



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE  
MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS  
POSGRADO EN ARTES VISUALES

JOSÉ G. CRUZ ,  
ARTISTA DEL ARTE FANTÁSTICO MEXICANO.  
INTERPRETACIÓN  
GRÁFICA

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRO EN ARTES VISUALS

PRESENTA  
IRAM LÓPEZ CRUZ

DIRECTOR DE TESIS  
DR. ANTONIO SALAZAR BAÑUELOS

MÉXICO D.F., OCTUBRE 2008  
(LUGAR, MES Y AÑO)





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.



## Agradecimientos

Agradezco por su gran colaboración, ayuda y guía a:

Arquitecto José Gustavo Cruz, hijo de José G. Cruz Díaz

Maestro Ramón Valdiosera, gran historietista,  
diseñador amigo y colaborador de José G. Cruz

Don Rubén Eduardo Soto Díaz, director y fundador del  
Museo de la Caricatura y la Historieta, Cuautla, Morelos,  
México

Bruno Bernasconi Castelli, gran admirador y seguidor de  
la obra de José G. Cruz

A todos los maestros en la Academia de San Carlos que  
opinaron y sugirieron

A mi tutor Dr. Antonio Salazar Bañuelos

Y a Don José Guadalupe Cruz Díaz por inspirarme a  
hacer esta obra.







## INDICE

### INTRODUCCIÓN

Capítulo 1.....16

#### CIUDAD DE MÉXICO (1930 A 1950), ESCENARIO DE HISTORIAS DE ARRABAL

Pequeña relación de sucesos y eventos importantes en México entre los años 1930 y 1950, época en la que nació y vivió nuestro personaje central

Capítulo 2.....42

#### LOS INICIOS Y LA *ÉPOCA DE ORO* DEL CÓMIC EN MÉXICO Breve Historia de la Historieta en México; los primeros años, los años 50 y principios de los 60

Capítulo 3

#### UN PERSONAJE DE CÓMIC DE CARNE Y HUESO

3.1 Vida y obra de José Guadalupe

Cruz.....93

3.2 Las creaciones de José G.Cruz, descubrimiento y análisis... .....134

Capítulo 4

#### HOMENAJE DE AUTOR A AUTOR

Aporte de José G. Cruz a la historieta y a la fantasía .....242

Interpretación gráfica de los personajes e historias de José G. Cruz....254

Conclusiones..... . 276



Glosario.....288

## INTRODUCCIÓN

Se han hecho homenajes a Gabriel Vargas (Creador de *La Familia Burrón*, 1948), a Germán Butze (autor de los *Supesabios*, 1936) y a tantos artistas del **Arte Secuencial** mexicano, pero curiosamente y desafortunadamente pocos para José G. Cruz, y tal vez solamente lo recuerden o mencionen los "creadores de homenajes" cuando ocurre un evento relacionado con el mundo de la lucha libre, por que de forma inmediata surge la figura de "El Santo", y luego casi por lógica las historietas del superhéroe y al final el nombre de José G. Cruz, lo cual es en gran medida injusto.

Recordar solamente el personaje de "Santo, el enmascarado de Plata" es darle

poca importancia a los otros personajes e historietas de José G. Cruz.

Y es que la obra de este autor de historietas es realmente sorprendente y llena todos los gustos y preferencias. Por no decir que su obra es genial y titánica.

Las historias de Cruz, llenas de fantasía y de ingenuidad, nos muestran diversos escenarios llenos de acción, drama, risa involuntaria, disparos, sangre y monstruosidades humanas. La técnica va desde el magnífico trazo a pincel y tinta, a la aguada y al collage que realizó de forma magistral ya que en ocasiones el dibujo y la foto se mezclaban tan perfectamente que era casi imposible saber la diferencia entre uno y otra.

Trabajador incansable e insaciable; lo mismo creaba historietas que escribía textos para guiones de películas o actuaba de vez en cuando como extra o actor de reparto.

En el terreno de la actuación no solamente participaba en películas de dudosa o nula calidad artística, sino que también era actor y extra en sus cómics, siendo de los primeros autores en México que hacía este tipo de apariciones. Gabriel Vargas algunas veces se dibujó en sus historias pero solamente en ediciones especiales, De los autores que hicieron este tipo de apariciones solamente podemos mencionar, tal vez, a Ham Fisher autor de *Joe Palooka* (1927)

Creó personajes que se acercaban de manera estruendosa a la historia épica, aunque de modo peculiarmente

"nacionalista", agregando además que los escenarios eran fascinantes, sobrecargados y abigarrados.

Y aunque realizó de forma intensa dibujos y dibujos no se puede decir que reflejaba la realidad mexicana capitalina sino "Su realidad" y su forma de recrear la vida y personajes mexicanos. Le daba igual un charro de negro que un ladrón audaz y con oficio de detective a lo *Sherlock Holmes*; podía crear la vida de mujer tremendamente dramática o a una sádica y sensual hembra con pistola y látigo con tendencias lésbicas.

El mundo de José G. Cruz va de la realidad recreada en su imaginación a las más alocadas fantasías desbordadas, pero siempre con el toque mágico de la ingenuidad y la pureza del que crea sin preguntarse si lo que hace es correcto.

Por que también hay que notar que toda obra grandiosa puede, en algún momento, tener errores e incongruencias y vaya que en los cómics de Cruz se dan de manera también maravillosa.

Por ser un autor prolífico a veces cometía los "pecados" del creador, es decir: el plagio de imágenes y escenas demasiado conocidas, utilizaba algunas escenas de películas conocidas sin ningún prejuicio o a actores fácilmente reconocibles con tal de hacer más impactantes las escenas, el uso de elementos que no concuerdan con la época que nos describe, la utilización de trucos gráficos para salir de forma simple y sencilla de problemas de continuidad, cosa que sucede en los

intentos de resoluciones de secuencias lógicas en el cómic, sobre todo en principiantes. Es curioso que en ocasiones José G. Cruz cometiera esa clase de errores, pero tomando en cuenta el ritmo al que trabajaba se comprenderá por qué de sus trucos y malabares de argumento.

Pero lo que llama más la atención de los personajes de Cruz y sus historias son las incongruencias y el humor involuntario que se daba al por mayor, no por nada se le considera el "*Juan Orol de la Historieta*" .

