambiado porque el pueblo ha cambiado y estas editoras no han advertido tal hecho ya que consideran saber lo que la sociedad necesita.

La producción populachera de historietas que aún está en los puestos de periódicos, son elaboradas por editorial EJE, la cual se mantiene vigente porque controla la edición, impresión y distribución de una serie de títulos que entre todos venden cerca del millón de ejemplares, convirtiéndola en una actividad todavía lucrativa.

Para recobrar el mercado hay que tener seguridad en la recuperación de la inversión, *tomando en consideración las necesidades y cambios de la actitud del lector*. En nuestro país se ha producido historieta para pobres, en las dos últimas décadas, con un bajo contenido, manipulador y tendencioso. Es necesario elaborar material para la clase media que son millones de potenciales lectores, para los cuales no existen muchas opciones en un puesto de revistas, consumiendo en consecuencia comics europeos, americanos o traducidos al español -de origen estadounidense y europeo-, porque buena historieta mexicana es escasa.

Es imperativo producir historieta, inteligente, moderna y comercial principalmente para las clases medias, ya que se está desaprovechando un público, ávido de cosas nuevas e interesantes, que

cada día se inclina más por la televisión, el único medio que "satisface" sus inquietudes y que ha desplazado a la historieta como medio masivo de entretenimiento. Este hecho trae como consecuencia la pérdida de nueve de cada diez lectores, nadie los ha ganado puesto que la historieta era la única lectura realmente masiva, el pueblo ha dejado las historietas no para leer otro tipo de lectura, sencillamente ha dejado de leer para colocarse frente a una pantalla de televisión.

Pero de un tiempo a la fecha, la historieta ha empezado a ser revalorizada como forma expresiva cultural y artística, rebasando el folklore de lo popular.

Este resurgimiento de la historieta forma parte de una tendencia internacional, señalada anteriormente por Daniele Barbieri dentro de su obra "Los lenguajes del comic": "El comic ha vuelto a ser, como antaño, simple entretenimiento, dejando atrás las tendencias vanguardistas de comic de autor de los sesenta y setenta. Ha cambiado el público, porque si antes era un simple entretenimiento para uno de poca cultura, ahora los es además para otro de cultura media y alta".¹²

D. La Historieta lectura Motivadora

Es necesario escudriñar todas las posibilidades existentes que puedan motivar a un joven a interesarse por ciertas actividades relacionadas con el conocimiento, sin que sea forzado a ello, ya que esto conlleva a un rechazo por tales actividades y a un aprendizaje

¹² REYES F. ARTURO, *La Historieta, sus primeros cien años (I)*, *El Universal*, Sección cultural, México D. F., Domingo 3 de Diciembre de 1995.



45. Bart Simpson.

46.



memorizado para pasar un examen o exponer un tema en clase, tiempo después la información adquirida se olvida, puesto que nunca se trató de analizar y entender dichos conocimientos o, simplemente se estudiaron con apatía.

Motivación es la palabra clave para un buen aprendizaje y despertar interés en actividades y temas. Hay que formar jóvenes que se interesen por asistir a ferias de libros, exposiciones, museos y actividades artísticas por iniciativa propia, para que disfruten, comprendan y analicen los eventos.

Por lo general este propósito casi nunca se logra, debido a que en cada acontecimiento importante relacionado con la cultura, los estudiantes son obligados a asistir a tales eventos por sus maestros, en otros casos los padres de familia son los que llevan de la mano o ha empujones al niño o al joven; no trato de juzgar esta forma de acercarse a la juventud al conocimiento, modo en el que, el joven va conociendo de buena o mala gana, otros horizontes que ampliarán sus perspectivas. Pero al individuo no se le tiene que estar obligando a cada instante a hacer algo, tiene que tener iniciativa para

interesarse en temas y realizar diversas actividades.

Por ello es muy probable que los únicos eventos a los cuales asisten los jóvenes y niños con voluntad y pleno gozo de saber, son aquellos que giran en torno a la ciencia ficción, comics y fantasía, este es el título de una de las convenciones de historietas que en 1996 internacionalizó este tipo de eventos en nuestro país. La MECYF nombre que se le adjudicó a dicha convención, contó con la participación de importantes personajes como Bill Morrison, dibujante de los "Simpson", Dennis O'Neil editor de "Batman", dándole un toque muy especial a la convención ya que estas personalidades fueron una de las principales motivaciones para asistir a dichos eventos.

Otra convención que reunió en su tercera edición a más de 20 mil fanáticos de la historieta fue la CONQUE (Convención Quezalcóatl), que contó con la asistencia de Stan Lee, creador de "Spiderman", "X-Men", entre otros personajes, por otro lado tenemos la Gran Feria de la Historieta, en fin, se ha desatado nuevamente la euforia por los comics gracias a la publicación en nuestro país de "La Muerte de Superman".



Logotipo de Editorial Vid.

Como podemos darnos cuenta México también fue alcanzado por el BOOM del comic norteamericano y "gracias" a Editorial Vid, se introdujo un sinnúmero de historietas del país vecino; aunque muchos historietistas mexicanos lo nieguen e insistan en que el público ya está cansado de los superhéroes y exige otro tipo de comic; son estas revistas las que atraen al lector, las que llenan las convenciones, las que hacen leer a un público joven entre 14 y 24 años, son las que divierten al lector mientras lee y principalmente son las que están en los puestos de periódicos al alcance de todos. Hay que considerar que el éxito de dichas revistas está también basado en la mercadotecnia producida por las casas editoras, y por la interacción de series televisadas y proyección de películas alusivas a los principales personajes del comic extranjero.

Si bien el consumo y tiraje de estas revistas es mínimo en comparación con los que tenían los pepines, paquines y chamacos, hay que tener en cuenta que en esos años no existía la televisión; el pueblo letrado y el analfabeta se acercaban a ellos para obtener diversion, la cual anhelaban después de un largo movimiento armado, además vieron ellos la oportunidad de entender la letra escrita, fue pues, la historieta el primer contacto con las letras.

Comparando todo ello con la actualidad, el pueblo es más escolarizado, como ya se ha indicado, además existen otros medios de esparcimiento más accesibles y novedosos de carácter puramente lúdico como: videocassetes y video juegos, también está presente la T.V. que, aparte de divertir, proporciona otros beneficios como: información y conocimiento de diversos temas. Considero que es adecuado mencionar a la computadora como otro medio que

acapara la atención ya que, aparte de ser una herramienta de trabajo, tiene diversas modalidades como son las de tipo multimedia y conexión a Internet, que proporciona al usuario un mar de posibilidades de entretenimiento, conocimientos e información, todo ello y más sin salir de casa. Todas estas opciones que puede elegir el público usuario, de acuerdo a sus posibilidades, deja atrás y como último recurso de entretenimiento y saber a los libros.

Podemos percatarnos que las opciones mencionadas están estructuradas por imágenes; la imagen en esta última década del siglo XX ha tomado gran importancia debido a los avances tecnológicos logrados para su creación, reproducción y difusión, se ha convertido en el actor principal de la sociedad moderna.

Desde tiempo atrás la imagen ha demostrado ser una ventana al mundo, que permite aprender y comprender con mayor facilidad las cosas.

Los primeros conocimientos adquiridos por el niño son a través del tacto, posteriormente va acumulando experiencias por medio de los otros sentidos, que son el olfato, oído, gusto y la vista, este último se transforma con el tiempo en el más importante receptor de información. La facultad de ver implica reconocer y comprender visualmente nuestro entorno y emociones, por ello, nuestros gustos y temores estarán determinados de acuerdo a lo que vemos.

Este simple ejercicio de ver, no requiere gran esfuerzo y damos por hecho que es natural y sencillo realizarlo, dejando a un lado la probabilidad de educar esta capacidad humana. Como dice Caleb Gattegno, en su obra *Towards a Visual Culture*: "La vista, aunque todos nosotros la usemos con tanta naturalidad, todavía no ha producido su propia civilización. La vista es veloz, comprensiva y simultáneamente

analítica y sintética. Requiere tan poca energía para funcionar, lo hace a velocidad de la luz, que permite a nuestras mentes recibir y conservar un número infinito de unidades de información en una fracción de segundos".

Al realizar este acto, hacemos más cosas de las que parece, experimentamos lo que sucede a nuestro alrededor de forma directa; descubrimos cosas que nunca habíamos percibido o mirado; tomamos conciencia de nuestro medio ambiente, en fin, por medio de la vista podemos comprender y aprender con más facilidad.

Dicho esto, en los medios modernos se impone lo visual -la imagen-, sobre el lenguaje escrito y verbal, condicionando a la sociedad a captar mensajes estructurados con imágenes -si no veo no entiendo-, la imagen pues, se ha vuelto indispensable para comprender y analizar al mundo.

Por ello considero que la historieta estructurada en un 90% por imagen, merece que volteemos a observar sus cualidades y capacidades educativas, debido a que es un medio masivo de comunicación que el lector consume con agrado porque le divierte. Además

como ya se indicó en capítulos anteriores, la lectura no está limitada a la letra, sino que las imágenes son parte de un texto, un "texto visual" que proporciona datos e información a su lector, la historieta pues, cuenta con los dos elementos de lectura, los cuales conjugados dan excelentes resultados como una herramienta educativa, ya que cuando un lector está frente a una viñeta de historieta, éste adopta la posición de la cámara de cine, por lo tanto toma inconscientemente ese lugar. Esta acción, mirar como a través del visor de una cámara, significa ver solo un fragmento rectangular separado de lo que está a su alrededor. Observar de este modo tan elemental implica todo un proceso de lectura de imágenes.

Esta acción puede ser espontánea para un adulto mientras que para un niño implica realizar una operación que exige "esfuerzo, atención, coordinación, constancia, ritmo y ejercicio continuo".¹³

Así, tenemos que una práctica de aprendizaje está aunada a un procedimiento de comunicación.

¹³ RODRIGUEZ Illera, José Luis, *Educación y comunicación*, Ed. Paidós, España, 1988, p. 194.

Acostumbrar a un niño a la lectura significa ante todos acostumbrarlo a ver, es decir, empieza a guiar, controlar y comprender lo que observa, por ende comprende su realidad.

El lector de imágenes aprende mientras actúa como tal, o como se indicaría en semiótica: "un sujeto observador se haya en la posibilidad de actualizar las modalidades del saber y hacer (un sujeto que conoce mientras realiza un recorrido espacio-temporal sobre un texto visual). Como sujeto activo, el lector se convierte en un observador e intérprete al mismo tiempo".¹⁴

¹⁴ *Ibidem*, p. 195.

Elementos Literarios de la Historieta

CAPITULO IV

En la historieta, el dibujo y la escritura se mezclan para perder su individualidad, surgiendo entonces una nueva entidad motivacional que se rige por determinados mensajes que el autor desea transmitir, valiéndose de técnicas y códigos específicos de cada uno de los géneros que en ella intervienen: dentro de la Parte Literaria (basada en la narrativa) se determina la ARGUMENTACION, la TRAMA - con todos sus elementos: escenas, secuencias, interrupciones, suspenso y valoración dramática- y su LENGUAJE a utilizar en la historieta: mientras la Parte Gráfica, los elementos para su definición están determinados por la DIAGRAMACION, la VIÑETA, el MONTAJE y sobre todo, el DIBUJO. Estos elementos los trataremos en el siguiente capítulo, a continuación profundizaremos en el área literaria.

A. Parte Literaria

Para escribir una obra, antes que nada, debemos contar con una idea que tenga elementos en conflicto: acción, reacción, crisis y soluciones, nudos y desenlaces.

El cuento como narración pura, consiste en contar con palabras los acontecimientos, los sucesos que los seres realizan. Los 2 elementos básicos de esta narración son el narrador y lo narrado, definiendo su interacción las distintas clases de cuentos o narraciones:

De acuerdo con el narrador, la narración puede ser:

1. Subjetiva: cuando el narrador cuenta los hechos como si los hubiera vivido. En este caso la narración está en primera persona.
2. Objetiva: cuando el narrador cuenta los hechos como si fuera un mero espectador. En este caso

la narración está en tercera persona.

De acuerdo con lo narrado existen básicamente 4 tipos de narración:

- Narración Histórica.
- Narración Realista.
- Narración Fantástica y
- Ficción.

En todos los casos el cuento es una narración corta que describe sucesos, generalmente imaginados por el autor pero que constituyen su visión personal de la realidad. Así, desde la antigüedad hasta nuestros días, el cuento no ha dejado de estar en relación con la realidad humana en cualquiera de sus múltiples aspectos: es el enfoque y expresión de problemas, situaciones y comportamientos sociales, psicológicos (psicobiosociales) del hombre, o que de algún modo afectan al hombre.

Bajo este punto de vista, la evolución de esta clase de narración pudo darse en relación con la forma en que se enfoca esa realidad. El proceso de la evolución de los temas y las perspectivas dentro de la narrativa ha sido función de varios factores, los más importantes son: el progreso científico y la evolución de las costumbres. El progreso científico le proporcionó al hombre un mayor conocimiento sobre su medio y sobre sí mismo; la evolución de las costumbres le dio la posibilidad de comportarse cada vez más libremente. Al surgir nuevas situaciones y nuevos problemas la "realidad" se enriquece y, en consecuencia, la narración evoluciona.

La relación que el cuento mantiene con la realidad puede estar expresada directa o indirectamente. La imaginación y la fantasía son elementos que transforman lo conocido y hacen que el relato participe de un proceso creador.

Así, se puede dividir la narrativa en dos grandes tendencias: la que reproduce directamente los hechos y la narración donde el escritor crea su propia realidad por medio de la imaginación y del lenguaje.

Por lo tanto, para poder comenzar a estructurar literariamente una historieta es necesario comenzar planteando su ARGUMENTACIÓN.

1. Argumentación.

La ARGUMENTACIÓN es la creación de los personajes, conflictos, crisis y soluciones medulares de nuestra narración, de acuerdo a la época en que se desarrollan y según el género a elegir.

Para escribir un argumento hay que tener una idea que genere drama y elementos en conflicto: acción y reacción, crisis y soluciones, nudos y desenlaces. La idea dramática puede surgir de mil formas y lugares, de tal modo que en la mente del escritor surgen ideas afines o contradictorias al argumento, provocando una inestabilidad literaria. Este problema se soluciona seleccionando las ideas que dan forma y vida al relato. Así, tenemos que la "idea dramática" es una unidad argumental imperfecta y la forman dentro de su esquema los siguientes elementos:

- a. Protagonista: ¿Quién? ¿Dónde?
¿Qué hará? ¿Cómo?
- b. Problema: ¿Cuál? ¿Porqué?
- c. Obstáculos: ¿Cuáles? ¿Quiénes? "1

La imperfección mencionada se debe a que no está dentro de un proceso global dramático, sino que pone en duda varios aspectos del desarrollo de las ideas e inclusive el final. El trabajo del autor literario

¹ VAZQUEZ G. MODESTO, *La Historieta*, Ed. Promolora K, S.A, México 1981, p. 71.

es hallar, por medio de esbozos, el adecuado desarrollo de la "idea dramática" proporcionando personajes, conflictos, crisis y soluciones para una integración total del ciclo dramático.

El proceso creativo de la idea dramática empieza con la creación de un protagonista, un problema y obstáculos, utilizando el patrón sinóptico de idea dramática. Hay que tener claro que una idea dramática no es el tema, puesto que ésta es la mención breve y abstracta de lo que trata una historia, por ejemplo "El adiós del viejo", "Una vida inconclusa", etc. Así una idea dramática puede desarrollarse sin tema, mediante unión de crisis y soluciones sin motivo subjetivo especial.

El argumento es igual a una sinopsis dramática del asunto a desarrollar, dando origen a una serie de sucesos encadenados, determinando el grado de acción por la participación de los personajes, los cuales llevan a una solución final aclaratoria de los sucesos y conflictos desplegados en ellos, así, el autor cierra el ciclo argumental sin dar cabida a las dudas sobre el desarrollo de la propuesta y el posible final, puesto que el desenlace se tiene que

justificar anteriormente de una manera racional en la trama.

El autor escribe la trama, entrelaje, desenreda, altera y separa a sus personajes con aptitudes negativas y positivas para favorecer o entorpecer la misión del héroe, dando origen a los altibajos del drama y la forma de resolverlos. Para la creación de un nuevo personaje el autor retrocede, creando un incidente, dando origen a ese personaje, así su aparición será justificada en la trama del escritor. Finalmente el autor debe tener cuidado de no dejar un cabo suelto para no desvirtuar su mensaje, llevándolo con claridad al espectador.

Estas acciones relacionadas con otras de carácter positivo o negativo constituyen la TRAMA, formando los obstáculos o avances para que el héroe alcance su meta, llegando al clímax de la historia, posteriormente se resolverá el motivo en cuestión, aclarando los motivos que dieron origen al suspenso.

Así el patrón "Sinóptico del Argumento", según Modesto Vázquez en su obra "La Historieta", está constituido por:

- a. Personaje Básico:
¿Quiénes? ¿Dónde?
¿Qué quieren?

- b. Problema: ¿Cuáles? ¿Porqué?
- c. Obstáculos: ¿Cuáles? Por quiénes?
- d. Crisis eventuales, negativas (-)
- e. Triunfos eventuales, positivos (+)
- f. Gran crisis (coincidencia en tiempo y lugar de los máximos factores (-) (+) en lucha final)
- g. solución, final feliz (+) o final triste (-).

El patrón de la idea dramática es generalizada, mientras el del argumento está repleto de detalles haciéndolo más amplio y complicado.

Por lo tanto en los apartados a, b, y c, se establecen los planteamientos, esto es, mostrar los elementos principales que van a participar en la trama, se expone el motivo de los sucesos y características de los personajes con su entorno. En los apartados d, e y f, se establece el nudo, es la duda del gran problema que el héroe tienen que resolver, en este punto aparece la lucha de las fuerzas positivas y negativas mostrando los triunfos parciales de cada uno, enfilándose al desenlace. El apartado g, surge con el desenlace, aclara la situación imponiéndose las fuerzas positivas sobre las negativas

o viceversa de acuerdo a la trama establecida.

El argumento primario en ocasiones debe ser tratado para beneficiar temáticamente la trama, es decir, se hace una revisión de los personajes, lugares, hechos, escenarios, motivos, conflictos, etc., para detectar una falla o la probable creación de personajes que sirvan de apoyo o enriquecimiento de la trama y subtrama, este proceso es conocido como "Argumento Tratado".

2. Trama.

La TRAMA del argumento como ya se explicó, son los conflictos y soluciones que crean los personajes negativos y positivos para obstaculizar el objetivo del héroe. De tal modo la trama es constituida por diversos operativos, siendo su obstáculo principal desarrollar una trama global. Estos operativos son escena, secuencia, interrupción, suspenso y valoración dramática.

a. Escena

Dentro de la historieta la escena representa la acción continua e interrumpida desde el inicio hasta el final de la narración, personajes y sucesos relacionados

entre sí en un mismo lugar y tiempo. En la escena existe semejanza y continuidad de uno o más sucesos conectados, y como se verá en el análisis gráfico de la historieta, puede manifestarse en una sola o en varias viñetas, "equivalentes a las TOMAS (no a los fotogramas) en cinematografía."² Para ilustrar lo que es escena más claramente, presentaré una parte de la obra literaria KEN Y KING, de Rafael Cutberto Navario Huerta y Modesto Ramón Vázquez González, contenido en la obra de este último, *La Historietica*. El fragmento es el siguiente:

"Esa noche era el cumpleaños de MARY, y su madre PATY le organizó una pequeña reunión, se brindó con un sabroso ponche de fruta, típico de la zona, y se bailó al son del acordeón del viejo TOM y el violín del simpático HENRY. En una esquina conversan FRANK y KEN, aunque trata de demostrar alegría para no contrariar a su hija, no pueden ocultar su preocupación, pues los días pasan, y no se ve solución al grave problema de pagar al Golden Bank, perdiendo así el rancho."

b. Secuencia

La secuencia está formada por una o varias escenas que tienen una continuidad de carácter episodal, ocupando el mismo tiempo y lugar. La historieta se puede desenvolver en una o varias escenas con acción constante. La secuencia es considerada en otras áreas como el acto (teatro) o capítulo (novela). La secuencia está definida por la conexión de los personajes, desarrollada en un mínimo escenario con los actores que participaron y nuevas incorporaciones, finalizando tal secuencia. Ejemplo de ello es otro fragmento de la obra KEN Y KING, donde la unión de escenas forman una secuencia.