Juan Orol mismo dijo sobre José G. Cruz:

*"Es un profundo conocedor del Hampa en México, tiene mucha experiencia de la 'movida del Barrio', como lo llama él, y escribía unos argumentos preciosos"*

Esta biografía ofrece de forma sencilla y amena la obra de José G. Cruz a consideración del lector conocedor, aficionado o novato en el mundo de la historieta mexicana y mundial.

La información que encontrará, el que decida adentrarse en el fantástico mundo de José G. Cruz, ha sido recopilada de varias revistas y de pocos libros ( Se insiste en la anotación de "pocos libros", por que a pesar de la larga búsqueda de información no se han hallado muchos textos dedicados a la obra de este historietista mexicano, a pesar de la influencia e importancia que tuvo para un



gran periodo y época en la historia del Cómics en México).

La interpretación gráfica es una colección de personajes creados por Cruz con agregados compositivos al más puro estilo ***Fantasy Art***.

La propuesta es revalorizar a los autores mexicanos del Cómics y la Fantasía no solamente con la promoción y tal vez la reedición de sus obras, sino con la interpretación de autores nuevos y artistas plásticos y comprender la importancia que tienen y pueden tener en la mitología contemporánea mexicana.

Hoy que estamos en búsqueda de valores, de héroes y de personajes no nos damos cuenta de la cantidad enorme de nombres y obras que se han creado a lo largo de la historia que pasan inadvertidas o

desconocidas por el olvido, la falta de memoria o el desdén que produce lo que ya creemos por todos conocido y por tanto falta de interés.

Esperemos que éste homenaje biográfico y artístico sea el principio de otras obras dedicadas al gran historietista José Guadalupe Cruz Díaz y sus creaciones fantásticas.

El arte en México se nutre del pasado y ahí es donde está la respuesta a la búsqueda de los artistas y autores noveles; reconociendo el pasado y a los viejos autores se crearán obras que influirán en el futuro.

## **CAPITULO I**

*Ciudad de México (1930 a 1950),  
Escenario de Historias de arrabal*



**La Ciudad de México de los años treinta era el objetivo de todo mexicano que quería ser parte de un cosmopolitismo naciente y apenas entendido por algunos personajes que creían saber en qué consistía ese concepto.**

Ya la Revolución había pasado; el nombre de Porfirio Díaz era sinónimo del México viejo y caduco; la mexicana lucha de intereses políticos a la cual denominaron Revolución terminó por desencantar a la gran mayoría de los mexicanos por que lo único que dejó fue eso que se llama aún "Instituciones",

pero para el ciudadano común eso no significaba gran cosa, al menos ya no había tiranos, ni dictadores con nombre y figura, la dictadura y la tiranía ahora era una compleja maquinaria a la cual nadie podía cuestionar por que se enfrentaría a la crueldad de la burocracia cada vez más grande para desgracia de las masas y para beneficio de los pequeños dictadores que se denominarían desde entonces Gobierno.



El único evento beligerante de importancia para los habitantes del México de esa época fue el de la Cristiada (1926 a 1929) en la cual cientos y cientos de personas dejaron su vida para un ideal religioso que no prendió tanto como la romántica Revolución. Ese evento bélico fue simplemente un incidente nostálgico de los grandes eventos que azotaron el

México de principios del S XX, pero nunca trascendió, tan es así que ya casi nadie recuerda lo que sucedió en esa época y muchos, incluso, confunden algunos eventos de la Cristiada con los de la Revolución.

La Cristiada fue la última guerra romántica mexicana, la última manifestación bélica en contra del Gobierno y los últimos vestigios idealistas que pretendieron ganar con el poder de las armas un sueño. Además, con el asesinato del "caudillo" Obregón toda ilusión se vino abajo y el Gobierno en lugar de debilitarse creció tanto que ya no hubo modo de hacerlo caer.

De ahí hasta ahora, el México romántico de los charros con pistola dejó de existir y vino la realidad de un país que debía estar a la par de los otros países y dejar de una vez por todas de imaginar

que la solución de los problemas era el levantamiento en armas contra la injusticia y que lo nuevo, lo verdadero era ser parte de toda una estructura económica basada en cambios, ventas y demás movimientos mercantiles que sólo unos cuantos conocían y manejaban.

México ya no era aquél lugar paradisíaco que describían los artistas viajeros del S XIX, ya no era ese lugar misterioso con rancheros bigotudos montados a caballo sombreros enormes, carrileras y pistola al cinto; ya no era ese espacio de magia azteca; ya no era el lugar mágico que esperaban conocer los románticos guerrilleros buscadores de fortuna y aventura. México se había



transformado en un País, un lugar en el que convivían muchas culturas y tradiciones, un lugar en el cual el Centro del país era el objetivo para demostrar que se había triunfado en la vida.

El Centro, la Capital de México, era la meca de todo aquél que buscara el éxito y la fortuna. Aún no se tenía como objetivo primordial Estados Unidos, aún se tenía esperanza en el Peso mexicano y todavía había ilusiones de que algún día el País saldría de ese agujero en el cual estaba atascado desde hacía tantos años, y tantos siglos.



La Capital, el D.F. , "México", El Centro, el sueño de muchos, el lugar en el que entraba un inocente y salía un pervertido; el lugar en el que o te hacías rico o hacías más notable tu pobreza.

La capital de México de 1930 a 1950 era todavía un lugar muy provinciano, aún había lugares sin explorar; la Alameda era un agujero de pedigüenos, un espacio en el que la humedad y la suciedad eran

cosa común; el "Zócalo" era un gran jardín en el que todavía había vestigios de la laguna que algún día fue y que en alguna ocasión fue tapada y transformada en un gran mercado que luego fue destruido ( por la revuelta de La Acordada), para ser de nuevo transformado en otro jardín que duraría hasta casi los años cincuenta, para ser luego una simple, llana y común plaza, sin árboles y sin nada más que un zócalo que luego fue retirado; el límite de la ciudad todavía era Peralvillo, la estación de tranvías de Indianilla, el Mirador, la Hacienda del Rosario; Xochimilco todavía era un pueblo "incivilizado"; Tacuba era un eterno tugurio de vicios (aún lo es, pero ya casi no lo notan las personas); el Aeropuerto era un lugar lejanísimo; Tlalpan era un pueblo de los límites de la ciudad y el Estado de México todavía olía a provincia.



La ciudad de México realmente era muy pequeña, pero las diferencias entre pobres y ricos eran enormes, así como había grandes residencias también había barrancas en las que vivían de forma asombrosamente miserable miles de familias y en las calles la delincuencia crecía de forma vertiginosa; los "pobres románticos" de las películas y cómics mexicanos eran solamente una parodia de las realidades más crueles; las notas policíacas hacían referencia de asesinos peligrosos como Gregorio Cárdenas, El "Capitán Fantasma" o el "Pelón" Sobera; la ciudad daba cobijo a cientos de personajes que daban esos toques "pintorescos" de toda gran urbe: pordioseros, pedigüños, carteristas, prostitutas, pendencieros, borrachos, drogadictos y demás personajes que eran motivo de repudio y admiración por parte

de los habitantes de la ciudad y del país en general.

Todo mexicano quería ser parte de eso que las películas mostraban, los malos o menos malos, pero ninguno quería tener ya esa imagen del sumiso y humilde "indio mexicano"; todo mexicano debía ser moderno, tener autos, dinero, clase; todos querían ser parte de aquellos "*Trescientos y algunos más*" que en cierta ocasión el Duque de Otranto anotó en una lista en la cual no todos podían estar y la cual prácticamente nadie podía modificar con su presencia, pero qué más daba, todos tenían derecho a soñar y la Capital era el primer paso para ser parte de un sueño que prácticamente nadie podía lograr pero sí intentar.

Los medios de comunicación se dividían solamente en dos partes: la Prensa y la Radio, de ahí iba y venía la información sobre los eventos de la sociedad mexicana, ahí se podían enterar en otras ciudades sobre las actividades que los personajes del espectáculo y la política realizaban en la Gran Capital. Se escuchaban de forma religiosa los programas de radio en los que voces como las de Agustín Lara, Toña la Negra, Pedro Vargas y otros recurrían a complejas formas de romanticismo y cursilería para dormir por un momento los pensamientos de miles de mexicanos que apenas notaban los eventos mundiales que pronto cambiarían el rumbo del mundo.





Luego vino el cine que creó una "conciencia nacional" que marcó de por vida a muchas generaciones con ejemplos de lo que debía ser el mexicano en búsqueda de aquellas cosas que había perdido en la Revolución.

El cine dividía perfectamente las dos tendencias sociales en México (reflejo, por supuesto, de la realidad) : El pueblerino que vivía en zonas alejadas y sin las comodidades de la modernidad y el cosmopolita que vivía en la ciudad rodeado de todas las "ventajas" de lo moderno y lo nuevo; por supuesto lo ideal, lo mejor, para esa generación mexicana era conseguir el cosmopolitismo y olvidar las raíces indígenas.

Luego llegó la tendencia de mostrar en el cine la ciudad y sus "realidades" como la miseria y los dramas que se resolvían

felizmente con moralejas y lecciones de vida: *"somos pobres..., pero su dinero y sus posesiones no le darán la felicidad"* rezaban tantas veces las películas que mostraban la "dignidad de los pobres capitalinos".

La realidad de la Capital no era precisamente de moraleja y frases hechas; la ciudad evidentemente crecía y mostraba cada vez más que la cantidad de personas llegadas de otros estados daban un toque diferente entre década y década a la ciudad.

Debido a esas diferencias la lucha de clases se hacía cada vez más cruenta y

debido a esas dificultades los medios de sobrevivir eran por demás imaginativos dando la impresión de que la ciudad de México era una especie de ciudad en experimentación y sus habitantes conejillos de Indias dispuestos a copiar, imitar y asimilar todas las modas que llegaban de un país, lejano todavía, llamado Estados Unidos.

Estados Unidos era el ejemplo a seguir por parte de los habitantes de México de esos años treinta a cincuenta (primero fue Francia, hay que recordarlo, pero con la Revolución todo cambió) y no era precisamente un país ejemplar; había pasado ya la época de transición, ya el dólar daba una apariencia estable para de repente enterarse que no podía pagar ni comprar más cayendo en algo que se llamo "La Gran depresión" de los años 30, y con ello las dificultades lógicas:

delincuencia organizada, banqueros e industriales en banca rota, suicidios, inmigración y emigración masiva de miles y miles de individuos de todas las naciones (esto debido a los dos eventos bélicos más importantes del Siglo XX: La Primera y Segunda Guerra Mundial (1914 y hasta 1945), además de las emigraciones e inmigraciones internas de los propios habitantes de la Unión americana provocando un crecimiento de empresas rápidamente creadas y el olvido de otras que ya no podían dar ni ganancias ni sueldos.



Estados Unidos en 1930 todavía no era el gigante definitivo del planeta, aún era un país que podía ser olvidado por las grandes potencias europeas y rescatado por ellas mismas. Pero como país "nuevo"

en búsqueda de identidad, creó modas y estilos propios, la industria del cine creaba productos de mínima calidad con una fórmula de entretenimiento que poco a poco influyó en todos los países, sobre todo en México.

La industria gringa en general crecía y con ello las deudas y la crisis. Estalló la Guerra (la Primera Guerra mundial) en Europa y con ello una oportunidad de ser parte de todo el orden mundial, aunque antes y luego de participar en la Gran Guerra, Estados Unidos cayó en una gran crisis económica de la cual salió por el milagroso evento de una Segunda Guerra en Europa. Luego de ganar de forma ventajosa y traidora, Estados Unidos se convirtió al fin en el Centro del Universo terrenal.

México ya estaba encantado con la moda y estilo de vida norteamericano debido a la gran publicidad que se daba el país gringo a través de sus "Hollywoodenses" películas; así, todo lo estadounidense era digno de imitar y así, las clases acomodadas mexicanas (las primeras, siempre, en asimilar las modas extranjeras) mostraron el estilo que debía seguirse en toda actividad cultural, política y social .



El cine mexicano construyó el mito del Charro mexicano que era simplemente la visión gringa del ideal mexicano (ideal para los estadounidenses, eternos buscadores de cosas exóticas), creó también la idea de lo que debía ser la gente bien educada y con "clase" (también copia de las peores y cursis películas gringas), mostró también la vida del



barrio y el hampa (curioso ejemplo, por que el cine mexicano ofrecía una imagen muy parecida a la vida gangsteril gringa que no se adaptaba para nada a las realidades de la delincuencia organizada en México, mucho más compleja e interesante).