"A la hacienda del viejo FRANK, donde KEN cuida los animales y la siembra, JAMES FLOOR, Gerente de la

² *Ibidem*, op. cit. p.111.

Oficina del Golden Bank en Cow City, regárdete de elegante vestir, llega con tres secuaces. Lo acompaña el juez Al CARRINGTON, atildado en su atuendo, lentes ahumados, con una enigmática mirada.

La comitiva encontró a KEN quitándole la montura a su caballo. FLOOR fue al grano diciéndole al joven vaquero, que venía a tomar posesión de la hacienda, por no haber pagado el préstamo que el viejo FRANK tenía con su banco. KEN se sorprende pero reacciona y reclama al Gerente que el vencimiento de ese préstamo es al siguiente mes, no en esos instantes; que para el momento del pago, tendrá el dinero suficiente para liquidar la deuda y liberar la hacienda de esa maldita hipoteca, indicándole que ya tiene el trámite con el West Oil Company, un anticipo a cuenta del rancho, con la que pagará totalmente al Golden Bank en el tiempo pactado. KEN además le dice: "Mi padre no se encuentra para firmar". El gerente responde: "Usted tiene poder para firmar, como consta en el expediente. La deuda está vencida". Le muestra el documento original, firmado por FRANK. KEN toma en sus manos el papel e inmediatamente se da cuenta de que la fecha de vencimiento ha sido alterada y se ha falsificado el mes para poner una nueva fecha de vencimiento, 30 días antes de la correcta. KEN manifiesta al Gerente el descubrimiento de esa falsificación, y este se indigna, diciendo: "Yo, soy una persona decente y exijo respeto a mis años y mi honorabilidad". Ken responde: "No lo estoy culpando; el autor de la falsificación, pudiera haber sido algún otro funcionario de menor jerarquía; pero yo le puedo demostrar que tengo razón. Voy a traer mi copia de ese documento que está en el escritorio de mi padre". Cuando abre el cajón del escritorio,

recuerda que ha entregado el documento a MR. ANDERSON, de la West Oil Company, y únicamente posee, en ese momento, el recibo que da fe de haber prestado el documento, para seguir los trámites del anticipo, al Gerente de la West Oil Co. KEN explica a los presentes lo sucedido, que rien bulonamente. Confuso e indignado, increpa enérgicamente a JAMES FLOOR y lo jala por las solapas, afirmando la verdad. Entonces el Gerente ordena a gritos que entre a la sala el funcionario de la West Oil Company, JAMES ANDERSON, quien se encuentra afuera en el portal. -fin de una escena-

Ante la expectación de todos, y la mirada imperturbable del juez ahí presente, el banquero JAMES ANDERSON, agitado por el miedo: "Muestra al señor KEN la copia del documento que le ha facilitado, para que verifique con sus propios ojos, que la fecha del vencimiento no ha sido falsificada y es correcta". Así lo hace, esquivando la mirada de KEN; éste asombrado ve en su copia del documento, que la fecha de vencimiento, también ha sido falsificada, entonces reclama violentamente a MR. ANDERSON, para que testifique que su documentos, así como el del banco, están

falsificados. A su vez, FLOOR insia a ANDERSON para que testifique que el documento de KEN, que tiene en sus manos, no ha sido tocado y está tal y como él se lo llevó en días anteriores, cuando KEN se lo entregó. ANDERSON, tembloroso responde: "Yo no puedo ultrajar mi honor" y testifica ante la confusión de todos, que el documento fue falsificado, y que él fue obligado a venir con ese papel al lugar, para extorsionar a KEN, y quitarle su hacienda; pero ahora que se siente prolegido por la ley, puesto que ahí esta presente el juez AL CARRINGTON, de Cow City, quiere decir toda la verdad y pide al funcionario judicial su protección. Manifiesta que fue amenazado de muerte por unos hombres que le quitaron el documento para después devolvérselo obligándolo a venir al lugar, a testificar en falso, también bajo amenaza de muerte. Reitera, que la fecha correcta, es la que dice KEN. El juez ante la mirada expectante de todos los que le rodeaban, tomó lentamente los dos papeles, se pone sus lentes, y los observa con minuciosidad. Tras unos segundos de emoción contenida de sus circundantes, el juez dicta su verdad: "Tanto la fecha que aparece en el original, como la que esta en la copia del señor KEN, son

correctas y no ha habido falsificación". KEN, violento, le reclama al juez AL CARRINGTON, el viejito de la West Oil Company, lleno de cólera, que apelará ante el Fiscal Federal, Honorable MR. GERSON, que está por llegar, para acabar con todos los abusos y tropelías que viene cometiendo en la región el Golden Bank, secundado por sus asesinos y pandilleros. Que le será testigo principal, para terminar de una vez por todas con tanto crimen y despojo. -fin de escena-

(Acción paralela en intercalés).

Se entrecubre ligeramente una ventana; se asoma el cañón de una pistola; se oye una detonación, y una bala asesina pega en el cuerpo del infeliz funcionario de la West Oil Company, JAMES ANDERSON, que cae ante los presentes, crispado de dolor. KEN, ve perder su última esperanza de justicia increpado violentamente a los asesinos, que desenfundan sus pistolas.³ -secuencia terminada-

C. Interrupción

Para amenizar o crear más interés sobre el relato, las secuencias y escenas pueden ser interrumpidas, de este modo se relacionan con otras secuencias o escenas produciendo un cambio en

estas áreas, simulando el paso del tiempo o del espacio para crear entonces otra interrupción siguiendo los mismos patrones de la anterior (conexión con otras escenas y secuencias).

No es una ley que cuando se interrumpe una escena cambia la secuencia, pues en ésta se puede estar desarrollando otra escena diferente dentro de la misma. Estos movimientos cobran importancia para el planteamiento del suspenso, ya que con estos cambios o con un distinto punto de vista en la misma escena, se produce un drama progresivo.

Así mediante el desarrollo de la trama ocurren diversas interrupciones de escena para cambiar a otro hecho planteado en el argumento, posteriormente se regresa a la escena interrumpida, para crear el suspenso. Ejemplo de ello es "la escena de la persecución de Kalimán por los hombres cocodrilos hasta que lo hacen prisionero, enjaulando, interrumpida en un momento dado al desaparecer bajo la superficie del agua casi asfixiado. Se hace un corte a la escena de los captores de Solín [compañero inseparable de Kalimán], que también es interrumpida en el

³ Ibidem, p. 87-88.

momento en que lo van a sacrificar, para volver a la anterior escena de Kalimán, donde ya lo aprisionan y lo encierran en la jaula de hierro, terminando esa escena y la secuencia de la que forma parte."⁴

d. Suspense

El suspense es la curiosidad que se crea en el espectador, esperando la solución de los hechos producidos por un conflicto. Estos conflictos pueden ser de dos tipos: uno, el "conflicto mayor" (nudo) donde se desata el nudo dramático de la trama del argumento (problema básico), otro, el "conflicto menor", formado por escenas y secuencias entrelazadas para constituir la trama, creando directa o indirectamente el nudo (conflicto mayor).

El suspense es producido por las acciones del héroe (+) dentro de un ambiente (+) establecido por el escritor en la trama, el cual crea una serie de obstáculos (-) puestos en práctica por un villano (-), frustrando constantemente el objetivo del héroe. Los objetivos son muy variables, por lo tanto, para lograr una aceptación del lector hacia el héroe y los sucesos, el final debe estar regido por normas éticas conforme a las del público lector.

El autor elabora el suspense dejando inconcluso un hecho de la trama que perjudique a uno o más personajes, y cuyo término afecte o finalice un conflicto de la misma historia. El suspense no surge exclusivamente de la sucesión de una acción interrumpida, también influyen los diálogos que establezcan un misterio expectante.

La importancia o impacto del suspense radica principalmente en la interrupción precisa de la situación, con ello se logra mantener un suspense vivo en toda la historia, hasta el final, evitando la verdad

⁴ Ibidem, p.133.

de los sucesos ya que como consecuencia traería la solución de los conflictos y por lo tanto el final. Todos estos matices de suspenso logran mantener un interés constante en el lector.

En este punto la historieta se diferencia de las obras literarias, al desarrollar éstas (las obras), en un sólo volumen, una trama global, mientras el cómic lo hace en varios episodios, es decir, una historieta concluye con la suspensión de la trama, para dar cabida al suspenso, y concluye o se desarrolla el nudo en el próximo número.

Una historieta está constituida por varios elementos literarios y gráficos, pero gran parte del éxito de este género no es por estos factores, sino por la clara explicación de lo que sucede, va a suceder y cómo sucederá, proporcionada por cambios expectantes, unidos por sucesos interesantes al lector.

El suspenso como parte vital del desarrollo dramático se puede diferenciar en:

1) El gran suspenso: es el que se emplea al final de la historieta de tipo episodal. El lector tiene que comprar el próximo número para averiguar el avance de los sucesos o el final de la trama. El siguiente texto muestra claramente este suspenso:

"-¡¡ La corriente nos arrastra con fuerza incontrolable !!

-¡¡ Lo que temía !!, ¡¡ Una cascada !!

-¡¡ No podemos luchar contra la corriente que nos arrastra hacia ella vertiginosamente !!

-¡¡ Nos mataremos al caer al fondo !!
¿ Se matarán al caer entre las impetuosas aguas de la cascada, o podrá hacer algo el príncipe de la selva para impedirlo ?"⁵

A esta pregunta el lector podrá encontrar la respuesta en el siguiente número.

⁵ Ibidem, p. 142.

ESTA TESIS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

- 2) El suspenso simple: es el que aparece varias veces cuando, dentro de la extensión de la trama, se hacen cambios de escena o secuencia para ir a otros sucesos de la trama paralela o derivada. Ejemplo de suspenso simple es otro fragmento de KEN Y KING: "en una mesa del Edén Concert, insiste con su acompañante JANE, indagando por una mujer de las características de su hermana CANDY. JANE se inquieta y ante la insistencia de RALPH, le dice que la perdona un momento, que va al baño. En realidad va a informarle a la maltona STEPHANY, del peligro de las averiguaciones del parroquiano. STEPHANY a su vez lo informa a WALTON, quien llama inmediatamente a un pistolero, secretándole algo al oído. Ahí se pasa a otra escena de trama alterna y el suspenso queda. ¿Qué le habrá dicho el criminal WALTON a ese vagojero con relación a RALPH?"⁶
- 3) El pequeño suspenso: dentro de la trama se genera un equilibrio, para que haya un interés alterno (+, -), dentro de una misma escena o en una secuencia. Ejemplo sustraído de KEN Y KING: "En su cuarto, la glamorosa

rubia JANE, está sola con RALPH. En ropa ligera y zalamera, rehuye las preguntas de éste acerca de su hermana CANDY; mientras que a su vez, ella le pregunta sobre su riqueza, su mina de oro, y el lugar donde se encuentra. RALPH quiere aprovechar la codicia de JANE, y le ofrece una bolsa de oro esperanzado en que la amante de WALTON le dé referencias de su hermana.

Aquí se intercortan la escena a otro sector de la trama, y queda un pequeño suspenso."⁷

4) Suspenso concatenado: un suspenso menor se subdivide en pequeños suspenso uniéndose a otros para crear altibajos emocionales, haciendo que el público palpita la acción, que por lo general es peligrosa para el protagonista o nos guía a la futura trama. Ejemplo KEN Y KING: "En su vara de pescar, siente algo pesado el Fiscal Federal MR. GERSON. Comientan todos que tienen que ser un pez muy grande, pues la tirantez es muy fuerte y cuesta trabajo sacarlo del agua. Hay intercortes a las caras de los presentes, asustados. De pronto sale a la superficie la cabeza de un cuerpo humano y todos se

⁶ Ibidem, p. 140.

⁷ Ibidem, p. 140.

sorprenden. Aquí se van encadenando las imágenes del cuerpo, que tiene cabellera rubia, y va saliendo paulatinamente de espaldas, y no se le identifica. Después se ve el rostro oculto, que por el lodo y la sangre, no puede aún identificarse. Siguen sacando el cuerpo, ante comentarios de los presentes. Aquí, la concatenación de pequeños suspensos comenzó con la expresión de la cara del Fiscal al sentir algo excesivamente pesado en su vara; continuó con el comentario de alguien que dijo que ahí no hay peces tan grandes para que tiren tan fuerte del cordel; sigue con el asomo de la cabeza con los cabellos rubios, la cara de sorpresa del juez y el gerente del banco. El cuerpo que emerge más, viéndose que está en traje de baile. Se espantan el juez y el gerente del banco cuando ya han sacado por completo el cadáver y el Fiscal lo voltea para identificarle la cara. Preocupaciones cada vez más acentuadas en los rostros del juez y del gerente del banco, al verle la cara, ya volteada del cadáver femenino, que no se puede identificar por el lodo y la sangre, ect.⁸

5) El falso suspenso: surge cuando un mal argumentista anuncia el

suspenso, quitando interés hacia lo relatado, provocando una ilógica y desagradable solución de los hechos. Ejemplo KEN Y KING, tenemos el que erróneamente hubieran hecho los autores "en el caso de que el "ogro BILL" quisiera abusar de alguna de las muchachas del Edén Concert-, que está gritando y en ese instante sonaran varios disparos en la calle, momento en que se interrumpe la secuencia o escena. El intercorrote se haría, por ejemplo, a la calle donde habria dos vaqueros en un duelo o balazos, que confundieron al "ogro BILL", que creyó que él era el atacado. Se volvería, después de los "milagrosos" disparos de los vaqueros, a la escena donde el "ogro BILL" suelta a la muchacha y acobardado sale huyendo pensando que estaba siendo atacado.

Es un suspenso mediocremente justificado, a no ser que el duelo de los vaqueros tuviera un antecedente "tramático" y una consecuencia argumental.

El falso suspenso defraudante sería, por ejemplo, el mismo caso; pero el intercorrote -en vez de ir a la calle donde se escuchan realmente unos balazos para justificar que por eso huye el "ogro BILL"- va a otra escena, a un lugar cualquiera a distancia de donde se

⁸ Ibidem, p. 140-141.

encuentran BILL y la muchacha, y cuando se vuelve a la escena del "ogro BILL" huyendo, no se da explicación de quién originó esos disparos, ni por qué huye el "ogro BILL".

Para que no fuese falso suspenso, al volver a la escena del "ogro" huyendo, los balazos han de haber sido de algún enemigo del "ogro" que acudió a salvar a la muchacha. El suspenso entonces podría enriquecerse con: ¿Quién es el salvador?⁹.

Estos falsos suspensos jamás se deben usar ya que a los lectores les agrada saber el por qué de las cosas, así que el autor debe justificar todos los hechos.

E. Valoración Dramática

Este importante operativo de suspenso rige las posibilidades de éxito sobre una historieta, ya que la trama dramática del gran suspenso, formada por escenas de crisis y triunfos, combinadas y reguladas desde el punto de vista de la línea de acción del protagonista, se desarrolla y entremezcla en una gran secuencia de alcances progresivos, aumentando los valores (+,-), del comic, dándole así una VALORACION DRAMATICA. Para explicar con más claridad estos hechos, emplearé la terminología utilizada por Modesto Vázquez en su obra "La Historietica".

Los valores (+,-), representan los valores morales de los personajes, sus efectos y sucesos. Frecuentemente, en las tramas argumentales, el suspenso es desarrollado afectando al héroe, haciendo imposible alcanzar su objetivo; al concluir la trama surge el héroe con el triunfo (+) pero en ocasiones el final puede ser fatídico (-).

⁹ Ibidem, p.141.

3. Lenguaje

Sin embargo, para poder comunicar todos estos elementos, es necesario utilizar el LENGUAJE. La lengua es un producto de la actividad social de los hombres, un instrumento mediante el cual podemos comunicar a los demás nuestras emociones, deseos y pensamientos, al mismo tiempo de formarnos una idea más precisa y más completa de nosotros mismos y del mundo en general. La lengua es el sistema de comunicación más perfecto; por medio de ella somos capaces no sólo de comprender y expresar lo que sentimos y pensamos, sino también de saber lo que hicieron y pensaron los hombres del pasado.

Todos los seres humanos viven en contacto unos con otros -viven en sociedad- y vivir en sociedad implica comunicarse. Los hombres se comunican por medio del lenguaje que es un sistema de signos: estos signos representan conceptos, y generan conceptos en la mente del receptor. El signo lingüístico lo integran 2 partes importantes: la parte oral -el sonido- y la parte escrita -el alfabeto-.

Cualquier signo está compuesto por dos elementos que son el significante o imagen acústica y el significado o imagen conceptual. La semántica estudia la naturaleza de estos elementos, donde el significante es el sonido que constituye la parte del signo lingüístico que el oído percibe, y el significado es la parte no verbal o audible ya que se encuentra en la concepción de imágenes, se forma una imagen mental de la palabra audible.

Las antiguas comunidades transmitían sus conocimientos en forma oral, generación tras generación. Con una evolución paulatina se fueron empleando los pictogramas, llegando a la perfección de la escritura y, dando paso al

nacimiento de otras formas de comunicación: escultura, dibujo, teatro, cine, tv, historieta y las nuevas manifestaciones audiovisuales.

La comunicación oral se registró en un lenguaje escrito, posteriormente, con su evolución y adornos poéticos, se convirtió en un lenguaje literario, dando pauta al surgimiento de todas las expresiones literarias que van de la mano con los avances tecnológicos de los medios de difusión masiva. Dentro de esta área literaria se encuentra la historieta, formada por lenguaje literario y lenguaje pictórico.

La idea argumental es la visualización rápida y concisa de los sucesos a desarrollar en la trama sin ningún adorno literario, esto es para poder dar una jerarquización de los acontecimientos y establecer un suspenso interesante.

Dentro de la estructura de la historieta (en la adaptación de la idea argumental), el desarrollo gramatical toma un carácter ornamental y vigorizante, con la limitación, en el guión, de no escribir en él lo acontecido en la ilustración, y por otro lado, el mínimo espacio posible, debido a esto hay que usar palabras

precisas y contundentes para comunicar una idea clara en pocas palabras.

Si queremos darle un nombre dentro de la historieta a este conjunto de formas que en ellas se encuentran lo denominaremos viñeta o cuadro, dentro del cual existe un dibujo que presenta a un personaje (al cual se le proporciona un nombre), en cierta actitud (alegría, tristeza, llanto, sorpresa, tranquilidad, etc.) desempeñando una acción (dormir, caminar, correr, nadar, volar, etc.) o ambas.