Pero no todo el cine era malo, algunas obras cinematográficas de verdad querían rescatar algunos elementos nacionalistas y lo lograban, lo único malo es que la gente (el público asiduo al cine) creyó durante muchos años que ese estilo de vida era el ideal a seguir y al no lograrlo se frustraban, terminando por rechazar todo lo que fuera mexicano y aceptaban como mejor modelo todo aquello que fuera extranjero. Desde el pueblo más alejado hasta la gran Capital todo México era básicamente semejante en ideales.

La Ciudad de México no era un lugar paradisiaco, tampoco era el peor lugar para vivir, era como muchas ciudades del mundo, un espacio en donde los pueblos pequeños convergían y ejercían el comercio, compraban, consumían y regresaban a sus lugares de origen para contar las maravillas de la Gran ciudad aunque muchas de esas historias fueran simplemente mentiras o recuerdos sublimizados.

El individuo ciudadano mexicano siempre ha sido un personaje considerado motivo de repudio e imitación por parte de los habitantes de pueblos alejados de la vida citadina, para bien o para mal el habitante de la ciudad mexicana siempre ha intentado marcar su estilo de vida, modismos y costumbres que insiste (eso sí, para mal) que sean el modelo para que otros pueblos "crezcan" y "se superen".

El habitante común de la gran capital trabaja en lo que sea, a la hora que puede y eso sí, se reproduce como cáncer. Tiene algunas palabras que sirven de código para denotar su origen, por que a pesar de ser parte de toda una gran comunidad siempre está marcando "sus territorios"; el barrio, la colonia o el código postal dividen no solamente de forma geográfica sino de clase. No es lo mismo un capitalino de la colonia Polanco que un capitalino de Tepito, la división es evidentemente clara, desde la vestimenta hasta el lenguaje, educación y forma de comportamiento.

Dicen que el habitante del barrio capitalino es pendenciero por naturaleza pero también lo es el de colonias "exclusivas" y a veces más, por que cree tener "el poder" de hacerlo; también se

dice que el habitante de colonias populares es un ladrón por naturaleza, pero también roba "de forma inocente y traviesa" el que vive en colonias de "gente decente". Al final de cuentas, para la perspectiva del que viene de pueblos lejanos o del extranjero el habitante de la capital de México es exactamente lo mismo.



Y así era en esos años treinta y cuarenta, el capitalino era simplemente el habitante de la capital, conocía desde el barrio pobre hasta las casas más exóticas y pretenciosas; vivía al día y se aprovechaba de la inocencia de los demás para sus propios fines (tanto ricos como pobres). Era ventajoso y aventurero, temerario y cobarde, decente e indecente, trabajador y vagabundo.

La ciudad ofrece protección a cualquier habitante de ella por que no hay problema o cuestionamiento sobre a dónde va o de dónde viene por que nadie lo conoce y es parte de una gran masa urbana, que lo único que hace es moverse hacia todos lados y hacia ningún lado.

El Distrito Federal ofrecía por esa razón un escenario repleto de aventuras e historias que podían inspirar hasta al más insensible de los ciudadanos mexicanos.

En el gran ( o más bien pequeño comparado con estos días) Distrito Federal se podía encontrar al vagabundo que contaba sus historias de supervivencia, al maestro de oficios

diversos que podía contar anécdotas sobre chalanes o clientes de diversa clase, al raterillo que por razones tontas había sido aprehendido luego de haber intentado hacer "el gran golpe", a la prostituta provinciana que podía dar su versión del mundo de la "mujer moderna y cosmopolita mexicana", al papelerero que con mucha ironía observaba a los transeúntes o al empleado de oficina que con sus pretensiones pequeño burguesas intentaba guardar las apariencias ante una supuesta "Sociedad" que lo cuestionaba y observaba en todas sus acciones. La ciudad era un mar de personajes que podían contar historias disparatadas, criminales, absurdas, dramáticas y desesperadas.

México no participó realmente en los grandes eventos que cambiaron el mundo en el Siglo XX, siempre fue el País

observador, el que abogaba por la paz y la reconciliación, el que ofrecía la mano a los pueblos que habían caído en desgracia, era además el que podía proveer de recursos naturales a las grandes potencias cuando estas se hallaban en dificultades; pero el proveedor, observador y mediador no gana las guerras y por tanto es siempre el sirviente fiel que da al amo la mano y lo reconforta si es que ha perdido o lo felicita cuando llega triunfador y es recompensado con un frío e indiferente: "Gracias". Así fue México durante esa época tan controversial y la ciudad de México era el reflejo de lo que toda la Republica sufría y anhelaba.



Durante los años cincuenta México ya contaba con una gran metrópoli en donde se mezclaban todas las culturas existentes, el fenómeno del "Presidencialismo" ya era algo aceptado por la mayoría de los grupos sociales de la República en general.

Ya había pasado la época en que el presidente entraba de forma escandalosa a base de cuartelazos, el último presidente militar Lázaro Cárdenas había terminado de una vez por todas con la época de los caudillos y comenzaba la época de los empresarios, de los políticos, del hombre moderno y cosmopolita. ¿Se daría cuenta el pueblo en general de esos cambios tan importantes o simplemente verían (como siempre) un gran espectáculo ajeno a ellos del que sólo podían huir a base de fantasías?

Lo más probable es que el común de las personas escapara a esos aires de cambio político, social y económico; había formas de escape: una era el cine, la radio y otro las historietas aunque existían otros que daban algo más que simple diversión y ofrecían la oportunidad de descargar sus frustraciones y violencia como la Lucha Libre, los toros o simplemente los pleitos callejeros.

La ciudad y sus personajes eran y siguen siendo inspiración para historias y cuentos que de algún modo se reconocen en cualquier parte del mundo por que al

final de cuentas sea una ciudad de México con sus frases y dichos o una gran urbe europea con sus características de tradición y poderío el ser humano, el habitante de las grandes ciudades sigue sufriendo y viviendo todos los cambios, todas las penas, todos los modos de supervivencia universales en todas las épocas y en todo lugar y seguirá siendo el principal personaje de una novela, un cuento o una historieta.