Dentro del lenguaje de historieta es muy recurrida la utilización de las figuras de construcción para enriquecer y dar vida a las expresiones dramáticas, estas son:

1. Hipérbaton: invierte o traspone el orden lógico de las palabras en la oración, por ejemplo, "Carlos llorando despierta", "Llorando despierta Carlos" o "Despierta Carlos llorando".
Por lo general el hipérbaton se emplea en el lenguaje poético, pero al ser manejado adecuadamente en el lenguaje de la historieta, se logra fuerza expresiva con buenos impactos emocionales, sobre todo, con la suma de una adecuada y

- oportuna ilustración, no redundante.
2. Elipsis: suprimir palabras que no son necesarias para el entendimiento de la viñeta, en ocasiones el lenguaje pictórico describe claramente la aptitud o acción, explicada en el texto, por ejemplo, "Despierta llorando" o "Carlos despierta". "La elipsis del lenguaje, se sustituye en este caso con la comunicación que da la imagen en la ilustración del cuadro, uno de los fundamentos técnicos de la realización de las revistas de historietas."¹⁰
 3. Pleonasmos: es lo contrario a elipsis, ya que se utilizan palabras innecesarias, cayendo en la redundancia, es empleada en algunas ocasiones para dar fuerza, gracia o claridad al lenguaje, por ejemplo, "Yo lo vi corriendo por la orilla del río", "Una nueva innovación".
 4. Silipsis: es la alteración del uso de los sustantivos y adjetivos, y sujeto y verbo, este elemento no es muy recurrido en las historietas, pero llegan a aparecer casos, por ejemplo, "Llevaron a Don Gaspar, Muchas gentes al panteón".

5. Traslación: utilizar un verbo con la significación de otro, y poner en singular nombres que deberían estar en plural, por ejemplo, " En una hora más estoy contigo; en donde el verbo aparece en presente, cuando, debería estar con la misma significación futura que tiene la oración, siendo lo gramaticalmente correcto: estaré."¹¹

Con estas figuras se amplía el lenguaje de la historieta, pero su utilización no garantiza el claro entendimiento de la trama, para lograr este objetivo lo principal es tener un lenguaje al nivel del público lector.

Otra parte del lenguaje empleado en la historieta es la retórica, considerada como el arte de expresarse bien para persuadir a un público. Estas figuras retóricas se basan en el uso de palabras, no en su origen, recto y cabal sentido, sino en un sentido figurado. De este punto surgen las figuras del lenguaje o tropos y figuras del pensamiento. Estas figuras del lenguaje son:

1. Metáfora: es una expresión figurada, conseguida mediante

¹⁰ Ibidem, p.180.

¹¹ Ibidem, p.181.

una relación de analogía o semejanza, por ejemplo, "Sonrisa de bellas perlas = dientes blancos", "Dos luceros del color del mar = ojos azules".

2. Sinécdoque: es cuando se toma una parte por el todo, o el todo por una parte, por ejemplo, "El viejo levantó su bastón contra todo el mundo", en lugar de "El viejo levantó su bastón contra los muchachos".
3. Metonimia: utilizada para designar un objeto con el nombre del otro, tomando el efecto por la causa o viceversa, por ejemplo, "Laurel por gloria" o "Canas por vejez".

Las figuras del pensamiento son aquellas que evitan la vulgaridad y el mal gusto, creando un lenguaje refinado y pulcro. Estas formas son empleadas con más frecuencia en las historietas, a continuación enumeraremos cada una de ellas:

1. Descripción: como su nombre indica, se lleva a cabo la descripción de la realidad con gran objetividad, transmitiendo de forma clara las cualidades de una persona, animal o cosa.
2. Gradación: se origina cuando surgen varias ideas, hasta cierto punto relacionadas entre sí, en un orden progresivo o descendente.
3. Dubitación: es cuando los protagonistas dudan en decir lo que piensan o creen.
4. Suspensión: es la suspensión de una acción.
5. Comparación o símil: expresar la idea de una palabra mediante la comparación con otra, existiendo

- una semejanza entre ambas.
6. **Hipérbole:** empleada para disminuir o aumentar con exageración la verdad de aquello que se habla.
 7. **Eufemismo:** es una frase empleada para suavizar palabras o términos fuertes.
 8. **Conminación:** la utilización de amenazas de cualquier índole contra otra persona.
 9. **Sarcasmo:** empleo de la ironía, en forma cruel o en son de burla, exagerada contra otra persona, que por lo general es el débil de la trama.
 10. **Relicencia:** dejar una frase inconclusa o dejar cosas a la mitad.

Todas estas figuras nos proporcionan opciones para crear una historia con un alto nivel lingüístico, enriqueciendo las técnicas que el escritor puede emplear para la elaboración de una trama de calidad.

El lenguaje es el medio más importante que tiene el hombre para comunicar sus pensamientos. El escritor con su poder creador elige de entre los recursos que le ofrece el lenguaje aquellos que más le convienen para comunicar su obra. Por lo tanto, el valor de su creación estará en proporción del éxito que haya alcanzado en el hallazgo de esos recursos.

El estilo de un escritor o de cualquier obra literaria se refiere al lenguaje que el autor usa y al lenguaje usado en la obra literaria. Como el autor expresa todo lo que quiere comunicar única y exclusivamente a través del lenguaje, y la obra literaria no es más que lenguaje, cuando se habla del estilo, se habla del lenguaje.

resumen, siendo éste un recordatorio del capítulo anterior.

48.



EL 4 DE OCTUBRE DE 1761, SE CELEBRA LA FIESTA DEL SANTO PATRONO DE LA HACIENDA DE SAN FRANCISCO YAKCHE. EL PROPIETARIO, EDUARDO MOLINA, REUNIO A LOS PEONES Y A LOS INDIGENAS DE LOS PUEBLOS VECINOS EN UNA MISA SOLEMNE...

49.



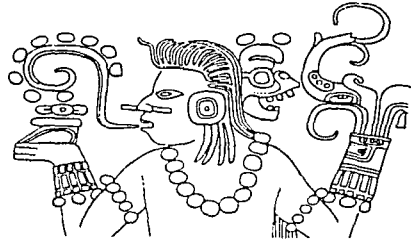
LO SIENTO MUCHO, SUNIT...

¿QUE ES LO QUE SIEN- TES...?

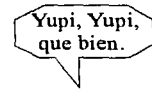
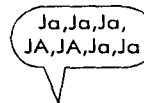
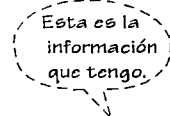
c. Diálogo: se establece a partir del globo, que es la forma de encerrar y hacer visible una forma etérea, el sonido. Empleado para simular el habla de los personajes, su distribución va en medida de la medición del tiempo y sus requerimientos de lectura, por lo cual el texto es pre-escrito, con la finalidad de saber quién habla primero. Esto da una guía para el entendimiento y duración del diálogo con respecto a la acción de la viñeta. Los globos son leídos siguiendo las mismas reglas del texto, izquierda derecha y de arriba hacia abajo (en los países occidentales). La manifestación del globo al principio era

muy arcaica, en las representaciones mayas aparecen corchetes apuntando a la boca del locutor o simplemente son representados como volutas que emergen de la boca. Poco a poco fue cambiando hasta tomar la forma que hoy conocemos, en este transcurso, le dieron una función, proporcionar significado y trasladar las características del sonido a la narrativa, por ejemplo, un globo con línea gruesa y letra pesada, da la sensación de intensidad o un volumen alto (grito). Cuando se necesita que el personaje hable bajo o en secreto para no ser oído por terceros, los trazos del globo son ligeros, con una tipografía normal.

El globo, con sus ilimitadas formas e intensidad de sus trazos, adquiere características particulares para dar un tono o énfasis a los diálogos pronunciados por un personaje. Otros sonidos transmitidos dentro del diálogo son aquellos que emite el personaje, como llanto, tos, miedo, júbilo, etc. El pensamiento, está capturado por un globo, representado por círculos de menor a mayor tamaño que emergen de la cabeza del personaje hasta el texto o dibujo.

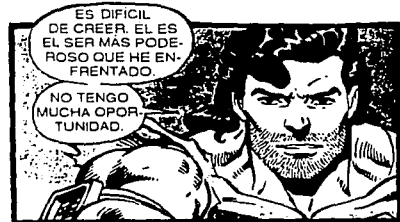


50. Fragmento de la estela 13 de Seibal, perteneciente a la cultura Maya, en ella se puede apreciar claramente la voluta, que representa el habla del personaje.



51.

d. El monólogo: empleado frecuentemente en la historieta, sirve para que los personajes entablen un diálogo consigo mismo, o al espacio que lo rodea, para transmitir al lector los sentimientos o ideas que experimenta el personaje.



e. La portada: resuelta de cualquier forma (dibujo, foto, montaje o mixto) y tomando en cuenta las características socio-culturales del público al que se va a dirigir dicha revista. Debe ser llamativa, con la finalidad de captar la atención del lector ya que su exhibición no será individual.

Como ya se mencionó la historieta está compuesta por dos disciplinas; literaria y gráfica y cuando se examinan como un todo, el desempeño de sus elementos toman la característica de un lenguaje, estableciendo un código específico para este medio de expresión.

Elementos Gráficos de la Historieta

CAPITULO V

El lenguaje gráfico es representado en la historieta por iconos (representación de la realidad, por cualquier forma expresiva: dibujo, pintura, fotografía o mixto), mostrando aptitudes, cosas, acciones, personajes, escenarios, etc., de acuerdo al argumento a tratar, real o ficticio. Esto estará sujeto a la objetividad del icono a tratar.

El lector de revistas de historieta desarrolla una gran capacidad sinóptica. Lo primero que el lector ve, en la parte superior de la viñeta o cuadro, es el texto -sí lo hay-. Este texto ubica y motiva al lector, provocándole expectación o intriga, a continuación encuentra una explicación figurativa en la ilustración, que trata de interpretar y descifrar de un sólo "vistazo" (operación que debe producirse en forma instantánea, a fin de incrementar rápidamente su emoción, al captar de inmediato el mensaje), en seguida siente el climax de la escena, al leer los parlamentos del diálogo contenido en los globos que deben estar dirigidos con claridad a los personajes que corresponden.

Esta mecánica de captación visual es casi simultánea, pues de no ser así, y el lector tuviera que descifrar significados de dibujos o palabras, no podría "entrar" en situación emotiva. Una vez que el lector ha leído los globos, da un "vistazo" de aprobación y sensación imaginativa al dibujo, pasando a ver en seguida la siguiente viñeta que se encuentra a la derecha; las viñetas se leen en la misma secuencia que las palabras en un texto: de izquierda a derecha bajando y volviendo a leer de izquierda a derecha.

A. Diagramación

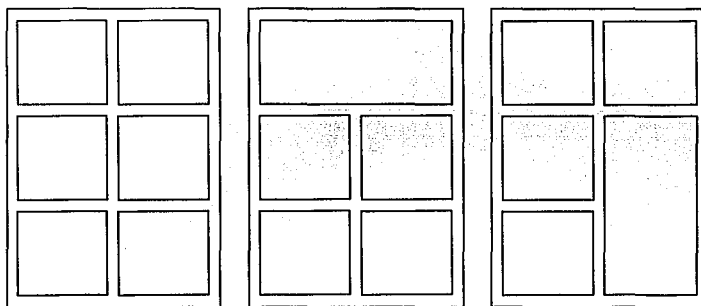
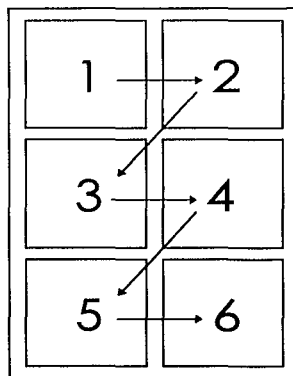
Esta lectura se realiza siguiendo la DIAGRAMACION de la página. La diagramación simétrica es aquella que

surge de la división hipotética del área de la página de las revistas de historietas sencillas, que se dividen en partes proporcionales en las que se admite 6, 4, ó 2 cuadros hipotéticos.

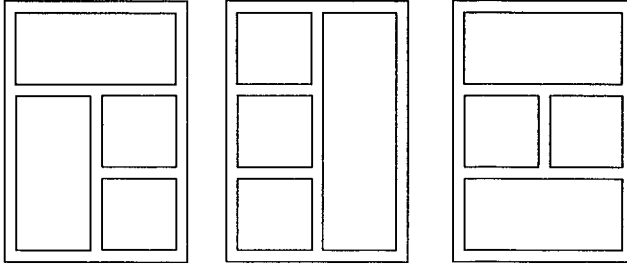
Cabe señalar que muy pocas veces se han empleado los seis cuadros efectivos de una revista grande, ya que además de resultar monótono, limita el campo de acción, prefiriéndose entonces agrandar el cuadro para enmarcar desahogadamente una ilustración mayor, de más impacto visual y claro, de un mayor efecto dramático. Por lo regular, la página de "revista grande" presenta 5, 4 ó 3 cuadros.

En "revista grande" no se acostumbra dividir la página en dos cuadros; menos aún emplearía para una ilustración completa. Regularmente se unen, por lo menos, dos de los seis cuadros, unas veces horizontales y otras verticalmente. En ocasiones se unen las tres series horizontales de dos cuadros cada una, en forma horizontal, o, las dos series verticales de tres cuadros cada una, en forma vertical. En general se trata de evitar la monotonía y buscar entonces una bella expresión artística, evitando repetir páginas con la misma diagramación.

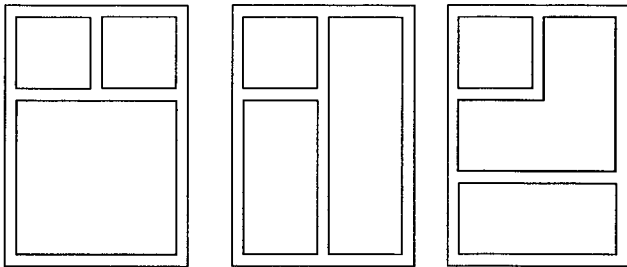
Ejemplo de diagramación, partiendo de una página de seis cuadros hipotéticos tenemos cinco efectivos. La flecha indica la mecánica de lectura.



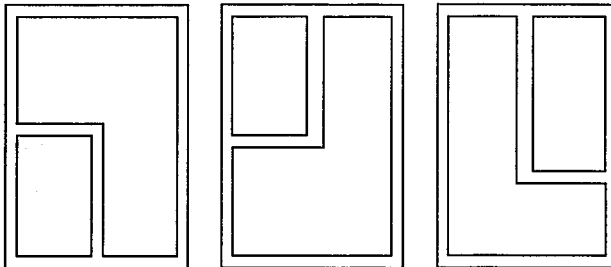
Con cinco cuadros de página se pueden hacer diferentes diagramaciones, evitando caer en la monotonía.



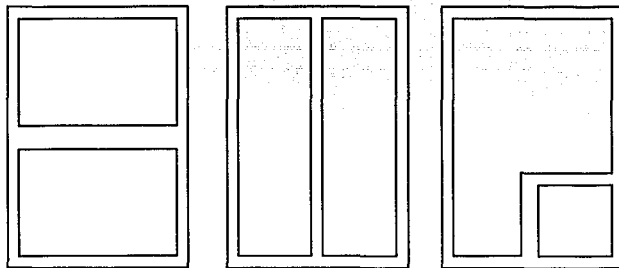
Cuatro cuadros efectivos en una página de seis cuadros de igual tamaño. Esta diagramación es la más común ya que permite la fluidez en la secuencia de lectura de texto e ilustración.



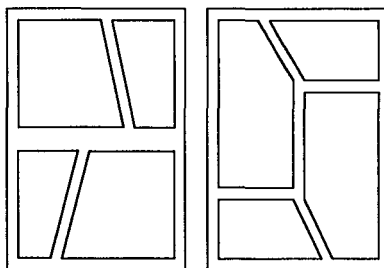
Tres cuadros efectivos en una página de seis cuadros de igual tamaño. Cabe señalar que no es muy común el uso de estas páginas con tres cuadros efectivos, ya que dificultan la lectura y composición de las ilustraciones.



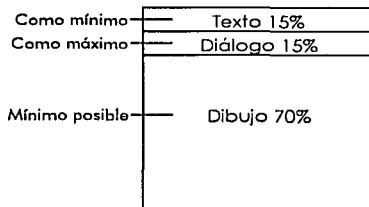
Dos cuadros efectivos en una página de seis cuadros hipotéticos de igual tamaño, esta diagramación se usa regularmente en la primera y última página por necesidades de exposición de amplios escenarios.



En revistas de tamaño mini, micro, conejo, ratón, etc., la página se divide en dos partes y se emplea en forma discontinua una página completamente ilustrada para romper la monotonía, siempre y cuando la ilustración lo permita.



En páginas asimétricas o de diagramación irregular, podemos ver que no hay una regularidad en los tamaños o formas de los cuadros que conforman la página. El uso de esta diagramación da mayor arte y movilidad a la imaginación, haciendo salir del cuadro elementos de la ilustración ya sea dividiéndolo en formas diagonales o uniendo más cuadros.



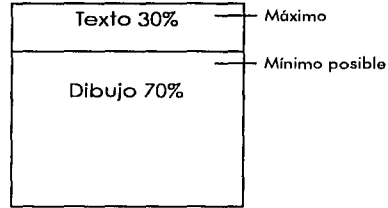
Quizá cabría mencionar dentro de la diagramación, la proporción de lenguaje que existe en el cuadro o viñeta.

Cuando se emplea simultáneamente texto, diálogo y dibujo, la proporción recomendable para que exista un equilibrio visual en la viñeta es como se muestra en el recuadro del lado izquierdo.

Cabe aclarar, que el máximo de un 30% como total de literatura se emplea como último recurso, es preferible utilizar un 10% de texto y un 10% de diálogo, dando un mayor porcentaje al dibujo. Empleando diálogo y dibujo la proporción es como se indica en el recuadro del lado derecho.

Generalmente dentro de la viñeta o cuadro, el dibujo ocupa más espacio que el texto y el diálogo y se le concede comúnmente un 70% como mínimo de área del cuadro, queriendo decir con esto, que siempre se le da más valor al dibujo, por ser un código elemental cuya imagen, por sí misma, hace comprender la historia.

Podemos decir entonces que la cantidad de cuadros, ausencia de marco, invasión de elementos del área de un cuadro a otro, etc., no tienen límite ya que como se ha visto se pueden hacer diversas diagramaciones siempre tratando de realizar una secuencia lógica y razonable que no dificulte la lectura y composición de la historieta.



B. Viñetas

El objetivo primordial de la historieta es comunicar una idea y/o historia a través de dibujos y palabras, mezclando el movimiento de figuras, como personas y cosas. Para plasmar estos sucesos dentro del transcurso de una narrativa, es esencial dividirlo en segmentos secuenciados, estos son llamados CUADROS, estructuras, paneles o VIÑETAS.

La utilización de viñetas para recrear el paso del tiempo, formando una sucesión continua de imágenes suspendidas, nos lleva a la formación de ideas, acciones, pensamientos y lugares o sitios. La segmentación de la acción, que es la representación del flujo del

tiempo, resulta arbitraria ya que una viñeta por sí sola no tiene un significado específico. En cambio, dentro de una estructuración narrativa adquiere un sentido, depende de la ubicación que el artista le adjudique dentro de la misma.

Hay que tomar en cuenta que un artista toma segmentos congelados para formar una historia pero el desempeño de los elementos dentro del cuadro, el arreglo de la imagen y su relación asociada con las demás imágenes dentro de la secuencia, resulta importante para la construcción de la narración. El historietista debe crear un flujo continuo de experiencias reconocibles para el lector.

Dentro de esta construcción narrativa, el autor debe guiar la lectura de las viñetas, las cuales están sujetas al convencionalismo de lectura (de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo). Este control no es fácil ya que no puede evitar que el lector vea los últimos cuadros o los intermedios. En contraste el cine y el teatro por sus características funcionales controlan la sucesión de escenas, donde el espectador no puede ver la acción siguiente hasta el momento



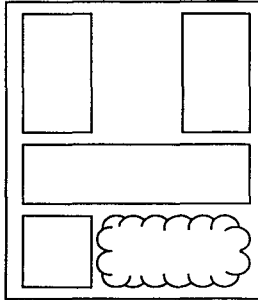
de su proyección o representación. En cambio la historieta, al no tener ese control, busca en el público una cooperación voluntaria para que regrese al patrón de lectura tradicional.