Ahí, en ese lugar poco paradisíaco nació profesionalmente, vivió y creó su obra José G. Cruz Díaz quien no solamente reflejó algunas de las penurias, alegrías y fantasías del mexicano en busca del sueño mexicano sino que recreó todas esas escenas sublimizando muchas veces lo

grotesco de la realidad, y en otras creando una realidad alterna para miles y miles de lectores ávidos de nuevas experiencias. El escenario estaba listo, solamente faltaba añadir algunos personajes, atmósferas y situaciones que tanto Cruz como otros autores de historietas se encargarían de proporcionar. Las historias reflejarían los sueños, frustraciones e ilusiones de muchos capitalinos, sueños e ilusiones de papel, por supuesto, pero el mundo real es cruel ¿Para qué recordarlo?



## CAPITULO II

### Los Inicios y la Época de Oro del Cómic En México





**A**sí como hubo una época de Oro del cine mexicano, también en el cómic existió un momento en el cual hubo creadores y creaciones que formaron escuela y estilo que afortunadamente podemos llamar: *Estilo mexicano de Historieta*.

A pesar de que en sus inicios la historieta, como casi todas las artes en México, era simplemente copia de las obras ya creadas en otros países (aunque

realmente sólo los cómics de Estados Unidos eran las que llegaban a nuestro territorio).

Las primeras historietas eran una reinterpretación de las que realizaban autores clásicos como George McMannus, creador de la **Family strip** *Bringing up father, 1913*, Richard Felton Outcault, creador de la **Kid Strip** *Buster Brown, 1902* y *The Yellow Kid, 1895* o Bud Fisher iniciador de la **Daily-strip** y creador de los personajes *Mutt* y *Jeff, 1907-1908* entre otros. En ocasiones no sólo se basaban en las historietas ya creadas, sino que las plagiaban o simplemente las publicaban con otros diálogos que adaptaban para hacer algo de crítica política y social, cosa bastante cuestionable, sobre todo para los creadores originales.





Pero afortunadamente esa costumbre cambió, y con el tiempo, los dibujantes crearon sus propios personajes y sus propias historias que iban más de acuerdo con la idiosincrasia del mexicano.

Las historietas dejaron de ser un "Intento de copia" de las series estadounidenses, y el lenguaje gráfico y verbal se nutrió, precisamente, del argot del pueblo y de los típicos personajes que lo conformaban. Así, surgieron personajes que recordarían al peladito de

barrio, a la sirvienta, al charro, al diputado, burócrata, político, etc.

La identificación de personajes hacía que el interés por la historieta creciera y que el consumo de historias dibujadas por mexicanos para mexicanos fuera cada vez más y más grande hasta el hecho de volverse un pretexto de competencia entre editoriales.

La guerra de editoriales mexicanas comenzaba y la imaginación de los dibujantes tenía que hacer trabajo extra para lograr ventas importantes para las empresas que publicaban sus trabajos.

Así como en el caso del cine; en la historieta empezaron a surgir personajes memorables y que incluso han pasado a ser parte de la mitología popular. Personajes como *Santo*, *El enmascarado de Plata* (1952) por José G. Cruz; *La Familia*

*Burrón* (1948) por Gabriel Vargas; *Hermelinda Linda* (1968) por Oscar González Guerrero y José Cabezas; *Los Supersabios* (1938) por Germán Butze; *Orlando el Rabioso* (circa 1938 y 1943) por Gaspar Bolaños; *Kalimán, el Hombre increíble*(1965) por Modesto Vázquez, *Memín Pinguín* (1943) por Yolanda Vargas Dulché, entre otros, son conocidos por la mayoría y considerados verdaderos héroes de la historia de la historieta en México, afortunadamente ninguno de los personajes mencionados tiene algún rastro de aquellos primeros pasos del Cómics en México y no tienen nada que ver con los personajes creados en Estados Unidos, por que todos y cada uno de ellos poseen esas características especiales de humor, lenguaje y expresión gráfica única y reconocible del mexicano.

Durante algún tiempo se creyó neciamente que el primer personaje de historieta creado en México fue *Mamerto y sus conocencias*, obra de Hugo Tilghmann, pero no fue así, ya existían otros personajes que tal vez no son muy bien recordados por los aficionados al cómic, pero tuvieron importancia para los primeros pasos de la industria del cómic mexicano.



Los primeros pasos de la historieta realmente mexicana fueron fallidos y en muchas ocasiones.<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Hay autores que consideran que el primer número de historieta mexicana fue *Don Chepito Mariguano* de José Guadalupe Posada, pero fue una creación del año de 1910.

Un precursor de la historieta mexicana es el genial grabador Juan Bautista Urrutia que creó una serie de historias chuscas que hacían publicidad a la cigarrera *El Buen Tono* desde 1899 y hasta 1938 año en que murió Urrutia. Los dibujos eran grabados y los textos estaban en **didascalias**.

Aunque realmente la primera historieta, ya con elementos puros y básicos del Cómic, publicada y documentada en México fue *Las Aventuras de Adonis* creado por Rafael Lillo el 5 de Julio de 1908, obra que ofrecía simples, ingenuas y divertidas situaciones cómicas protagonizadas por un perro Bulldog y su dueño.

Mencionaría otros pero creo que los ejemplos que he dado son suficientes por que son las únicas obras que se pueden considerar notables en los primeros pasos de la historia de la Historieta en México por que tienen suficientes elementos gráficos y compositivos del *Cómic* y el **Arte secuencial**.

Con el tiempo los dibujantes comenzaron a comprender el lenguaje gráfico y dejaron por la paz los molestos juegos de palabras y los errores de pronunciación de los cuales se abusaba para crear chistes o situaciones graciosas que terminaban en lo que no se debe hacer en la historieta: Mucho texto y nada de grafismo.



El primer ejemplo notable es la fugaz serie *Vida y milagro de Lorín el perico detective*, (30 de marzo de 1919) de Alfonso Velasco y César Berra (¡Unos niños! Tenían 14 y 13 años respectivamente) que además de la peculiaridad de sus autores es la primera historieta detectivesca en México.