La creación de la viñeta da principio con la selección de los elementos que se consideren necesarios para la narración (dependiendo del tipo de argumento a tratar), utilizando imágenes reconocibles para el lector, con el fin de que comprenda la historia, colocando cada elemento participante en una posición y actitud que contemple su composición y su correspondiente narrativa.

52. En esta narración gráfica podemos observar como el artista ha creado una acción con imágenes fijas. Acción que en tiempo real se efectúa en segundos, pero gracias a las características de las historieta, el autor ha podido extender la acción con un fin único, resaltar la emoción.

53. Dentro de una gama de movimientos y actitudes humanas el artista debe elegir aquellas que sean reconocidas por el lector y adecuadas para formar una historia.





Al igual que el globo, los contornos de la viñeta tienen un significado; pasa de contenedor de imágenes a un lenguaje "no-verbal". Las viñetas con líneas rígidas nos denotan la acción efectuada en el presente; la alteración de líneas nos indica un salto en el tiempo y espacio (por ejemplo, los bordes ondulados o festoneados como límite de la viñeta nos remite a acciones pasadas).

La presencia de la viñeta o la ausencia de la misma puede considerarse parte de la historia. Esto nos ayuda a transportar alguna cosa a otra dimensión de sonido y clima emocional en la acción que se desarrolla, a la vez de contribuir a reforzar la atmósfera de la página como un todo.

La identificación de una historieta puede hacerse sin problemas, a partir de su estructura reticulada. Esta articulación está constituida por la agregación de cuadros. La viñeta es la convención más fácilmente identificable, en principio, de las que se utilizan como recurso expresivo.

De esta manera, la historieta es la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, o bien la representación mediante la imagen de espacio y tiempo de una acción

narrada, donde la viñeta es la unidad mínima de la significación de la historieta.

Inicialmente se distingue en la viñeta un continente y un contenido. El continente está formado normalmente por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página de la historieta. Dentro del continente existen tres aspectos relevantes:

1. " Las características de las líneas constitutivas: rectas, curvas, ligeramente onduladas, de trazo, etc.
2. La forma de la viñeta: la más frecuente es la rectangular, aunque también existe cuadradas, triángulos, -círculos-, etc.
3. Las dimensiones relativas y absolutas de la viñeta: dimensiones de los ejes en los rectangulares, proporción relativa con la relación a otras viñetas, etc."¹

Por su lado, el contenido de la viñeta se puede especificar como icónico verbal. Uno y otro lenguaje tiene cabida simultánea o diferencial. El contenido icónico puede estudiarse en su dimensión

¹ RODRIGEZ DIEGUEZ JOSE LUIS, *El comic y su utilización didáctica*, Ed. Gustavo Gili, México 1991, p. 48.

sustantiva -que se presenta- y su dimensión adjetiva- añadiendo una serie de características tales como el movimiento, la expresividad, derivada del fragmento concreto, que se selecciona del total posible de información icónica que cabría representar-. La adjetivación icónica se realiza, principalmente, por medio de los códigos cinéticos y la utilización de diferentes planos y angulaciones.

El contenido verbal a su vez, puede ser clasificado como texto de transferencia o contextual, textos dialógicos y onomatopeyas, como se verá en el siguiente cuadro:



En la historieta, el mensaje icónico y el verbal aparecen integrados en el interior de la viñeta, la cual representa pictográficamente un espacio que, en la operación de lectura, adquiere también una dimensión temporal que propiamente no posee por su condición de imagen fija. Esta dimensión nace de la acción representada a la que el lector atribuye imaginativamente una duración real, y más todavía con la lectura de los textos de los diálogos, ya que toda la locución ocurre a lo largo de un tiempo, que es, supuestamente, el representado en la viñeta.

En ésta se integra también el discurso verbal, que es secuencial y temporal, y los signos icónicos fijos, a los que el lector atribuye una acción de duración con las locuciones emitidas por los personajes.

Toda viñeta se define particularmente por su encuadre, entendiéndolo como la delimitación bidimensional del espacio representado, y para calificarlo, la historieta se ha apoderado de la terminología utilizada en el lenguaje cinematográfico. Se habla de un plano general, cuando se muestra una vista amplia de la escena en la que se desarrolla la acción, con o sin personajes; un paisaje, el interior de una habitación etc.; un primer plano, cuando se muestra un detalle de una figura o un objeto pequeño; un plano medio, cuando ofrecen a un personaje de la cintura hacia abajo; un plano tres cuartos o plano americano, cuando muestran la figura completa. Además del espacio bidimensional del encuadre, en la viñeta existe otra longitud - virtual - que permite al autor la "composición en profundidad" de los personajes, reconocida como tal en virtud de la perspectiva.

Las viñetas, que pueden adoptar las formas más caprichosas, aunque realmente las vemos al formato rectangular, constituyen la unidad del montaje que se articula para componer el rectángulo y son leídas de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo según la tradición occidental de escritura y lectura, líneas de indicatividad que presiden también la composición interna de la viñeta, haciendo que las partes superior e izquierda representen el "antes" de la acción, mientras que la inferior y la derecha significan el "después".

El lenguaje de la historieta está basado en un sistema muy complejo de convenciones, cuyo hábito de lectura adquirido desde la infancia no siempre repara en su carácter simbólico y



54. Plano General

55.



Plano Americano.

Plano medio.

Primer Plano.

convencional. En la historieta los diálogos de los personajes no tienen entidad acústica, sino que aparecen escritos e inscritos en unos espacios, denominados "GLOBOS" o "bocadillos", de tamaño y forma variable, generalmente con rabillo que apunta al emisor del mensaje fonético. En el globo hay que distinguir: su silueta (continente) y los signos que alberga (o contenido).

El contenido no es un mero receptáculo neutro, pues según la forma adaptada, puede adjetivar su contenido; delineado con dientes de sierra, puede significar que la locución procede de un altavoz o expresar irritación colérica del personaje que emite la locución, etc. Inicialmente el globo se utilizaba para transmitir el contenido de los diálogos de los personajes pero amplió sus funciones en la narrativa dibujada con la modalidad del dream-balloon (literalmente significa globo de sueño), para exhibir icónicamente los pensamientos o sueños de los personajes. El continente que albergan las imágenes mentales ofrecidas

al lector suele remitir a la forma de una nube, no muy diferente a la utilizada para los diálogos, pero cuyo rabo o delta invertido ha sido reemplazado por una sucesión de nubecitas circulares que, partiendo del globo, trazan una línea discontinua que apunta al sujeto de tales fantasías y proporcionan un carácter evanescente e inmaterial al globo.

Otro recurso de la narrativa es la utilización de pequeñas viñetas dentro de las ya establecidas, son empleadas simultáneamente para mostrar acercamientos con detalles de la acción que se desarrolla.

Después de formar la historia, hay que revisar cada página de la misma, ya que no todas tienen la misma cantidad de cuadros ni el tamaño de cada uno es igual, esto nos ayuda a dar un ritmo a la historia y al paso del tiempo, permitiéndonos saltar de tiempo y escena, dándonos un control de lectura en la historieta. Por ejemplo, para dar la sensación de pánico, multitud y rapidez a la acción se emplean



56 Dream-balloon

viñetas angostas y, por el contrario, para ampliar el tiempo se utilizan viñetas más grandes.

Es entonces que, establecidos los elementos participantes dentro de la elaboración de la historieta, se procede a la composición de la viñeta, recurriéndose a diferentes tipos de ángulos focales para lograr manipular las emociones del lector: una escena vista desde arriba

da la sensación al lector de ser un observador únicamente, mientras que una vista a nivel de suelo permite involucrarlo como un participante de la acción; por lo tanto, el empleo adecuado de estas viñetas es de importancia indudable en el relato desarrollado en la historieta, trayendo como consecuencia un gran impacto visual.

57.

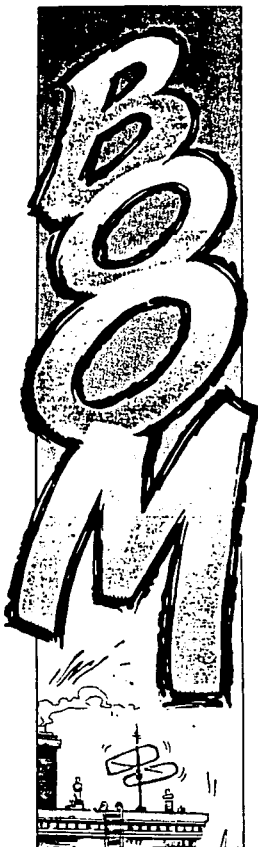


Vista a nivel de suelo.



Vista desde arriba.





58. Onomatopeyas.

Esto nos coloca en una encrucijada ya que en ocasiones la creación de historietas se inclina por un impacto visual perdiendo el desarrollo de la historia, por esta razón el autor debe marcar el límite del empleo de imágenes impactantes, puesto que su exceso podría crear una mala narrativa al descuidar la calidad del contenido de la historieta, cayendo en una obra gráfica sin lógica, por lo tanto el autor debe definir que partes del relato requieren un impacto visual y cuales deben ser tratadas convencionalmente para lograr un claro mensaje y así poder comunicarlo al lector sin ningún elemento que afecte su comprensión.

Al lenguaje verbal de la historieta pertenece también el capítulo de las onomatopeyas, que emancipadas del globo y mediante tonemas de valor gráfico, sugieren al lector el ruido de una acción o el sonido emitido por un animal.

59.



Esta convención posee en la historieta un doble valor: gráfico o plástico, por su estallido visual en el interior de la viñeta; y fonético, por su traducción acústica. Las onomatopeyas realizadas en la historieta proceden en su mayoría del inglés, muy ricas en sustantivos y verbos fonosimbólicos: ring (sonar el timbre), klik (dar un golpe seco), crack (quebrar, crujiir), knock (golpe), boom (explotar), etc.

El valor plástico adquirido por estos fonemas, liberados del globo, y ocupando a veces una importante porción de la viñeta, al ser exportadas las historietas estadounidenses a Europa, hizo que fuera técnicamente imposible su eliminación o traducción, contrariamente a lo que sucede con los textos incluidos dentro del globo. Ello indujo a que las onomatopeyas procedentes del idioma inglés de las historietas se aceptasen, e incluso fuesen leídas de un modo aproximadamente correcto, debido a la elocuencia acústica de la acción representada; de esta forma fueron adoptadas por muchos dibujantes europeos, a modo de código onomatopéyico de validez universal.

Otros ejemplos de este repertorio de convenciones, como ocurre con los sapos y culebras emitidas por un sujeto para significar palabras alisonantes, son un producto típico de la censura social, del mismo modo que el corazón es una expresión poética y tolerada de la pasión sexual.

Un caso distinto es el que ofrecen las figuras cinéticas, que son unas convenciones gráficas usadas para expresar la ilusión del movimiento o la trayectoria de los movimientos. Así mediante una línea punteada, que describe la trayectoria de una bala, o una constelación de líneas paralelas, que señalan el vacío espacial recorrido por un cuerpo en desplazamiento veloz, se consigue y explicita "huellas del movimiento". Esta convención nació como réplica de la naturaleza estética de los signos icónicos utilizados en la historieta, obligados a representar casi siempre una realidad en movimiento, y probablemente fue adoptada a partir del modelo de la llamada "foto movida", cuyo uso es frecuente en la historieta de aventuras.



60. Dos ejemplos de figuras cinéticas, el primero evoca el movimiento provocado por una corriente eléctrica. En el segundo ejemplo aparecen las líneas que indican la trayectoria de un objeto o movimientos de personas.

Esto muestra que las formas cinéticas son muchas y muy variadas, de las cuales el autor puede echar mano para enfatizar o indicar movimiento.



70.

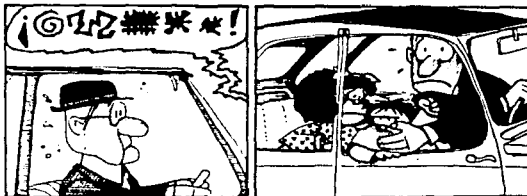
1. El montaje de las viñetas

Como se ha mencionado, la historieta está formada por la secuencia de viñetas que se adicionan y yuxtaponen, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Tal yuxtaposición o montaje de viñetas está basada en el principio de la elipse, es decir, en la omisión de espacio/tiempo intermedios de escaso interés narrativo, que idealmente enlazarían en continuidad dos viñetas consecutivas. El montaje elíptico, sirve para suprimir redundancia y tiempos muertos en la articulación de viñetas significativas, a la vez que permite al lector la restitución ideal del continuum narrativo, al suprimir mentalmente los "vacíos" entre viñetas consecutivas.

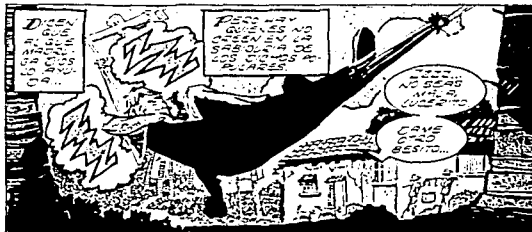
La articulación de una viñeta con la siguiente puede obedecer a razones lógicas o ser completamente arbitraria. Formas de conexión lógicas son: los espacios continuos (mostrando en las viñetas sucesivos espacios que se suponen continuos); las fusiones o fundidos (que, inspirándose en un recurso cinematográfico, aliera progresivamente los valores

tonales de la imagen de la viñeta sucesiva); las apoyaturas (texto integrado en la viñeta, que cumple la función de aclarar o explicar su contenido, facilitar la continuidad o reproducir el comentario del narrador); los cartuchos (apoyaturas ubicadas entre dos viñetas consecutivas, análogas a los rótulos del cine mudo), la voz en off (representación de un sonido procedente de un lugar próximo, mostrado en la viñeta siguiente o en la anterior).

71. Voz en Off.



72. Apoyaturas.



Atendiendo a un criterio temporal, el montaje de viñetas, pese al carácter meramente especial de sus unidades, puede proceder a una artificiosa distorsión de la ilusión que dura un tiempo normal en el lector. Tal como sucede en la acumulación de viñetas, propia del montaje analítico, que al demorar el desarrollo de la acción sugiere una impresión de imagen cinematográfica. También constituye una forma de montaje temporal las convenciones conocidas con los nombres de flash-back (evocación del pasado) y flash-forward (anticipación del futuro), que se realiza mediante yuxtaposición de viñetas que transportan al lector desde el presente hasta el pasado o el futuro, generalmente en calidad de vivencia, pensamiento o relato de un personaje. Pero más raramente como insertos objetivos del autor, para documentar al lector acerca de un pasado o anunciándole lo que va a ocurrir.

El montaje de viñetas constituye propiamente la sintaxis de las literaturas de la imagen, y de su articulación nace la estructura de su peculiar narrativa, que tanto debe a la codificación cinematográfica.

Es así que con lo antes mencionado podemos ver el grado de artificialidad simbólica y el elaborado convencionalismo de la historieta, en cuyo proceso de lectura intervienen varias fases que idealmente se describen de la siguiente manera:

- a. Lectura de la imagen de la viñeta.
- b. Lectura de su texto (convención de la escritura en mensaje fonético).
- c. Integración de los montajes fonéticos e icónicos para una comprensión global de la viñeta, recreando al lector el tiempo representado en ella en función de la extensión de los diálogos y de la acción expuesta, y
- d. Enlace lógico con la viñeta siguiente, a través de nuevas operaciones a, b y c.

Podemos decir entonces que, la viñeta no sólo define sus parámetros sino que también marca la ubicación del lector respecto a una escena e indica la duración del hecho, es decir, el cuadro cuenta tiempo. El trazo de la viñeta no define el transcurso del tiempo, sino la conjugación de símbolos

reconocibles, imágenes y "globos", colocados dentro de la misma, ya que una de las finalidades de la viñeta es el separar escenas y actos del conjunto general. Así, el cuadro al ser establecido y colocado adecuadamente dentro de una serie, llega a ser importante para la ilusión del tiempo.

C. Dibujo

Es innegable que la representación gráfica es la parte medular de la historieta, ya que a través del dibujo se crea una imagen del argumento realizado por escrito. En las revistas de historieta el dibujo es un elemento que ocupa mayor espacio que el diálogo y el texto ya que muchas veces las imágenes hablan por sí mismas. La historieta tiene un aspecto gráfico que varía según el tema que aborde, al requerir cada género tratamiento artístico determinado.

El dibujo de historieta por sus grandes posibilidades, así como por su técnica, es una especialidad gráfica muy interesante; en la actualidad, incorpora casi todas las técnicas de expresión pictórica (acuarela, óleo, guache, acrílicos, aerógrafo, collage, así como el novedoso uso de la computadora, llegando así a una libertad absoluta de estilos.

Como se ha mencionado en el capítulo anterior las primeras historietas fueron publicadas en los grandes diarios, los cuales eran impresos en blanco y negro, de tal modo que las tiras cómicas tuvieron que adaptarse al patrón establecido. Después con la incorporación del color al comic, se logra resaltar el contenido de su narración, aduciendo a todo tipo de detalles enriquecedores: ambiente, paisaje, entorno urbano, movimiento, estados de ánimo, etc., pues el artista aplicará los colores al

dibujar, según el efecto psicológico que quiera provocar en el lector.

Por mucho, la imagen universal con la cual la historieta debe trabajar es la forma del cuerpo humano. De las innumerables formas de imágenes que llevan la experiencia humana, la figura humana es la que más asiduamente se ha estudiado por lo tanto la más familiar.

El cuerpo humano y la estilización de su figura, la codificación de sus gesticulaciones emocionales y posturas expresivas son acumuladas y almacenadas en la memoria, formando un vocabulario no verbal de gesticulaciones. A Diferencia de la viñeta dada en los comics, las posturas del cuerpo humano no son parte de una tecnología de la historieta. Ellas son, por el contrario, una grabación "... de movimientos llenos de propósitos ... una descarga matriz ... que puede ser un medio de expresiones"².

Por ello el dibujante de historietas ha de ser un profundo conocedor de las posturas expresivas del cuerpo humano para plasmar las situaciones más extremas y variadas en las que se pueden ver inmersos sus personajes. Los rasgos expresivos más fáciles de identificar en la postura humana son: manos y rostros, así como su movimiento.

Las manos: dentro de la historieta adquieren un importante papel ya que son elementos de primer orden y reflejan, en la mayoría de los casos, la concreción real de las acciones y actitudes de los personajes que se dibujan.

Rostro: siempre que se dibuja la figura humana, el centro de atención del trabajo es el rostro; éste es sin duda el elemento más expresivo. El dominio de su dibujo ha de ser tal que queden reflejados los estados emocionales de una forma nítida.

² EISNER WILL, *Comics & Sequential Art*, Ed. Poorhouse Press, U. S. A 1993, p. 100.

73. Aquí podemos apreciar, que efectivamente la expresividad del rostro humano juega un papel muy importante dentro la historieta. Tres frases distintas (lo siento, adiós, está despedido) evocan diferentes significados al conjugarse con la imagen.

Amor, miedo, violencia, sorpresa o pena ha de ser plasmada por el artista con realismo; inclusive en ocasiones de una manera exagerada.



Movimiento: la historieta se apoya básicamente en la acción desarrollada por los personajes. Será pues el movimiento, pieza clave a representar por el dibujante. El estudio de personajes en diferentes actitudes y con variado atuendo será decisivo para la correcta ejecución de una historia. En definitiva, el dibujante de historietas necesita conocer en profundidad el comportamiento de la figura humana (o animal) en cualquier

situación y desde cualquier perspectiva.

Los gestos de la cara y las posturas del cuerpo ocupan una posición de primer plano sobre el texto. La forma en que estas imágenes son empleadas modifican y definen la intención del significado de las palabras. Ello puede ser, por su relevancia en la propia experiencia del lector, evocadoras de un matiz de emociones y dar al auditorio la inflexión de la voz de la persona que está hablando.

El dibujo de historietas exige del dibujante determinados conocimientos relacionados con la narración literaria, su síntesis, su planificación, así como la valoración por el encuadre de las escenas y el sentido de su continuidad gráfica. No basta con saber dibujar bien a la pluma o al pincel: hay que saber narrar gráficamente un argumento.

En definitiva, es preciso saber aplicar a la historieta todos los conocimientos de dibujo adquiridos desde sus preliminares: perspectiva, valoración, encuadre, composición, etc., ya que como podemos darnos cuenta, el dibujo de historietas es actualmente una especialidad ampliamente comercializada.

La Propuesta

CAPITULO VI

A. Justificación

Por todo lo expuesto puedo decir que, la historieta es un medio de comunicación masivo que puede transmitir eficazmente conocimientos, empleándola como una herramienta educativa y transmisora de cultura, papel que en la actualidad ha venido a menos. Hay que aprovechar la euforia por las historietas estadounidenses que se ha estado gestando en los últimos años, y elaborar narraciones gráficas con contenido EDUCATIVO, que vaya más allá del impacto visual y de la fantasía (ficción) manejada en su estructura narrativa (aventuras de héroes y superhéroes) que motiva al lector a leer, encontrando nuevas alternativas de narraciones gráficas.

Difundir cultura a través de la historieta implica, por necesidad, adaptarse a los patrones del comic actual, para que sea aceptado por el adolescente sin ningún prejuicio, ya que a todo material educativo siempre le dan la vuelta; de igual modo tendrán que ajustarse a los patrones establecidos por la cultura de masas, esto es, introducir y adaptar los conceptos culturales a las exigencias de los formatos de los medios masivos.

Por otro lado, es

necesario despojarnos del paternalismo reinante en los programas de difusión cultural, lo que ha caracterizado hasta ahora a todo proyecto educativo. Es importante dejar de dudar de la capacidad intelectual del pueblo, pues muchas organizaciones educativas consideran saber lo que la sociedad desea, limitando la capacidad intelectual del mexicano pues solo le dan conocimientos que "pueda comprender", dejando atrás el reto de dar mensajes con más nivel educativo, vivimos en una sociedad donde "los bienes culturales están tan injustamente repartidos como los bienes económicos. Sociedad en la que los ciudadanos que acceden a la educación superior son sólo el 0.5% de la población general. Sociedad lastrada por la abulia individual que todo lo espera de los sistemas institucionales. Sociedad bombardeada por las formas más pedestres de la cultura comercial poseedora de los mejores instrumentos de la comunicación. Sociedad que una y otra vez busca opciones para remediar tal injusticia, pero cuyos métodos operativos se aplican en forma piramidal y sin conocimientos de las necesidades, sensibilidades o deseos de aquellos a los

que van dirigidos tales programas, y de allí sus frecuentes fracasos.¹

Tratando de dar respuesta al manejo de la historieta como una herramienta de divulgación cultural, presento en esta tesis una propuesta de historieta que logre, a la vez de divertir al lector, difundir la cultura del mundo prehispánico con formato y características del comic norteamericano y animación japonesa, esto porque son los que actualmente acaparan la atención del niño y joven mexicano; el comic estadounidense ha inundado los puestos de periódicos, mientras que la animación japonesa aparece en la mayor parte de la programación de televisión, en pocas palabras, emplearé el concepto del héroe, superhéroe y mundos fantásticos en pro del saber.

El desarrollo de la historieta girará en torno del siguiente planteamiento: Las civilizaciones antiguas se desarrollaron en un sistema solar similar al nuestro, en donde cada cultura ocupa un planeta, en el cual se desarrollaron y evolucionaron en su ciencias y artes, al igual que tecnológicamente, así las ciudades del mundo antiguo serán unas imponentes urbes en las que predominan construcciones sofisticadas, y los gobierna el espíritu del avance tecnológico, esto será combinado con los rasgos distintivos de cada cultura, plasmando sus conceptos, filosofías, costumbres, rituales, etc.

La propuesta ha realizar será una historieta propicia para la aventura y la acción, en la cual el protagonista principal de la historieta, es un joven ayudante del Ahuacan (sacerdote supremo de la cultura maya) que ha sido elegido para representar en la tierra a Lamat, el último nieto de los

¹ REVUELTAS EUGENIA, Ruidos en la comunicación cultural, *Casa del tiempo*, México, Ed. Universidad Autónoma Metropolitana, Vol. IV, No. 42, Julio 1984, p.17.

abuelos ancestrales, el cual ha muerto, esto se reforzará con la presencia de un villano Poslop (concepto maya: jaguar enemigo de los dioses) que azotará con su maldad todo el mundo maya.

Prehispánicos con armas, artefactos y naves voladoras se incluirán para dar un aire de modernidad e incrementar la emoción y despertar el interés en la narración, no se trata de elaborar una revista, mostrando tal y como fueron las culturas antiguas, sino la realización de una historieta en la cual se transforma una realidad para lograr una historieta de acción, aventuras y ficción.

Lo que pretendo es mostrar el mundo prehispánico de una manera distinta e innovadora, despertando el interés del lector por estos temas, que por lo regular se aprenden en la escuela y, generalmente, se olvidan ya que no existe fuera de las instituciones elementos que refuercen los conocimientos adquiridos. Más sin embargo, tenemos dentro de nuestra comunidad diversas formas que divierten, hacen imaginar y soñar al espectador. Dentro de este grupo encontramos a la historieta que es consumida por miles de jóvenes con el mismo propósito.

La diversión y la educación no están peleadas, pero dentro de nuestra sociedad parece que existe una tremenda rivalidad entre ambas actividades, ya que la forma en como se imparte la educación en nuestro país ha hecho que la adquisición de conocimientos sea aburrida. Cuando dentro de las teorías educativas existen dos vertientes según explica Raúl Gutiérrez Saenz:

- a) el aprendizaje significativo y
- b) el aprendizaje no significativo.

El aprendizaje significativo es cuando el individuo, sin ninguna obligación, se acerca a ciertas actividades o conocimientos que a él le interesan y le gustan; los conocimientos que adquiere por

este aprendizaje no se olvidan fácilmente porque el sujeto los digiere e interpreta, capta la relación estrecha de ese contenido con su propio mundo de experiencias e intereses personales, es un mundo querido por él.

Mientras que el aprendizaje no significativo, es el impuesto, es decir, el escolarizado, donde sólo aprende temas que al parecer no tienen ningún sentido para el estudiante, por lo tanto solamente memorizará el aprendizaje para pasar un examen, curso u obtener un premio, pero posteriormente se olvidan los conocimientos adquiridos sin ningún interés.

Como se ha visto un ser humano aprende voluntariamente lo que es de su interés, por esta razón elegí a la historieta como medio de difusión cultural, además, la historieta cuenta con las siguientes características:

- 1) Es un producto comercial aceptado fácilmente por un sector de la comunidad, y en los últimos años es consumido por miles de adolescentes.
- 2) Es un medio de diversión que tiene una gran difusión y un precio accesible.
- 3) Además, es un medio que no requiere mucha inversión para su elaboración, pues

solamente se necesita un buen guión, saber dibujar, papel y tintas -claro además de un editor-.

4) Otro punto importante es que el autor puede darle el giro que desee a su trabajo, dependiendo del objetivo a seguir.

Así que aprovecharé los privilegios que nos proporciona la historieta con fines educativos. En nuestra propuesta a primera vista no encontraremos ninguna forma educativa en la historieta, pero el lector inconscientemente aprenderá rituales, costumbres, arte, lugares, sistemas de gobierno, etc. de la antiguas culturas, por medio de la repetición y papel que desarrolle cada elemento o personaje, como el bueno, el malo, el lugar sagrado y el prohibido, la vida social, las ceremonias, las imponentes ciudades, la consagración a los dioses, los dioses más importantes de cada cultura, etc.

Por último, y sólo como referencia, me gustaría agregar que en enero de 1997, Editorial Vid, publica la historieta "Me gusta leer a Baiman", revista que fomenta la lectura y el saber a través de las aventuras de uno de los personajes principales del mundo de la historieta. La estructura y dinámica del

Impreso, es apto para el público en general, pero su público meta es el infantil. El comic esta conformado por una serie de historias pequeñas de tres a cuatro páginas, y al final de cada una tenemos una serie de actividades que estimulan la creatividad mental del lector. Eh aquí una muestra clara de todo lo que he hablado en este escrito, las posibilidades de la historieta son infinitas, sólo hay que tomarlas y explotarlas al máximo con fines pre establecidos, para el bien de toda la sociedad.

B. Desarrollo

Para poder realizar una historieta antes que todo se debe contar con una idea, para ello es necesario elaborar un argumento, que de acuerdo a lo expuesto en el capítulo IV, es la creación de personajes, conflictos, crisis y soluciones que se llevan a cabo en un lugar determinado, además de definir un personaje básico, problemas, obstáculos, crisis eventuales negativas, triunfos eventuales positivos, gran crisis (lucha final) y soluciones (final feliz o triste), todo ello que gire alrededor del personaje principal.

Todos estos elementos los reúno en el argumento que he elaborado y que dará origen a la historieta de carácter educativo.

Argumento:

En la parte superior del gran templo se escuchan los gritos de júbilo y alegría de dos jóvenes que llaman a Lamat, penetran velozmente al templo pero su impetuosa carrera es detenida por Xic, un hombre fuerte y alto ataviado con vestimenta suntuosa, digna del cargo que ocupa, fiel servidor de Lamat. Alto niños, ¿por qué levantan la voz en el templo del Gran Señor?, pregunta energicamente y sin dar tiempo a explicaciones añade con más énfasis refiriense enseguida. Al fondo se escucha una voz tierna y comprensible que vino a calmar el mal momento. Xic déjalos pasar dijo la voz con calidez. Su fiel servidor acata la orden sin protestar, adelante mascullo con una expresión de enojo y desagrado. Los dos jóvenes considerados niños por no cumplir aún con el ritual de la iniciación, que los convierte en hombres, siguen a Xic, el cual los conduce ante Lamat el último descendiente de los dioses. Con voz cálida les pregunta ¿que desean?, los dos niños contestaron al unisono y

con respeto, que salgas a vernos jugar, abruptamente interrumpe Xic y se dirige a Lamat con una aptitud sumisa, mi Señor, no puede abandonar el templo, no está en condiciones y, tonterías dice Lamat con energía, vamos niños.

El juego de pelota está muy reñido, una anotación ha caído y el juego se vuelve a empatar, el Gran Señor observa alegre el juego y apoya a los contendientes. La edad avanzada de Lamat y su euforia por el juego, provocan que su corazón estalle de júbilo, un horrible dolor en el pecho hace que lleve su mano con desesperación a éste, con la esperanza de apaciguar tal suplicio, pero con su enorme sabiduría sabe que es llamado por sus antecesores, ¡No! grita con desesperación, y los jugadores se percatan de lo que ocurre, Lamat ¡qué te sucedel grita uno de ellos, al no oír respuesta corre hacia él, el dolor se incrementa cada vez más y más, uno de los jugadores se acerca y lo mueve con suavidad, Lamat Señor, dice con sorpresa, esperando una respuesta, la cual nunca tendrá.

Lamat el hijo menor de Balam Quitzé ha muerto, ha desaparecido el último descendiente de los abuelos ancestrales, y con su muerte se ha llevado los secretos que heredó de su padre. Por las cuatro direcciones del tercer planeta se da a conocer la triste noticia. Todo el día y toda la noche los habitantes del tercer planeta, los mayas se dirigen al lugar donde reposa inerte el cuerpo del amado anciano.

La noticia del deceso fue también anunciada a los demás planetas del universo sagrado, al día siguiente, los gobernantes de los planetas se ponen en camino; el espacio se ve surcado por enormes naves que van en dirección del tercer planeta.

En el tercer día de la muerte de Lamat, Palenque la ciudad en la que vivió

por más de dos mil años, se convierte en un templo de oración, los rezos se escuchan por doquier, hombres, mujeres y niños oran para dar fuerza al espíritu del muerto, para que pueda llegar al Meinal, morada final de los muertos. Todos están consagrados a la oración, la ciudad esta en penumbras y sólo se escuchan los susurros de los orantes.

Pero no para todos era una mala noticia, en la cima de la montaña Hucavitz estaban presos los demonios, que desde hace mucho tiempo esperaban la muerte del anciano, ya que era el único con gran poder capaz de capturar y encerrar a los seres más despreciables del universo y del tercer planeta.

La noticia de la muerte de Lamat llegó a ellos por medio de un buitre, animal que mantiene informadas a las bestias de los sucesos ocurridos en el mundo maya, Poslob el enemigo de los dioses y líder de los demonios, al conocer el acontecimiento empezó a reír desentrenadamente, su risa maligna comunicó la noticia a sus súbditos, que salen de la cueva gritando, aullando y gruñendo, como bestias salvajes, ansiosos de sangre y destrucción; la noticia los embriaga de felicidad ya que sabían que el domo que los encerraba en ese lugar se debilitaría cuando el espíritu de Lamat saliera de su cuerpo, esto sucedería cuando el sumo sacerdote colocara la insignia sagrada sobre el pecho del anciano. En pocos días el domo será fácil de penetrar y volveremos a ser libres y dominaremos la oscuridad, gritaba Poslob con actitud de triunfo.

Mientras el deceso del anciano Lamat embargaba de desdicha al pueblo, en un enorme salón ubicado en el palacio del Halach Uinic, ese sentimiento era sustituido por la angustia y la preocupación, todos los ahí congregados sabían que días difíciles se aproximaban. La fuerza del

espíritu de Lamat se extinguía poco a poco y los demonios quedarían libres, el Halach Uinic, el Ahuacan (Supremo Sacerdote), los Ah Kin (Sacerdotes), los Chilam, (Adivinos o Profetas) y los Ah Men (Curanderos y Hechiceros), debían proteger al pueblo, el cual creía que sólo era una leyenda contada por los sabios ancianos desde tiempos inmemoriales.

Por ello el Halach Uinic Palencano convoca a todos los Ahuacan, Ah Kin, Chilam y Ah Men del Universo Sagrado, al pie de la montaña Hucavitz para unir la fuerza espiritual de cada uno e impedir que el domo se debilite y salgan las bestias que no sólo pueden destruir al tercer planeta, sino también al Universo Sagrado. Su llamado llegó a los puntos más lejanos del universo, y al cuarto día de la muerte de Lamat, al despuntar el alba ya estaban reunidos, a un costado de la gran montaña, miles de personas capaces de cumplir dicha misión, el Jefe Supremo de Las Fuerzas Palencanas da las indicaciones para efectuar con éxito el propósito que los había reunido allí, empezaron a rodear la montaña para crear un círculo humano y cerrarlo, en el aire se apreciaban naves que

transportaban a más defensores, portadores de una armadura que les daba la facultad de poder volar, se observaba como si de un panal de abejas salieran éstas a buscar el néctar preciado, todo estaba preparado. Dentro de la montaña, en la oscuridad, se puede sentir la inquietud y ansiedad de las bestias que sólo esperaban en las tinieblas el momento indicado, ... sólo esperaban.

Se ha cumplido el cuarto día de la muerte de Lamat, y de acuerdo a la tradición el difunto debe iniciar su camino al Metnal, en el cielo empieza a desaparecer la oscuridad de la noche, se realizan los preparativos para la ceremonia final. En la plaza principal los gobernantes eligen al perro que lo ayudará a cruzar el río del Metnal, se sacrifican animales en honor del viajero, se sacrifica a su fiel servidor Xic, que va delante de él para ayudarlo, las ofrendas traídas para honrar al muerto han sido quemadas para que disponga de ellas en el otro mundo, realizado esto da inicio la ceremonia.

Los músicos empiezan a tocar sus instrumentos y el coro real empieza a cantar, del templo dedicado al dios de

la muerte sale un cortejo fúnebre encabezado por mujeres vestidas con un huipil amarillo y vestido de color morado, adelante de ellas van niñas que a su paso dejan una alfombra de flores, dibujan el camino que el cortejo debe seguir hasta la Selva Lacandona, donde será depositado el cuerpo en la lápida sagrada del ancestral templo de las Inscripciones.

Escrito el argumento, el siguiente paso a realizar es adaptar el texto a un guión técnico, donde se describe cuadro por cuadro la acción: planos, diálogos y texto que contendrá una viñeta.

Una ventaja importante del guión técnico es que el artista aún puede corregir ideas, escenas, secuencias y elementos participantes, para lograr mejores resultados dramáticos. Adaptar un argumento al pie de la letra no es posible, debido a que es necesario trasponer escenas, convertir en diálogo lo que en el texto es descripción o viceversa. Se necesita crear puentes entre una viñeta y la otra para tener una continuidad narrativa.

Para adaptar un argumento contamos con dos tipos de guión, uno es muy detallista en la descripción del contenido de las viñetas, no da libertad alguna al dibujante, es como un dictado que el dibujante debe realizar, por lo regular este tipo de guiones es empleado cuando no hay una relación estrecha entre el argumentalista y el dibujante, por lo cual el escritor debe indicar con claridad todos los pormenores de los elementos contenidos en las viñetas. También se llega a emplear este guión cuando el dibujante carece de creatividad para solucionar los encuadres, fondos y elementos requeridos para un buen desarrollo narrativo, pero generalmente este guión se usa por cuestiones de producción, el dibujante tiene que producir un número de páginas por día y aunque sea muy talentoso no produciría la misma cantidad de láminas,

ya que tendría que pensar en cómo adaptar y solucionar sus argumentos.

Pero esto no quiere decir que el dibujante no escriba argumentos, cuando no se encuentra bajo un régimen de producción de páginas por día, el artista tiene oportunidad de producir y adaptar narraciones elaboradas por él, en este caso el guión técnico no será tan detallista, solamente se describe la acción de cada cuadro, los planos, se indica el texto narrativo y el diálogo desglosado por personaje, lo demás: posición de cada personaje, características físicas, expresiones y actitudes de los personajes, se hará sobre la marcha y dependerá de la creatividad del autor y de su relación estrecha con el escritor.

Por razones obvias será este último el que realizaré para adaptar mi argumento.

GUIÓN TÉCNICO

PAGINA 1

Cuadro	Plano	Descripción	Texto
1	Plano Medio	Al frente, detalle de un joven vestido a la usanza del México antiguo (con taparrabo y falda), al fondo aparece la figura completa de otro joven que porta el mismo atuendo, corren hacia la entrada de un templo.	Uno de los jóvenes grita: Lamat, Lamat
2	Plano Medio	Hombre maduro y fornido, ataviado, con tocado orejeras, capa, cinturón, falda y taparrabo de la época maya, aparece de frente con un brazo extendido hacia adelante en señal de alto, en la parte inferior de la viñeta, de espaldas aparece uno de los jóvenes que responde a la señal de alto.	Xic: Alto niños, ¿por qué levantan la voz en el templo del Gran Señor?, retirense, Enseguida !! Voz en off: Xic, déjalos pasar.
3	Primer Plano	Rostro de Xic con expresión de coraje.	Xic: Adelante.
4	Plano Americano	Figura completa de un anciano (Lamat) con expresión de tranquilidad, ataviado con tocado, orejeras, una túnica y un collar, está sentado en un trono pequeño, en la mano derecha sujeta un bastón.	Lamat: ¿Qué desean?