Otro personaje fugaz y realmente de poca calidad historietil es *Lipe* (1919) original de Alfonso Bravo y dibujada por Andrés Audiffred.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Luego de ese intento fallido Audiffred creó junto a Hipólito Zendejas otra serie más lograda llamada *El Sr. Pestaña*, 1927, ésta sí con suficiente calidad artística e historietil. Situaciones extravagantes y personajes imaginativos con historias igualmente



Un buen ejemplo de humor y lógica secuencial fue el caso de Hipólito Zendejas y el dibujante Salvador Pruneda con su personaje *Don Catarino y su apreciable familia* (1 de enero de 1921), un caso extraordinario en el humor gráfico y un personaje que ya anunciaba las aventuras alocadas que vendrían años después con la *Familia Burrón* de Vargas, aunque no tan bien dibujada, y con tendencia a imitar los dibujos de autores estadounidenses, pero sí, bien

---

extravagantes y más cas. Aunque Audifred demostró, años después, ser mejor con línea y ironía gráfica.





estructurada y divertida;<sup>3</sup> también destaca por ser una de las primeras **Family-strip** en México.

Por ahí estaba un tímido Jesús Acosta quien creo muchas series de tiras cómicas algunas muy malas ( la mayoría) y otras con aciertos. Como todos los pioneros cometía errores de texto y composición además de abusar de las bromas clasistas. La única creación notable fue *Vaciladas*

---

<sup>3</sup> Zendejas creó también una serie bastante olvidable llamada *Cantero, Smith y Bernabé* que luego cambió a *Chon y Smith*. Lo notable no eran los personajes principales sino el perro Bernabé un extraño perro mezcla de perro Bulldog y Chihuahua. Es un claro ejemplo de los fallidos “juegos de palabras” y particularidades de pronunciación española de lo cual abusaban los primeros historietistas mexicanos, además de que es un plagio evidente y fallido de *Mutt y Jeff* de Fisher.

de *Chupamirto* (25 de septiembre de 1927),  
inspiración de Mario Moreno para crear a  
su personaje *Cantinflas*.<sup>4</sup>



...sus  
conocimientos (20 de febrero de 1927), que  
fue un personaje creado para el periódico  
*El Universal*, el cual convocó a un  
concurso que ganó (curiosamente) el

---

<sup>4</sup> La misma historieta fue evolucionando hasta convertirse definitivamente en la historieta de *Cantinflas* olvidándose el autor para siempre de su *Chupamirto*.



dibujante oficial del diario, Hugo Tilghmann, y no fue tan malo, lástima que algunos personajes y sobre todo algunas historias nos recuerdan a la ya mencionada y clásica *Bringing Up father* de McManus <sup>5</sup>, además que no reflejaba de manera muy honorable a los charros mexicanos y sí los ridiculizaba en su forma de hablar y comportarse.

La serie tuvo cierto éxito, pero la forma de tratar personajes del pueblo no

---

<sup>5</sup> Es claramente y obviamente un plagio de la serie norteamericana. Las coincidencias son más que evidentes: *Bringing up father* cuenta la historia de un irlandés que gana la lotería e intenta fallidamente ser parte de la *High Society* norteamericana además de soportar las groserías y tratadas de su tirana esposa . En caso de *Mamerto* es un charrito mexicano también ganador de la lotería que intenta entrar a la sociedad mexicana con los obvios errores y además también es tiranizado por su esposa ( que además es terriblemente semejante al dibujo del personaje de la esposa de la serie norteamericana mencionada).

resultó del agrado de todos los lectores mexicanos. Y era de esperarse, si Hugo Tilghmann no era precisamente un admirador de lo nacional, aunque hay que recordar que esa actitud era la moda en esos años, no era exclusivo de Tighmann.

Creó posteriormente los personajes nada memorables *Nagulás y Laburio* (1928) , otra serie que abusaba del chiste verbal.<sup>6</sup>

Un precursor de la ***Kid-strip*** en México es *Cerillo y Capulina* (1929 a 1932), de Guillén y Carlos Caloca. Nada del otro mundo, algo torpe en trazo y secuencias, solamente notable por su particularidad de pionera en el tema .

---

<sup>6</sup> Lo único que puede considerarse como digno de mención en la obra de Tilghmann es que la imagen de Mamerto fue tomada como inspiración para la creación de unas figuritas artesanales hechas en cartón de charros panzudos que con el tiempo fueron conocidos como *Mamertos*.

Luego tenemos a un verdadero virtuoso de la historieta; Juan Arthenack creador de *Adelaido el Conquistador* (1 de agosto de 1928). Una serie notablemente divertida por sus trazos, por sus historias y por sus secuencias, tiene inspiración gráfica en *Bobo McNutt* (1918) de Rube Goldberg, pero no importa, el personaje funciona perfectamente como reflejo de las pretensiones mexicanas de esos años de ser como los estadounidenses. Memorable además por que es una verdadera y completa Obra de autor, además es el primer personaje de **Cómic-book** en México.



Otro caso excepcional y virtuoso es el de Carlos Dionisio Neve con su personaje *SM Don Segundo Primero rey de Moscabia* (1934), creado junto al argumentista Hipólito Zendejas. Neve creó un mundo maravillosamente imaginativo y desquiciado en el que convivían charros galanes con reyes, castillos, dragones, enanos y otros seres que más parecían sueños surrealistas. Un buen ejemplo de lo que puede lograrse con la historieta y además con un estilo que puede considerarse sin igual y sin antecedentes evidentes. Los dibujos son maravillosos y bien trazados (trazo limpio y concreto) y



cómo no, si Carlos Neve era egresado de la Real Academia de San Carlos. Lo malo de la serie es que su duración fue breve. Lástima, por que pudo haber sido una obra que pudo haberse comparado tal vez con la también desquiciada y surrealista *Krazy Kat*, obra de George Herriman (1910).



Luego llega un oculto y casi eterno Armando Guerrero Edwards que en 1936 crea su serie, también eterna, *Chicharrín y el Sargento Pistolas*, un ejemplo del oficio de hacer historietas sin el empleo de mucho texto rebuscado, sin el uso del chiste localista o político y con una ingenuidad pasmosa. La historieta se dejó de publicar con la muerte del autor (1999) y no tuvo continuadores.

El inicio de la historieta en México fue una serie de experimentos algunas veces fallidos y en otras con muchos aciertos, los personajes a veces mostraban realmente manías, defectos y virtudes de la gente común con lo que el lector podía identificarse.