Cuadro	Plano	Descripción	Texto
5	Plano General	Los cuatro personajes están en una habitación, que en la parte media tiene una ventana en forma de T, de un lado están los dos jóvenes de perfil, erguidos y mirando hacia el frente, en la parte media esta Xic, hablando con Lamat, en el extremo opuesto está Lamat sentado en su trono y sosteniendo su bastón, delante de él hay un pedestal que porta una barra ceremonial.	Jóvenes: Que salgamos a vernos jugar. Xic: Mi amado Señor no puede abandonar el templo, no está en condiciones y ... Lamat: ¡¡ Tonterías !!, vamos niños.
6	Plano Medio	Adelante detalle de la túnica de Lamat, su mano y bastón. Al fondo tres jóvenes juegan a la pelota (de la época prehispánica).	Lamat: ¡¡ Muy bien, muy bien !!, Ja, Ja, Ja, Ja.
PAGINA 2			
1	Primer Plano	Mano de Lamat oprimiéndose fuertemente el pecho.	Lamat: ¡ No !
2	Primer Plano	Rostro de Lamat con expresión de mucho dolor y su mano en el pecho.	Voz en off: ¡¡ Lamat, qué te sucede !!
3	Primer Plano	Ojo de Lamat con expresión moribunda.	
4	Plano General	Adelante, Lamat sentados de espaldas reclinado hacia la derecha, en frente de él está de pie un joven que le llama, en el suelo está su tocado y bastón roto y al fondo se ve correr otro joven que se dirige hacia ellos, y más atrás el juego de pelota.	Joven 1: ¡¡Lamat,Señor!! Apoyatura: Lamat, el hijo menor de Balam Quitze ha muerto, ha desaparecido el último descendiente de los abuelos ancestrales.

Cuadro	Plano	Descripción	Texto
5	Plano General	En una plataforma cuadrada, que está suspendida en el aire, se encuentran cuatro hombres, colocados en cada lado de la plataforma, con barras en las manos, delante de ellos hay una estructura triangular con una superficie plana, en la parte superior de esta, emulando un tambor. En la parte central de la estructura cuadrada surge una columna que sostiene a una serpiente estilizada de acuerdo a la serpiente celestial maya, de sus fauces surgen ondas sonoras, al fondo un paisaje selvatico-montañoso.	Apoyatura: La triste noticia es emitida por los músicos reales, sus notas melancólicas son transportadas por el viento, el cual divulga la noticia por las cuatro regiones del tercer planeta.
PAGINA 3			
1	Plano General	En un extremo está una mujer llorando inconsolablemente, atrás de ella, con expresión triste, encontramos a un hombre de perfil, en el otro extremo una pareja con expresión de tristeza y con la mirada hacia arriba, al centro hay una gran vegetación, y al lado de ésta se ve gente que camina hacia el horizonte, más atrás, a cada lado hay una montaña que baja hacia el centro del cuadro y de ellas viene bajando gente, en la parte superior de la viñeta está la plataforma con los músicos y al fondo se alcanza a ver la silueta de unos cuantos edificios.	Apoyatura: Al llegar la noticia a los oídos de los pobladores del tercer planeta, la tristeza los embarga y todo el día y toda la noche caminaron hacia el lugar donde reposa inerte el cuerpo del amado anciano.
2	Plano Medio	Adelante, un hombre de espaldas con vista al fondo, en el fondo, un hombre sentado en un enorme trono, mirando al frente.	Apoyatura: la noticia del deceso fue también anunciado a los pobladores del universo sagrado. Hombre de espaldas: Señor ...
3	Primer Plano	Hombre de frente con armadura y tocado, con mirada triste.	

Cuadro	Plano	Descripción	Texto
4	Primer Plano	Hombre de perfil con mirada al frente y triste, con tocado, bezote y capa.	
5	Plano Americano	Hombre de frente, vestido con armadura, falda y tocado, con la vista al suelo, en actitud de derrota.	
6	Plano Americano	Hombre de perfil, sentado, con vestiduras reales, capa, tocado y falda en actitud de suma tristeza.	
7	Plano General	Espacio exterior, adelante una nave espacial con elementos de la cultura azteca, del otro lado, el tercer planeta (mundo maya), con sus nueve niveles del inframundo, los arboles sagrados "ceiba" colocados en las cuatro esquinas del tercer planeta y su nivel terrestre. Más al fondo hay otra nave espacial muy sencilla.	Nave espacial 2: Permiso para aterrizar en el tercer planeta.

PAGINA 4

1	Plano General	Vista general de la ciudad de Palenque futurista, en primer lugar tenemos dos edificios con características de la arquitectura palenquense, en la esquina inferior izquierda de la viñeta hay un grupo de personas con expresión de suma tristeza, de los dos edificios salen personajes de alta jerarquía, más atrás está el edificio del dios de la muerte, una muchedumbre cubre sus escaleras, así como la plaza principal de la ciudad, al fondo de ésta sobresale la torre del Palacio de Palenque, más atrás se ven altas construcciones coronadas por templos y arboles flotantes, de estas construcciones sale gente que se dirige a la plaza principal, más al fondo solo se ve la silueta de algunos edificios.	Apoyatura: Palenque la ciudad en la que vivió Lamat por más de dos mil años, se convierte en un templo de oración, los rezos se escuchan por doquier, hombres, mujeres y niños oran para dar fuerza al espíritu del muerto, para que llegue al <i>Melnal</i> , morada final de los muertos. Apoyatura: Pero no para todos era una mala noticia.
---	---------------	--	--

PAGINA 5

Cuadro	Plano	Descripción	Texto
1	Plano General	Al centro, sentado en un trono de roca y huesos está Poslob, un demonio con cuernos, garras, alas y en su pecho derecho se logra apreciar su insignia que lo identifica como tal, a su lado izquierdo hay un jaguar que acaricia al demonio, arriba del jaguar, posado sobre una rama está un bultre con expresión de alegría, mira hacia Poslob, atrás de estos tres personajes hay siluetas de demonios y solo se logra ver sus ojos con expresión maligna.	En la cima de la montaña Hucavít estaban presos los demonios, que desde hace mucho tiempo esperaban la muerte del anciano, ya que era el único con gran poder capaz de capturar y encerrar a los seres más despreciables del universo y del tercer planeta. Bultre: traigo una noticia que le complacerá, Señor.
2	Primer Plano	Enorme sonrisa muy maliciosa de Poslob.	
3	Primer Plano	Tres sonrisas malisiosas.	
4	Plano Medio	Dos demonios corren hacia el exterior de la cueva, uno de ellos tiene alas y garras en los pies, el otro tiene un cuerpo normal pero en lugar de manos tiene garras, ambos están vestidos con una falda y taparrabo, en un extremo del cuadro se alcanza a ver el pie de otro demonio.	
5	Plano General	Adelante, un demonio en cuclillas y aullando, levantando un cetro en son de victoria, atrás de él hay dos demonios, uno a cada lado con los brazos extendidos y mirando hacia arriba, uno de ellos tiene extendidas unas enormes alas, el otro hombre normal con capa, atrás de ellos se ve una muchedumbre y en la parte superior del cuadro se ve la entrada a la cueva.	Apoyatura: La noticia embriagó de felicidad a los demonios que gritaban, aullaban y gruñían como bestias salvajes, con sed de sangre y destrucción.

PAGINA 6

Cuadro	Plano	Descripción	Texto
1	Plano General	En el exterior de la cueva los demonios festejan alegremente. Al fondo aparece Poslob de figura completa alzando el brazo izquierdo y mirando hacia arriba con actitud triunfante. Frente a él, de espaldas hay demonios en actitud festiva. En la esquina inferior derecha hay una mujer joven y guapa esbozando una sonrisa muy sutil. En el extremo contrario hay un demonio fornido, con tocado, orejeras, brazaletes en forma de espiral, cinturón y falda, en su mano izquierda sostiene un cetro con rasgos serpentinos.	Poslob: Mis amados hermanos, la sangre volverá a correr y prevalecerá la oscuridad. El domo de energía que nos mantiene cautivos se debilitará en poco tiempo y será fácil de penetrar. ¡¡VOLVEREMOS A SER LIBRES !!
2	Primer Plano	Mirada de Poslob con expresión de alegría y ansiedad.	Poslob: Falta muy poco, muy poco ...
3	Plano Medio	Desde el exterior del Palacio del Halach Uinic, se ve por un ventanal al Halach Uinic que habla con alguien. El Halach Uinic esta ataviado con un tocado reglamente adornado con plumas y joyas, rematado con una cabeza de colibrí, además porta un bezote y enormes orejeras, así como brazaletes y capa, dignos de su jerarquía.	Apoyatura: En el Palacio del Halach Uinic Palencano, se congregaron todos los gobernantes del Universo Sagrado. Halach Uinic: Todos saben para que los he reunido aquí. La fuerza del espíritu de Lamat se extingue poco a poco y los demonios quedarán libres.
4	Plano General	En un enorme salón del Palacio del Halach Uinic, aparecen un sinnúmero de personajes que miran hacia el frente, lucen enormes tocados y suntuosas vestimentas, en la esquina inferior izquierda de la viñeta, aparece de espaldas el Halach Uinic ataviado con tocado	Halach Uinic: Debemos proteger al Universo Sagrado de tal amenaza. Por ello, he convocado a todos los Ahuacan, Ah Kin, Chilam y Ah Men

Cuadro	Plano	Descripción	Texto
		adornado con joyas, plumas y cabeza de un colibrí, porta además un bezote, un enorme arreglo de joyas que forman los orejeras, brazaletes en las muñecas y capa.	del Tercer Planeta y del Universo Sagrado. Para unir fuerzas e impedir que salgan las bestias de su prisión.

PAGINA 7

1	Plano General	Vista general de la montaña Hucavitz que esta cubierta por un enorme domo. En el cielo hay naves voladoras. Al pie de la montaña hay un sinnúmero de naves de las que bajan personas que se reúnen alrededor de un montículo de rocas ubicado al centro de la viñeta, en donde hay un personaje con armadura, con tocado y capa, más adelante se puede observar la flora y fauna del lugar.	Apoyatura: El llamado del Halach Uinic llevo hasta los puntos más lejanos del Universo Sagrado y al cuarto día de la muerte de Lamat, al despuntar el alba, ya estaban reunidos a un costado de la montaña Hucavitz miles de personas capaces de cumplir dicha misión: detener a los demonios.
2	Plano Americano	Hombre fornido mirando hacia el frente en actitud de mando, porta una armadura metálica super avanzada, tiene además botas sencillas que en la parte posterior llevan un adorno con elementos que remiten a la serpiente. Sus piernas son cubiertas por mallas que tienen un estampado similar a los diseños textiles mayas, en la cintura lleva un cinturón metálico y hebilla de esta surge un taparrabo de tela que remata con una franja liza, el torso y los hombros son cubiertos por una armadura metálica, ésta es atravesada por una banda que representa el cuerpo de una serpiente, aparece	Apoyatura: El Jefe Supremo de las Fuerzas Palencanas, da las indicaciones para efectuar con éxito el propósito que los había reunido en ese lugar.

Cuadro	Plano	Descripción	Texto
3	Plano General	<p>el glifo maya que identifica a la ciudad de Palenque. Los brazos están cubiertos por mallas, las manos están cubiertas por guantes. El hombre porta además un bezote y orejas sencillos. El tocado es como un casco el cual es coronado por la cabeza de un jaguar y plumas. Al pie de este guerrero hay montículos de piedra.</p>	<p>Apoyatura: Empezaron a rodear a la montaña para crear una cadena humana.</p>
4	Plano General	<p>En la parte izquierda de la viñeta hay un cuadro interno, que con un primer plano de una puerta de una nave voladora, surge un guerrero ataviado con armadura metálica, botas que le permiten volar, cinturón, taparrabo, guantes, orejas, casco con anteojos rematado con pequeñas plumas y una cinta que rodea al casco, entre sus manos lleva un arma con características mayas y elementos serpentinos. Brinca a la otra viñeta en la cual al fondo hay una nave voladora de la cual surgen guerreros con atuendos idénticos al ya descrito.</p>	<p>Apoyatura: En el cielo los guerreros se colocan en posición de ataque.</p>
1	Plano General	<p>Montaña Hucavitz, rodeada por tierra y cielo.</p>	<p>Apoyatura: Dentro de la montaña en la oscuridad se podía sentir la inquietud y ansiedad de las bestias que solo esperaban, esperaban en las tinieblas, solo esperaban.</p>

PAGINA 8

Cuadro	Plano	Descripción	Texto
2	Primer Plano	Rostro de Poslob de tres cuartos con actitud triunfante.	Dream balloon Poslob: TONTOS Ja, Ja, Ja II
3	Plano Medio	Lamat aparece acostado de perfil envuelto en una túnica lisa, el cabello lo lleva suelto y porta unas orejeras en forma de flor con cuatro pétalos.	Apoyatura: Se ha cumplido el cuarto día de la muerte de Lamat y de acuerdo a la tradición debe iniciar su viaje al Metnal. Apoyatura: Se inician los preparativos.
4	Plano Medio	Aparece un perro con porte y actitud altiva, es sujetado por un hombre que sólo se ve de la cintura hacia abajo, su vestimenta se compone de un taparrabo y falda ambos rematan con una franja lisa, y por último porta unas botas que le llegan abajo de las rodillas.	Apoyatura: Se elige al perro que le ayudará a cruzar el río del inframundo. Hombre: Sólo hay que DORMIRLO.
5	Primer Plano	Una mano sostiene en lo alto una codorniz muerta, la sangre de ésta corre por el brazo del que la sujeta, plumas y sangre caen.	Apoyatura: Se sacrifican animales en honor al viajero.
6	Plano Medio	Toma en picada, aparece un hombre acostado sobre una losa, con el torso desnudo, viste un taparrabo, falda y cinturón, en las muñecas lleva brazaletes, además porta un tocado y orejeras sencillos, a un lado de este hay otro hombre con vestimenta similar, el tocado está adornado por una esfera en la parte superior de la cual surgen plumas, además porta orejeras más elaboradas, y en el pecho luce un collar. Este Personaje sostiene entre sus brazos una daga que mantiene en lo alto lista para ser hundida en el pecho de su víctima.	Apoyatura: Se sacrifica a su fiel servidor Xic, para que lo siga atendiendo en la otra vida.

Cuadro	Plano	Descripción	Texto
7	Primer Plano	Detalle del momento en que la daga penetra en el pecho de la víctima de donde surge un borbotón de sangre.	
8	Primer Plano	En la parte inferior derecha hay una hoguera de la que se desprende una enorme nube de humo, al pie de ella está una mujer, ataviada con un vestido largo de manga corta, tiene el cabello largo y lo lleva arreglado en forma de trenza, rematada con un anillo metálico. Entre sus manos sostiene un jarrón, tras ella hay una fila formada por mujeres similares a ella en su vestimenta y aspecto físico, pero cada una de ellas lleva diferentes objetos en sus manos.	Apoyatura: Se queman los objetos que necesitará en el otro mundo. Apoyatura: Realizado todo ello da inicio el cortejo fúnebre.

PAGINA 9

1	Plano General	Adelante tenemos a un grupo de tres hombres que tocan tambores, el del centro toca en un tambor sostenido por cuatro cabezas de serpientes mayas, los otros dos tocan un tambor sostenido por cuatro estructuras rectangulares. Los músicos laterales portan un tocado de tela abombado así como orejeras, brazaletes, cinturón, taparrabo y una falda rematada por una franja liza todos portan zapatos con talón parecidos a las sandalias sencillas mayas. El músico central, ataviado con las mismas ropas, se diferencia por un collar del cual cuelga una enorme joya que llega hasta su pecho. Más atrás se ven siluetas de este conjunto inicial, ubicado en el patio principal de la ciudad de Palenque.	Apoyatura: Los músicos empiezan a tocar ...
---	---------------	---	---

Cuadro	Plano	Descripción	Texto
2	Plano Medio	Músicos tocando la flauta, ataviados con un tocado de tela abombado, orejeras, brazaletes, cinturón, taparrabo y falda, uno de ellos está de perfil izquierdo y el otro de frente, atrás de estos hay otra pareja idéntica en vestimenta y posición.	
3	Plano General	Conjunto de cantantes compuesto por parejas, las mujeres portan un vestido largo floreado, de acuerdo a los bordados chiapanecos, en la cintura llevan un cinturón metálico sujetado por una flor geometrizada, llevan además un collar y orejeras grandes, su cabello está arreglado en forma de trenza la cual remata con un cilindro de metal. Los hombres portan una enorme túnica, en las mangas llevan una franja de bordados mayas, la túnica tiene pechera metálica, también portan un collar, orejeras y un tocado de tela abombado que remata con plumas pequeñas.	Apoyatura: los cantantes elevan sus notas al cielo.
4	Plano General	Cuatro mujeres bailando, ataviadas con sandalias con talón, falda y un enorme blusón de manga corta, con cuello en forma de V con tres franjas decorando la orilla y el cabello lo llevan arreglado con una tiara metálica.	Apoyatura: Y los danzantes se empezaron a mover rítmicamente honrando, con sus movimientos, al difunto.
PAGINA 10			
1	Plano Americano	Aparecen tres niñas que están ataviadas con un vestido largo que en la parte inferior tiene una tira bordada con enormes flores, en el cuello llevan un collar de metal del que cuelga una joya ovalada, además portan aretes largos y su cabello lo llevan	Apoyatura: Del templo dedicado al dios de la muerte sale el cotejo fúnebre, encabezado por niñas y mujeres que a su paso van

Cuadro	Plano	Descripción	Texto
1	Plano Americano	recogido con una tiara metálica, las niñas tienen una actitud seria y van arrojando flores que toman de un recipiente que llevan en la mano derecha. Detrás de las niñas hay tres mujeres jóvenes con los brazos ligeramente extendidos hacia sus costados, están vestidas con una falda ajustada, blusa hasta la cintura bordada con flores en las mangas, collar y llevan el cabello recogido con una tiara metálica. Detrás de ellas hay una alfombra de pétalos, los cuales cubren el piso de la habitación principal del templo del dios de la muerte.	dejando una alfombra de flores ...
2	Plano General	El grupo de niñas y mujeres están afuera del templo del dios de la muerte, taras de ellas la alfombra de flores y más al fondo se puede apreciar dos hombres que cargan en sus hombros la camilla en donde duerme Lamat y su perro.	Apoyatura: Dibujando el camino que el cortejo debe seguir ...
3	Primer Plano	En la parte superior de la viñeta hay una rosa de ella caen pétalos a lo largo del cuadro.	Apoyatura: Hasta la Selva Lacandona ...
4	Plano General	El templo del dios de la muerte tiene cubierta sus escaleras de flores y pétalos, en la parte superior se puede ver la silueta de un grupo de cuatro hombres que cargan la camilla de Lamat.	Apoyatura: Donde será depositado el cuerpo en la lápida sagrada del ancestral Templo de las Inscripciones.

Antes de comenzar con la parte gráfica de la historieta se tiene que dibujar a los personajes principales que intervendrán en la trama y de acuerdo a las características mencionadas en el argumento -el guión-. El dibujante crea los prototipos de los personajes que aparecerán a lo largo de la historieta. Para ello se debe documentar en cuanto a la época, ambiente, vestuario, referencias históricas y gráficas, así como la forma y estilo de muebles, edificios, objetos, etc., del periodo en el cual se desarrolle la historia.

En mi caso el argumento se desarrolla en un mundo fantástico con características de la cultura Maya, características que han sido sustraídas de una investigación antropológica realizada previamente para crear el argumento.

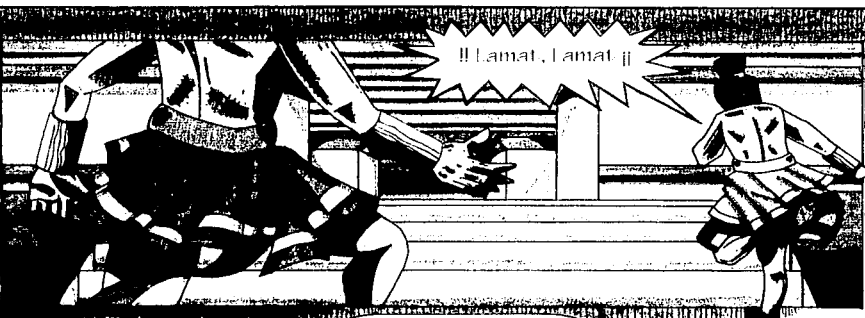
KIM BALAMI



UNAM
#0



03



!! Lamat, Lamat !!

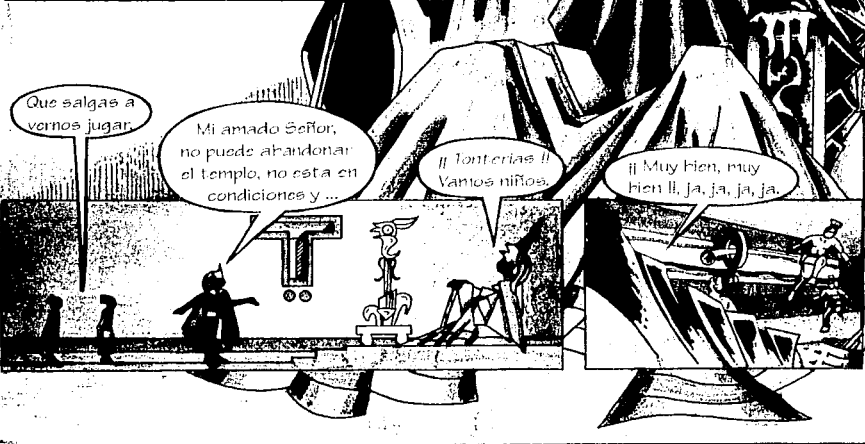


Alto niños, porque levantan la voz en el templo del Gran Señor retirense, !! Enseguida !!

Xic, dejalos pasar

Adelante

¿Que desean ?

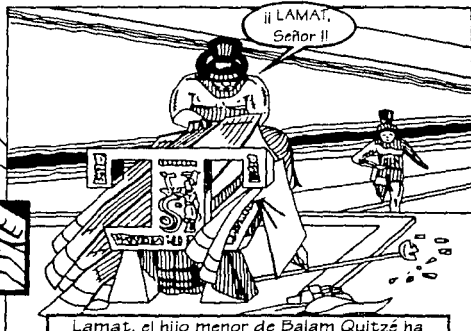


Que salgas a vernos jugar

Mi amado Señor, no puede abandonar el templo, no está en condiciones y ...

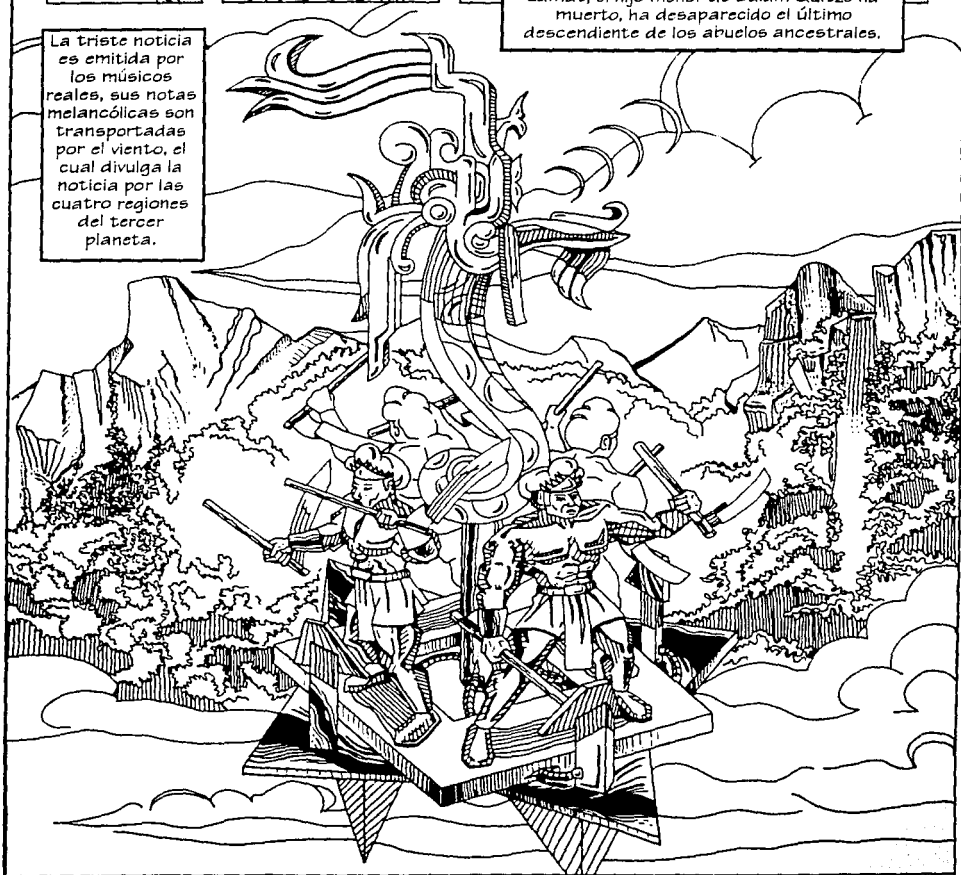
!! Tonterias !!
Vamos niños

!! Muy bien, muy bien !!, ja, ja, ja, ja.



La triste noticia es emitida por los músicos reales, sus notas melancólicas son transportadas por el viento, el cual divulga la noticia por las cuatro regiones del tercer planeta.

Lamat, el hijo menor de Balam Quitzé ha muerto, ha desaparecido el último descendiente de los abuelos ancestrales.



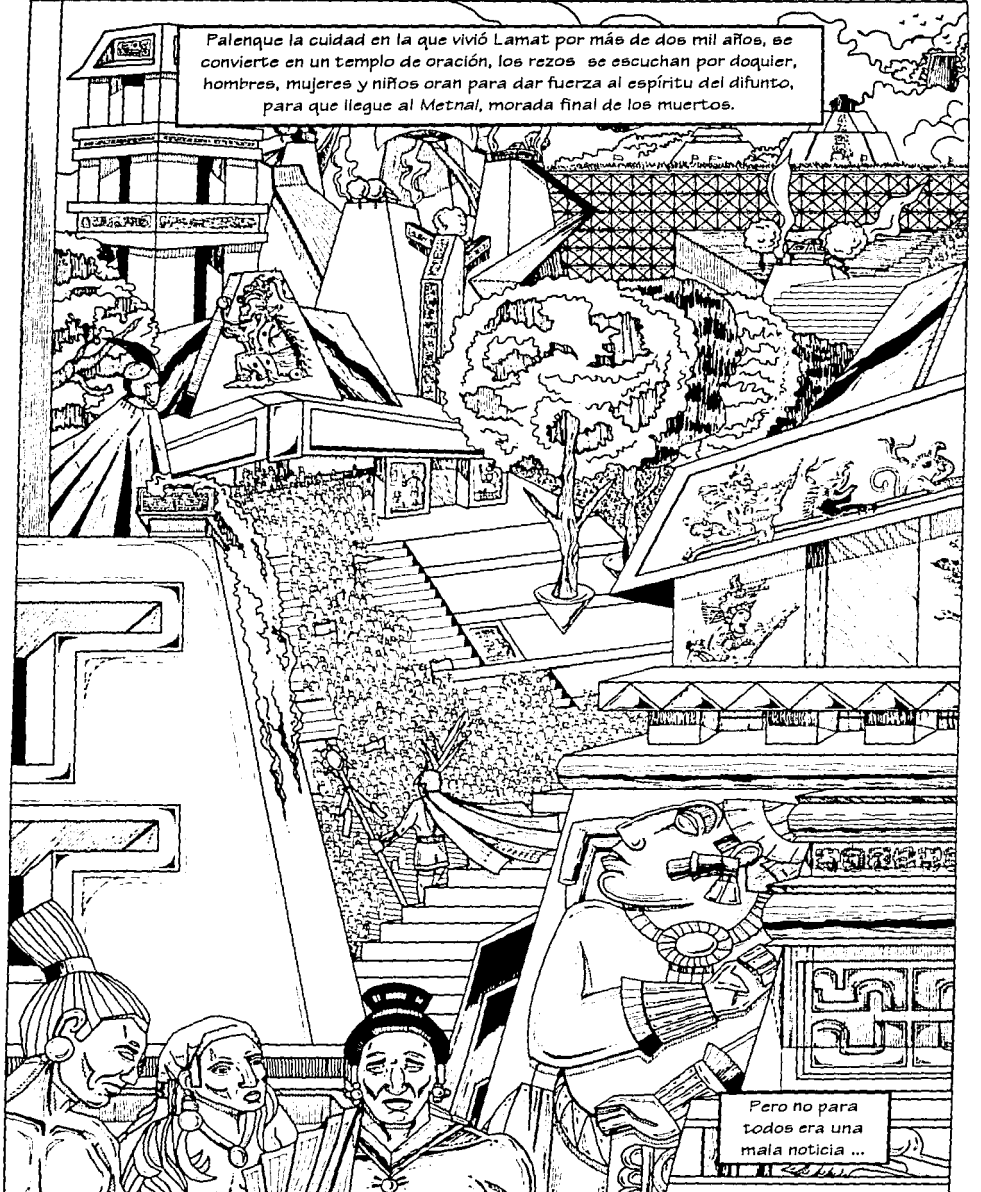
Al llegar la noticia a los oídos de los pobladores del tercer planeta, la tristeza los embarga y todo el día y toda la noche caminaron hacia el lugar donde reposa inerte el cuerpo del amado anciano.

La noticia del deceso fue también anunciado a los pobladores del universo sagrado.




Fermiso para aterrizar en el tercer planeta.



A black and white line drawing of an ancient city. In the foreground, a priest with a large headdress and a necklace is seated on a throne, looking towards the left. Three women are standing in front of him, looking at him with various expressions. The background shows a large temple with a wide staircase leading up to a platform. There are trees and other buildings in the distance. The style is reminiscent of ancient Egyptian art.

Palenque la ciudad en la que vivió Lamat por más de dos mil años, se convierte en un templo de oración, los rezos se escuchan por doquier, hombres, mujeres y niños oran para dar fuerza al espíritu del difunto, para que llegue al Metnal, morada final de los muertos.

Pero no para todos era una mala noticia ...



En la cima de la montaña Hucavit
estaban presos los demonios, que desde
hace mucho tiempo esperaban la muerte
del anciano, ya que era el único con gran
poder capaz de capturar y encerrar a
los seres más despreciados del universo
y del tercer planeta.

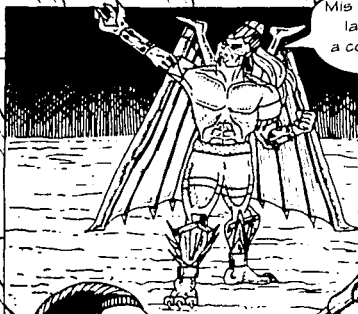
Traigo una noticia
que le complacerá,
Señor.

JAJAJAJA

JAJAJA

AAAH

La noticia embriagó de felicidad a los demonios que
gritaban, aullaban y gruñían como bestias salvajes con
sed de sangre y destrucción.



Mis amados hermanos, la sangre volverá a correr y prevalecerá la oscuridad.

El domo de energía que nos mantiene cautivos se debilitará en poco tiempo y será fácil de penetrar. **¡¡ VOLVEREMOS A SER LIBRES !!**



Falta muy poco, muy poco ...

En el Palacio del Halach Uinic Palencano, se congregaron todos los gobernantes del Universo Sagrado.



Debemos proteger al Universo Sagrado de tal amenaza.

Todos saben para que los he reunido aquí.

La fuerza del espíritu de Lamat se extingue poco a poco y los demonios quedarán libres.

Por ello, he convocado a todos los Ahuacan, Ah Nin, Chilam y Ah Men del Tercer Planeta y del Universo sagrado.

Para unir fuerzas e impedir que salgan las bestias de su prisión.



El llamado del Malach Jinic ilago hasta los puntos mas lejanos del Universo Sagrado y al cuarto día de la muerte de Lamat, al despuntar el alba, ya estaban reunidos a un costado de la montaña Hucavitz, miles de personas capaces de cumplir dicha mision: detener a los demonios.

El Jefe Supremo de las Fuerzas Palencanas, da las indicaciones para efectuar con éxito el proposito que los habia reunido en ese lugar.



Empezaron a rodear la montaña para hacer una cadena humana.

En el cielo los guerreros se colocan en posición de ataque.

Dentro de la montaña, en la oscuridad se podía sentir la inquietud y ansiedad de las bestias que sólo cenaraban, esperaban en las tinieblas, sólo esperaban.

TONTOS



Se ha cumplido el cuarto día de la muerte de Lamat y de acuerdo a la tradición debe iniciar su viaje al Metnal.



Se inician los preparativos...

Se elige al perro que le ayudará a cruzar el río del inframundo.



Sólo hay que dormirlo.

Se sacrifican animales en honor al viajero.

Se sacrifica a su fiel servidor Xic, para que lo siga atendiendo en la otra vida.

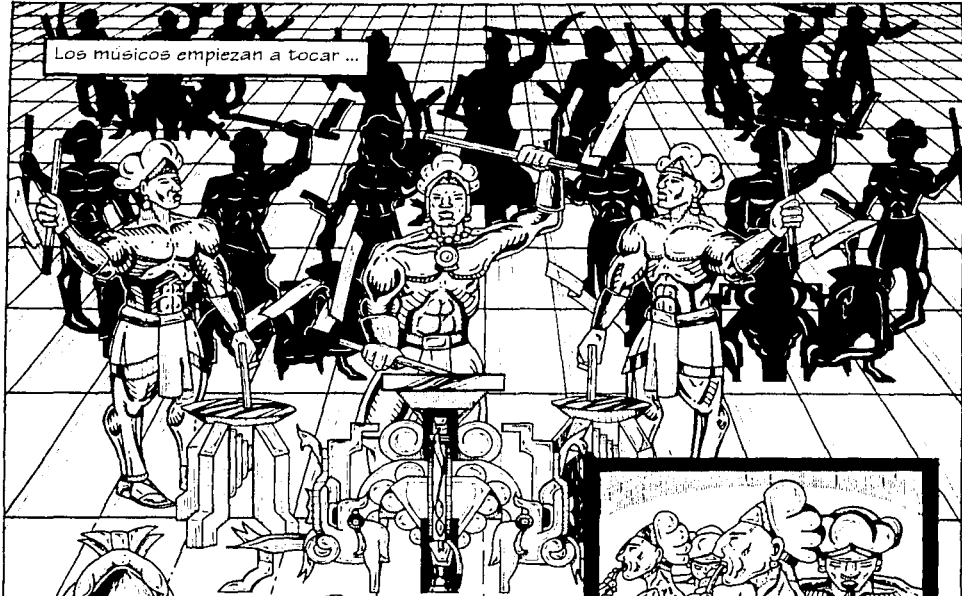


Se queman los objetos que necesitará en el otro mundo.

Realizado todo ello da inicio el cortejo fúnebre.



Los músicos empiezan a tocar ...



Los cantantes elevan sus notas al cielo ...



Los danzantes se empiezan a mover rítmicamente honrrado, con sus movimientos al difunto.



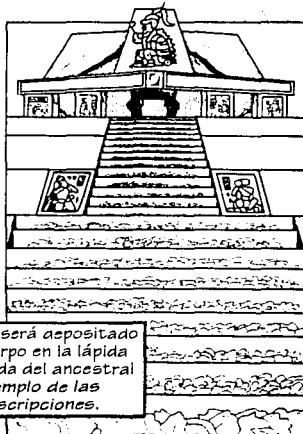
Del templo dedicado al dios de la muerte sale el cortejo fúnebre, encabezado por niñas y mujeres que a su paso van dejando una alfombra de flores ...



Dirigiendo el camino que el cortejo debe seguir ...



hasta la selva Lacandona ...



Donde será depositado el cuerpo en la lápida sagrada del ancestral Templo de las Inscripciones.

Conclusión

No cabe duda que la historieta como forma expresiva, compuesta por la escritura fonética e icónica, se ha transformado en un importante medio masivo de comunicación.

Desde sus inicios en la prensa estadounidense hasta la actualidad el comic ha desempeñado diversas funciones que van desde la difusión cultural hasta la propaganda de ideologías, y cuyo papel principal, a lo largo de su vida, ha sido proporcionar entretenimiento. Sea cual sea su función, la historieta ante todo es un medio impreso y de fácil adquisición que lleva implícito un mensaje estructurado de acuerdo a las características del público (meta) que se desee alcanzar.

Desafortunadamente al encontrar los editores una mina de oro en la publicación de historietas, se reducen las posibilidades creativas para emitir un mensaje a las fórmulas ya probadas, generadoras de enormes ganancias, dejando de lado historietas con un alto nivel gráfico y literario, sólo porque no cuentan con la característica ya establecida: mediocridad.

Lamentablemente México no está exento de este suceso, es más, para nuestra mala fortuna la historieta mexicana está clasificada como la peor del mundo y no es necesario realizar un censo para comprobarlo, con solo mirar los puestos de periódicos se puede confirmar y comparar la calidad de las historietas extranjeras con las nacionales.

Por ello en México existe un enorme rechazo hacia estas revistas por parte de un sector de la sociedad que ignora sus cualidades y enormes posibilidades educativas; posibilidades que se explotaron positivamente en los años treinta, ayudando a la alfabetización de miles de mexicanos.

Características que en la actualidad se pueden emplear para activar la lectura y difundir conocimientos entre niños y jóvenes, pues en nuestros días gozamos de un nuevo boom del comic extranjero que ha invadido nuestro país.

Viendo estas posibilidades y sus antecedentes; pensé que elaborar una historieta con rasgos autóctonos, empapada de elementos del comic extranjero, era algo contradictorio, pues usar la estructura narrativa y gráfica del comic extranjero, principalmente estadounidense (país que ha invadido nuestra cultura), mientras que programas culturales y educativos tratan de luchar contra esta invasión podría ser contraproducente. Pero, después de mucho pensarlo, llegué a la conclusión que es más fácil utilizar las mismas "armas" del "enemigo" para vencerlo.

Porque, desgraciadamente, aunque los esfuerzos por combatir esta invasión cultural son muy aplaudidos, desafortunadamente en el entorno en el que vivimos -al menos en la ciudad de México- no existen muchos elementos que refuercen la cultura nacional, por ejemplo la televisión, medio masivo de comunicación predilecto por el mexicano, no cuenta con algún programa que difunda a los niños y jóvenes, costumbres y tradiciones nacionales de una forma amena y sin tecnicismos, por el contrario, estamos informados de lo que sucede en el país vecino, hacemos nuestros sus héroes, vestimos parecido o igual que ellos, escuchamos su música; formamos parte de su industria de entretenimiento, en pocas palabras somos parte de su cultura comercial que nos hace olvidar nuestras raíces, y si negamos esto negamos una parte de nuestra historia.

Por ello, aunque la SEP e instituciones gubernamentales hagan esfuerzos supremos por mostrar lo nuestro no, logrará buen fruto si no hay con qué reforzarlo en nuestro entorno.