Desafortunadamente México siempre tuvo y tiene, la influencia de los Estados Unidos y eso provocó que tanto historias como personajes fueran a veces una copia



fiel de las historietas estadounidenses y también llegó el momento en el que los mismos lectores mexicanos preferían, buscaban, consumían y asumían a los personajes gringos por que el sistema y técnica de los EU en materia de cómics tenía más historia y experiencia.



Es un poco cruel decirlo, pero ante los hechos, es más que evidente que los cómics gringos tenían a veces toques tan extraordinarios que era casi imposible llegar a igualarlos, sobre todo por que el sistema de distribución estadounidense se perfeccionaba a cada momento con el surgimiento de los famosos *Syndicates*<sup>7</sup> que tenían como objetivo distribuir a todos los diarios y revistas de historietas que de manera semanal, diaria o mensual se entregaban de forma puntual y a todo el mundo.



G., *The penguin Book of comics*, Harmondsworth, Inglaterra, 1969

Eso provocaba que los dibujantes, editores y guionistas trabajaran de forma industrial y cada vez más perfecta personajes, historias y situaciones.

Además el sistema de competencia en EU, en el caso de historietas, creció de manera extraordinaria logrando crear en esos años una cantidad enorme de tiras diarias con diversos temas para todo tipo de públicos, algo verdaderamente difícil de igualar. Ante esto, la manera casi artesanal de los historietistas mexicanos resultaba poco rentable y con ello la industria cayó hasta casi desaparecer.

Pero no fue por mucho tiempo, ya que también México vio nacer a varias compañías editoriales que crearon lo que ya había propuesto en su tiempo Juan

Arthenack con su revista *Adelaido*, el *Conquistador*: el **Cómic Book**.

Para entender la época de Oro del Cómic hay que saber primero sobre la existencia de los grandes grupos editoriales que crearon los verdaderos personajes que darían de una vez por todas el estilo mexicano al mundo y que verían nacer a los grandes clásicos de la historieta.

A pesar de la invasión gringa en el mundo de la historieta, en México los dibujantes seguían experimentando y descubriendo fórmulas propias de hacer cómic.

Algunos de los iniciadores no volvieron a aparecer, otros cambiaron su estilo para crear ilustraciones convencionales, algunos se dedicaron a la caricatura

política y personal<sup>8</sup>, otros se dedicaron a pintar<sup>9</sup>; pero hubo otros que no dejaron de experimentar y lograron crear algo que ya anunciaban tímidamente los iniciadores del arte secuencial mexicano.

Las editoriales mexicanas se nutrían de los cómics gringos, así que si la industria estadounidense fallaba también fallaban las ediciones mexicanas. Gracias a la editorial Sayrols se conocieron

---

<sup>8</sup> Como Ernesto García Cabral “El Chango”, quien realizó prácticamente todas las expresiones artísticas de ilustración en México y en todos los estilos . Curiosamente sólo algunos cómics creados por él eran notables en su estructura, tal vez tenían un dibujo formidable pero adolecían de secuencia o composición . Andrés Audiffred es el ejemplo del historietista malo que se transformó en el ilustrador y caricaturista genial

<sup>9</sup> Tal es el caso de José Clemente Orozco quien realizó una serie de historietas demasiado malas y algunas caricaturas que tenían algo de esa expresión que luego demostraría en sus grandes murales. Afortunadamente el Cómic mexicano no contó más con su presencia y mucho más fortuna tuvo la pintura al tener entre sus filas a uno de los más grandes pintores mexicanos. Otro pintor que dejó su carrera en la historieta es Fernando Leal, sus historietas no eran malas, eran pésimas.

obras de los grandes maestros de la historieta gringa como Alex Raymond, creador de *Flash Gordon*, *Agente X9* y *Jungle Jim* (1934)<sup>10</sup> ; Milton Caniff creador de la clásica y siempre imitada *Terry y los piratas*(1934), *Male Call* (1942), *Steve Canyon* (1947) y Will Eisner creador de *The Spirit*(1940) que se publicaban en la ya legendaria *Paquín* nacida en 1932.

---

<sup>10</sup> Estos personajes fueron creados casi al mismo tiempo (casi con una semana de diferencia entre primera publicación de cada una) y para una misma empresa editorial la King Features. La anécdota es que dicha editora convocó a un concurso de historietas para competir contra las otras editoriales en el aspecto de historietas. Así que la convocatoria prometía un premio para aquellos autores que presentaran un cómic de aventuras de Selva y paisajes exóticos; otro sobre agentes secretos e intriga y otro sobre aventuras intergalácticas y ciencia ficción. Los tres los ganó Alex Raymond; aunque la más notable e inmortal de las tres obras sigue y seguirá siendo *Flash Gordon*.

Esta revista *Comic-book* vivía exclusivamente de la publicación de historietas estadounidenses, realmente no había autores mexicanos en ella, tal vez, con algunas excepciones, pero nada notable o al menos digno de mención.

Años después un coronel poblano de apellido García Valseca decide fundar una editorial que haría verdadera historia en el cómic mexicano y en la prensa en general.





Primero realizó publicaciones experimentales, luego creó la competencia directa y obvia de la revista *Paquín* llamada *Paquito* en 1935, en la cual se publicaban obras de autores gringos como Lee Falk, creador de *Mandrake* (1934), Chester Gould, creador de *Dick Tracy*(1931) o Segar creador de *Popeye* (1929)<sup>11</sup> y además incluía a un autor

---

<sup>11</sup> La obra de Elzie Crisler Segar originalmente se llamó *The Thimble Theatre* (1919) de la cual sobresalió el personaje de *Popeye* el cual también fue junto al *Gato Félix* (creación de Pat Sullivan en



mexicano, Alfonso Tirado creador de *El flechador del Cielo*<sup>12</sup> (1937).

Tiempo después en 1937 nace otra revista de comics llamada *Pepín*. No conforme con eso García Valseca crea el periódico *Esto* en 1941 en donde incluye, además de notas deportivas, historietas de autores mexicanos como Pancho Flores, creador de *Gitanillo* (1942); Martínez Carpinteiro creador de *Corazón del Norte* (1939) y un autor que ya demostraba su genialidad, el Maestro Gabriel Vargas con su serie *Los Superlocos* (1947).