Por otra lado, las formas extranjeras están bien afianzadas en México y luchar contra ellas sería perder una batalla, ya que no contamos con municiones para defenderla, pero si negociamos con el enemigo es probable que obtengamos un buen acuerdo, es decir, hay que analizar los modos y formas de las que podemos echar mano para nuestro beneficio e introducir nuevos modelos para impartir cultura que sea aceptada de buen agrado por el público, llegando a estas conclusiones puedo afirmar que la historieta extranjera es uno de los medios masivos de comunicación que está en el gusto de miles de mexicanos en formación educativa y las consumen para pasar un rato ameno y divertido, por ello el comic estadounidense, con su estructura narrativa y gráfica que esta llena de fantasía, futurismo y surrealismo, nos proporciona las herramientas para elaborar dentro de estos parámetros, una historieta con elementos mexicanos de carácter educativo.

Glosario

1. Abulia: Falta de voluntad, sinónimo de apatía.
2. Anglosajón: perteneciente a los pueblos de raza inglesa.
3. Arquetipo: modelo original, primero en un arte u otra cosa.
4. Clandestino: secreto, oculto.
5. Código: conjunto de reglas o preceptos sobre cualquier materia.
6. Coercer: contener, refrenar, sujetar.
7. Cominación: amenaza.
8. Convencional: convenio o convención que se establece en virtud de las costumbres.
9. Cultura: conjunto de elementos materiales e inmateriales de que cada sociedad dispone para relacionarse con el medio y obtener de él la subsistencia. Abarca técnicas, normas, pautas sociales y sistemas de valores, generados a través del desarrollo histórico del grupo. Incluye: lenguaje, organizaciones, sistemas sociales, económicos, políticos, religiosos y tecnológicos; y todas las resultantes de actividades humanas no ingénitas (casa, alimentos, vestidos, máquinas, etc.). La cultura se transmite de una generación a otra por medio de los procesos de socialización que transforman a los individuos en personas integradas e identificadas con los miembros de una sociedad determinada, con los que comparten la lengua, el modo de vida, las normas, la ideología, etc. Cada sociedad, genera su cultura propia, y dentro de ella suelen desarrollar subculturas étnicas o subculturas de clase, relacionadas con la función social y económica de cada individuo.
10. Correligionario: sujeto que profesa la misma religión o que tiene la misma opinión que otro.
11. Didáctico: método adecuado para enseñar o instruir.
12. Dogmatizar: enseñar los dogmas: proposición que se asienta por firme y cierta y como principio innegable de una ciencia.
13. Doctrina: enseñanza que se da para instrucción de alguno.
14. Dubitación: figura de retórica consistente en fingir el orador duda o perplejidad para evitar objeciones.
15. Elipsis: figura de construcción gramatical consistente en suprimir en la oración aquellas palabras que no son indispensables para la claridad de la misma.
16. Elite: (voz francesa) indica lo selecto o que ocupa lugares en el poder.
17. Enalención: embelesamiento, distracción.
18. Escrutinio: examen y averiguación que se hace de una cosa para saber lo que es y formar juicio de ella.
19. Estilo: modo, manera, forma de hacer las cosas.
20. Eufemismo: modo de decir para expresar con suavidad decoro ideas cuya recta y franca expresión sería dura o malsonante.
21. Fanático: que defiende con tenacidad desmedida y apasionamiento, creencias u opiniones.
22. Fraternidad: unión entre hermanos o entre los que se tratan como tales.
23. Folklore: conjunto de tradiciones, creencias y costumbres de un país.
24. Fotograma: cualquiera de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica.
25. Gradación: serie de cosas ordenadas gradualmente.
26. Heterogéneo: diferente.

27. Hipérbaton: figura de construcción gramatical consistente en invertir el orden de las palabras en el discurso.
28. Hipérbole: figura de retórica que consiste en exagerar para impresionar.
29. Ideología: conjunto de ideas, creencias, pautas de conducta y normas propias de una clase social o de un individuo como perteneciente a ella, destinado a proponer una interpretación de los fenómenos sociales de todo tipo y alcance.
30. Lucrativo: que produce utilidad y ganancias.
31. Masoquismo: anomalía de la conducta sexual que reside en la necesidad de padecer un sufrimiento físico o moral para obtener placer sexual.
32. Metáfora: figura de retórica por la cual se transporta el sentido de una palabra a otra, mediante una comparación mental.
33. Metonimia: figura de retórica que consiste en designar una cosa con el nombre de otra.
34. Mordaz: que murmura o critica con actitud o malignidad.
35. Pedestre: llano, vulgar, inculto, bajo.
36. Pleonasmo: figura gramatical que consiste en utilizar uno o más vocablos innecesarios para el sentido de la oración, pero que dan belleza o realce a la expresión.
37. Purallismo: sistema político que se basa en la coexistencia de grupos u organismos diferentes e independientes.
38. Reticencia: figura de retórica que consiste en detenerse en medio de una frase, dejando entender lo que se calla.
39. Sadismo: placer malsano en ver o en hacer sufrir al prójimo.
40. Sinécdoque: figura de retórica que consiste en tomar una parte por el todo, o el todo por una parte.
41. Sátira: discurso agudo, picante y mordaz, dirigido a este mismo fin.
42. Surrealismo: esfuerzo para sobrepasar lo real, por medio de lo imaginario y lo irracional.
43. Traslación: figura de construcción gramatical consistente en emplear un tiempo del verbo con significación distinta de la natural.
44. Vanguardismo: doctrina artística de tendencia renovadora, nacida en el siglo XX, que reacciona contra lo tradicional.

Bibliografía

- * Aceves José Ignacio, Gómez Castelazo María del Lourdes, Medina Virginia, Torres Lima Héctor Jesús (copiladores), *Antología en Comunicación*, Ed. Unam, México, 204 pág.
- * Aurrecoechea J. Manuel y Bartra Armando, *Puros Cuentos I*, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1988, 291 pág.
- * Aurrecoechea J. Manuel y Bartra Armando, *Puros Cuentos II*, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1993, 465 pág.
- * Aurrecoechea J. Manuel y Bartra Armando, *Puros Cuentos III*, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, 533 pág.
- * Baron Carbais Annie, *La Historieta*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1989, 180 pág.
- * Bartra Armando, *Trece tesis en torno a una lectura atropellada*, Ed. Museo Nacional de Culturas Populares, México, 1996, 29 pág.
- * Baur K. Elisabeth, *La Historieta, como una experiencia didáctica*, Ed. Nueva Imagen, México, 1978, 141 pág.
- * Coma Javier, *Los Comics un arte del siglo XX*, Ed. Guadarrama, col. Punto Omega, núm. 246, Madrid, 1978, 204 pág.
- * *Diccionario Enciclopédico Salvat*, Tomo C, Ed. Madrid, 1987, 1783 pág.
- * Dondis D. A., *La Sintaxis de la Imagen*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1976, 211 pág.
- * Eco Umberto, *Apocalípticos e Integrados*, Ed. Lumen, col. Palabra en el Tiempo, núm. 39, Barcelona, 1968, 368 pág.
- * Eisner Will, *Comics & Sequential Art*, Ed. Porthouse Press, U. S. A., 1993, 156 pág.
- * Fleur De M. L. y Keach S. Ball-Ro, *Teoría de la Comunicación de Masas*, Ed. Paidós, México, 1991, 349 pág.
- * García Corboba Clemente, *Los comics, dibujar con la Imagen y la palabra*, Ed. Humanitas, Barcelona, 1983, 140 pág.
- * Garza de la Mercedes, *El Universo Sagrado de la Serpiente entre los Mayas*, Ed. Unam, México, 1984, 462 pág.
- * Gendrop Paul, *Compendio de Arte Prehispánico*, Ed. Trillas, col. Linterna Mágica No. 5, México, 1988, 201 pág.
- * Gubern Roman, *El Lenguaje de los Comics*, Ed. Península, ed. de bolsillo núm. 195, Barcelona, 1972, 185 pág.
- * Gubern Roman, *Literatura de la Imagen*, Ed. Salvat, Grandes Temas, núm. 57, Barcelona, 1973, 143 pág.
- * Guiraud Pierre, *La Semiología*, Ed. Siglo Veintiuno, México, 1991, 133 pág.
- * Gutiérrez Saenz Raúl, *Introducción a la Didáctica*, Ed. Esfinge, México, 1986, 237 pág.
- Historia de México*, Tomo 2, Salvat Editores de México, España, 1974, 318 pág.
- * Matos Motezuma Eduardo, *Muerte a Filo de Obsidiana*, Ed. Secretaría de Educación Pública, Segunda Serie Lecturas 50 Mexicanas, México, 1986, 153 pág.
- * Paoli J. Antonio, *Comunicación e Información*, Ed. Trillas, México, 1990, 138 pág.
- * Rodríguez Dieguez José Luis, *El Comic y su Utilización Didáctica*, Ed. Gustavo Gili, México, 1991, 168 pág.
- * Rodríguez Illera José Luis (copilador), *Educación y Comunicación*, Ed. Paidós, España, 1988, 27 pág.
- * Río Del Eduardo, *La Vida de Cuadrillos*, Ed. Grijalbo, México, 1984, 207 pág.

* Soustelle Jacques, *Los Mayas*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1988, 274 pág.

* Vázquez G. Modesto, *La Historietica*, Ed. Promotora K, México, 1981, 645 pág.

Artículos

* "Afecta a editores de historietas la crisis", La Jornada, sección cultura, México D.F., Jueves 16 de Marzo de 1995.

* Effer Davidovich Ari, "Nuevo historietismo: una moneda en el aire", La Jornada Semanal, México, Payán Vélver Carlos, núm. 271, 21 de Agosto de 1994, pág. 28-31.

* Fuentes Olivier, "La Vanguardia Nacional", Revista de Revistas, México, Ed. Excélsior, Núm. 4349, 7 de Junio de 1993, pág. 46.

* Malvido Adriana, "Para leerlo entre la realidad y el sueño revive Karmatrón", La Jornada, sección cultura, México D.F., Martes 1 de Agosto de 1995.

* Malvido Adriana y Martínez Arana Teresa, "La Historieta en México: un mundo ancho y ajeno", Casa del Tiempo, México, Ed. Universidad Autónoma Metropolitana, Vol. IV, No. 42, Julio 1984, pág. 19-21.

* Reyes F. Arturo, "La historieta, sus primeros cien años (1)", El Universal, sección cultural, México D. F. Domingo 3 de diciembre de 1995.

* Revueilas Eugenia, "Ruidos en la comunicación cultural", Casa del Tiempo, México, De. Universidad Autónoma Metropolitana, Vol. IV, No. 42, Julio 1984, pág. 16-18.

Índice de Obras

1. Sincity, Frank Miller, Ed. Dark House Comics, Canadá, 1992, pág. 137.
2. Yo, Matías, Fernando Javier Sendra, Ediciones de la Flor, Argentina, 1995, pág. 22
3. La vida en otro planeta, Will Eisner, "Comics & Sequential Art", Ed. Poorhouse Press, U. S. A., 1993, pág. 65.
4. Superman, núm. 120, Ed. Vid.
5. Max y Moritz. Willhelm Busch, "La Vida de Cuadritos", Eduardo del Río, Ed. Grijalbo, México, 1984, pág. 18.
6. Yellow Kid, Richard Felton Outcault, "La Vida de Cuadritos", Eduardo del Río, Ed. Grijalbo, México, 1984, pág. 23.
7. Little Nemo in Slumberland, Winsor McCay, "La Vida de Cuadritos", Eduardo del Río, Ed. Grijalbo, México, 1984, pág. 29.
8. Tarzán, Harold Foster, "Los comics un arte del siglo XX", Ed. Guadarrama, col. Punto Omega, núm. 246, Madrid, 1978, p. 183.
9. Famous Funnies, Eastern Color Printing, "El lenguaje de los comics", Roman Gubern, Ed. Península, ed. de Bolsillo núm. 195, Barcelona, 1972, p.48.
10. Pogo, Walt Kelly, "La Vida de Cuadritos", Eduardo del Río, Ed. Grijalbo, México, 1984, pág. 59.
11. Peanuts, chaies M. Schulz, "El Mundo de Mafalda", Sociedad Estatal Quinto Centenario, Ed. Lumen, Barcelona, 1992, pág. 62.
12. Mafalda, Quino (Joaquín Lavado) "El Mundo de Mafalda", Sociedad Estatal Quinto Centenario, Ed. Lumen, Barcelona, 1992, pág. 86.
13. Fal Freyddy's Cat, Robert Crumb, "La Vida de Cuadritos", Eduardo del Río, Ed. Grijalbo, México, 1984, pág. 66.
14. Los Agachados, Riis, "La Vida de Cuadritos", Eduardo del Río, Ed. Grijalbo, México, 1984, pág. 101.
15. Tripodología Felina, Bernardo Fernández (Bef), Bachan, Alfonso Acosta y Luis Carcass.
16. Gallito Inglés, Clément, Ricardo Peláez, Camacho, Quintero y Frik.
17. Plancha satírica-política, Rafael Lillo, "Puros Cuentos" (I), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1988, pág. 148.
18. El Imparcial, Reyes Spindola, "Puros Cuentos" (I), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1988, pág. 90.
19. Plancha satírico-político, Villasana, "Puros Cuentos" (I), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1988, pág. 66.
20. Diario satírico-político del siglo XIX, "Puros Cuentos" (I), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1988, pág. 56.
21. Don Catarino y su Apreciable Familia, Hipólito Zendejas y Salvador Pruneda, "Puros Cuentos" (I), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1988, pág. 214.

22. Mamerto, Jesús Acosta y Hugo Tighman, "Puros Cuentos" (III), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, pág. 18.
23. Adelaido el Conquistador, Juan Arheneck, "Puros Cuentos" (I), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1988, pág. 255.
24. Paquín, Francisco Sayrols, "Puros Cuentos" (II), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1993, pág. 53.
25. Pepín, Coronel José García Valseca, "Puros Cuentos" (II), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1993, pág. 22.
26. Chamaco, Ignacio "Chamaco" Herrerías, "Puros Cuentos" (II), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1993, pág. 77.
27. Sanio y la Telona Mendoza, Jis y Trino, "Trece tesis en torno a una Lectura Atropellada", Bartra Armando, Ed. Museo Nacional de culturas Populares, México, 1996, pág. 8.
28. El Evento, Rocha, "Trece tesis en torno a una Lectura Atropellada", Bartra Armando, Ed. Museo Nacional de culturas Populares, México, 1996, pág. 8.
29. Memín Piguín, Vargas Dulché y Sixto Valencia, "Puros Cuentos" (III), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, pág. 388.
30. Segundo I, Rey de Moscabia, Hipólito Zendejas y Carlos Neve, "Puros Cuentos" (I), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1988, pág. 264.
31. La Familia Burrón, Gabriel Vargas, "La Vida de Cuadritos", Eduardo del Río, Ed. Grijalbo, México, 1984, pág. 95.
32. Máximo Tops, Abel Quezada, "Puros Cuentos" (II), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1993, pág. 312.
33. Gitanillo, Francisco Flores, "Puros Cuentos" (III), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, pág. 315.
34. Escarlata, Daniel López, "Puros Cuentos" (III), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, pág. 47.
35. Sanio, El enmascarado de Plata, José G. Cruz, "Puros Cuentos" (III), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, pág. 520.
36. Capitán Wing, Antonio Gutiérrez y Daniel López, "Puros Cuentos" (III), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, pág. 73.
37. El Hijo de la Jungla, Leopoldo Zea Salas, "Puros Cuentos" (III), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, pág. 82.

38. Los Pardillán, Melesio Esquivel, "Puros Cuentos" (III), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, pág. 133.
39. El Charro Negro, Adolfo Mariño Ruiz, "Puros Cuentos" (III), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, pág. 165.
40. El Monje Loco, Riveroll y Juan Reyes Beiker, "Puros Cuentos" (III), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, pág. 267.
41. Sherlock Holmes, Rafael A. Pérez y Arias Bernal, "Puros Cuentos" (III), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, pág. 277.
42. Mocu-drama, Magú, "La Vida de Cuadritos", Eduardo del Río, Ed. Grijalbo, México, 1984, pág. 105.
43. Piocha, Secretaría de Educación Pública, "Puros Cuentos" (III), J. Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Ed. Grijalbo y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1993, pág. 106.
44. La Venganza del Faisán y del Venado, Tomo 4., "México Historia de un Pueblo", Seattiel Alatríste Lozano y Seattiel Alatríste Batalla, Ed. Secretaría de Educación Pública y Editorial Nueva Imagen, México, 1980.
45. Bart Simpson, Matt Groening, "Guía para la Vida", Ediciones B, Barcelona, 1994, pág. 164.
46. Spiderman, Stan Lee, "La Vida de Cuadritos", Eduardo del Río, Ed. Grijalbo, México, 1984, pág. 55.
47. Los Depredadores, "Chanoc", Tomo 4, Angel Mora, Martha Mora y Pablo Rodríguez, Ediciones Enigma, México, 1994, pág. 13.
48. La Venganza del Faisán y del Venado, Tomo 4., "México Historia de un Pueblo", Seattiel Alatríste Lozano y Seattiel Alatríste Batalla, Ed. Secretaría de Educación Pública y Editorial Nueva Imagen, México, 1980, pág. 1.
49. La civilización Inca: los hijos del Sol, José Ortiz y Miguel Ángel Nieto, Ed. Planeta-De Agostini y Sociedad Estatal Quinto Centenario, España, 1992, pág. 17.
50. Estela Maya, Número 13 de Seibal, "El Universo sagrado de la serpiente entre los Mayas", Mercedes de la Garza, Ed. Unam, México, 1984, pág. 392.
51. "Superman-Doomsday" (cazador/presa), Ed. Vid, 1994.
52. Will Eisner, "Comics & Sequential Art", Ed. Poorhouse Press, U. S. A., 1993, pág. 25.
53. Will Eisner, "Comics & Sequential Art", Ed. Poorhouse Press, U. S. A., 1993, pág. 106.
54. Steve Canyon, Milton Caniff, "Steve Canyon" Núm. 9. Ediciones Eseeuve (Art Comics), Madrid, 1988, pág. 10.
55. Will Eisner, "Comics & Sequential Art", Ed. Poorhouse Press, U. S. A., 1993, pág. 42.
56. Mafalda, Quino (Joaquín Lavado), "10 años con Mafalda", Esteban Busquets, Ed. Lumen y Promexa, México, 1989, pág. 183.
57. Will Eisner, "Comics & Sequential Art", Ed. Poorhouse Press, U. S. A., 1993, pág. 25.
58. "Spawn", Frank Miller y Todd McFarlane, No. 11, Ed. Image, Canadá, 1993, pág. 4.
59. Spirit, Will Eisner, "Comics & Sequential Art", Ed. Poorhouse Press, U. S. A., 1993, pág. 34.

60. Spirit, Will Eisner, "Comics & Sequential Art", Ed. Poorhouse Press, U. S. A., 1993, pág. 54.
70. Los Depredadores, "Chanoc", Tomo 4, Angel Mora, Martha Mora y Pablo Rodríguez, Ediciones Enigma, México, 1994, pág. 22.
71. Mafalda, Quino (Joaquín Lavado), "10 años con Mafalda", Esteban Busquets, Ed. Lumen y Promexa, México, 1989, pág. 183.
72. Los Depredadores, "Chanoc", Tomo 4, Angel Mora, Martha Mora y Pablo Rodríguez, Ediciones Enigma, México, 1994, pág. 7.
73. Will Eisner. "Comics & Sequential Art", Ed. Poorhouse Press, U. S. A., 1993, pág. 110.