La importancia de la fundación de las dos publicaciones de García Valseca en la

---

1917), de los primeros experimentos de animación en el cine. (Aunque existe una pequeña animación de Windsor McCay, creador de *Little Nemo in Slumberland* (1904), pero realmente ésta sí que era un simple experimento el cual no fue continuado, desafortunadamente).

<sup>12</sup> Esta historieta de Tirado es notable por que inició las aventuras estilo Tarzán y además ofreció la posibilidad de crear argumentos a partir de leyendas y mitos precolombinos.

historia del cómic en México es tal por que dieron a conocer a diversos autores mexicanos que tiempo después lograron crear sus propios estilos, sus propias publicaciones y al fin un estilo notablemente mexicano tanto por personajes como sus temas.<sup>13</sup>

Gracias a las revistas *Paquito* y *Pepín* pudimos conocer a *La Familia Burrón* la creación definitiva y magistral de Vargas; a Valdiosera y Monterrubio creadores de la extraña y desquiciadamente imaginativa serie *El ladrón de Bagdad* (1935); a Yolanda Vargas

---

<sup>13</sup> Véase: BORREGO, Salvador, *Cómo García Valseca fundó y perdió 37 periódicos y cómo Eugenio Garza Sada trató de rescatarlos y perdió la vida*, Editorial Tradición, México, 1985; y en : CORDERO Y TORRES, Enrique, "Nacimiento de la Cadena García Valseca (1943- 1968) en *El periodismo en México, 450 años de historia*, Editorial Tradición, México, 1974.

Dulché creadora de *Memín Pinguín* (1943)<sup>14</sup> y de otras series dramáticas que luego derivarían en la famosa revista *Lágrimas y risas* de Editorial Vid (antes Editorial Argumentos); Alfonso Mariño dibujante de *El Charro Negro* (1938) y por supuesto también vio nacer a José G. Cruz.

Otro editor importante en la historia de la historieta en México fue el periodista capitalino Ignacio Herrerías

---

<sup>14</sup> La primera época del personaje de *Memín* se da con la serie creada por Yolanda Vargas Dulche y dibujada por Alberto Cabrera titulada *Almas de niño* (1943). La segunda época se da en 1964 ya como un *comic-book* dibujado por Sixto Valencia bajo la Editorial Argumentos, editorial fundada por Vargas Dulché y Guillermo de la Parra que tiempo después se convertiría en la poderosa Editorial Vid. Una tercera época de *Memín* se dio en 1987 ya sin Vargas Dulché como guionista y directora. Y todavía tuvo una cuarta temporada en la que la publicación de un sello postal con su imagen fue motivo de cuestionamientos racistas por parte de los “ejemplares” gringos. El personaje ya es un icono de la cultura popular mexicana y por tanto “intocable” y clásico a pesar de todos los prejuicios y cuestionamientos que se le puedan hacer. Desde la muerte de Yolanda Vargas Dulché el personaje y sus historias se han transformado de trágicas y dramáticas con toques tremendistas a simplemente cursi.

llamado "El Chamaco", creador de Publicaciones Herrerías en donde nacería el diario *Novedades* (1937), y en donde también darían sus primeros pasos en historietas los clásicos autores Bismarck Mier creador de *Chivo Chava* (1939) y su serie maestra *Padrinos y vampirosos* (1940)<sup>15</sup> y Germán Butze con su serie de culto *Los supersabios* (1939)<sup>16</sup> dentro de

---

<sup>15</sup> Mier creó otra historieta que no trascendió tanto llamada *Familia Cursi-Lona* (1939), pero lo que verdaderamente le dio un nombre y lugar en la Historia de la historieta fue *Padrinos y vampirosos* donde sus dos personajes *Pocaluz* y *Hueledenoché* reflejan otro de los aspectos de la gran capital: *El Pachuco*. Ésta historieta notable fue motivo de inspiración para algunas escenas y películas de Germán Valdés "Tin-tan" y el mismo actor aparece a modo de reconocimiento en uno de los cómics. Es curioso que una historia de esta serie de título *La marca del Zorrillo* dio pie a una película con el mismo título y de hecho parece que toda la película está basada en los cuadros de la historieta. En México sería una de las primeras películas basadas íntegramente en un cómic.

<sup>16</sup> La serie terminó en 1962 con la muerte del autor. Luego de 1979 a 1972 Editorial Joma publica recopilaciones de la serie. En 1978 Editorial Posada hace otra edición.

La serie es notable por sus características aventureras y épicas; comparable tal vez con la serie belga *Tintin* de Hergé creada en 1929, aunque con toques evidentemente mexicanos de lenguaje y giros. Es además de genial la primera historieta que derivó en una

una revista dedicada exclusivamente a las historietas llamada *Chamaco* (1939).<sup>17</sup>

---

película animada de muy buena calidad dirigida por Anuar Badín en 1978, de las pocas producciones animadas de buena calidad en México.

<sup>17</sup> El nombre con el que se conoció a las historietas en México durante esa época de oro fue precisamente *Paquines* y *Chamacos*, nombres derivados de dichas publicaciones periódicas dedicadas sólo a los *Monitos* (otro nombre con que se conocía a los cómics). Los nombres de Historietas o Cómics como concepto varían en cada país y tienen una razón; así, en México durante muchos años se les conoció como *Paquines*, *Pepines* y *Chamacos* por las revistas con ese nombre; en España se les denominó *Tebeos* por la revista *Tebeo*(1917); en Italia se le conoce como *Fummetti* por las revistas de fotonovelas que se publicaban con tonos “sfummatto”; en Francia primero se les conoció como *Images D'Épinal* (nombre dado por la ciudad que las vio nacer: Epinal) aunque tiempo después se les llamó simplemente *Bandes Desinnès*; en Japón el nombre es *Manga* por una palabra que designaba todo dibujo hecho de forma irresponsable e irreverente para la tradición dibujística en ese país (el primer *mangaka* o dibujante de *Manga* fue Hokusai en el S XIX); en Estados Unidos la palabra *Comic* derivó por que las primeras tiras dibujadas eran de naturaleza cómica, con el tiempo las historietas ya no solamente tenían temática graciosa pero ya todo el público reconocía una tira dibujada como *Comic*, concepto que se generalizó en todo el mundo.

En esa época los historietistas realmente trabajaron de forma comparable con las grandes editoriales de Estados Unidos y la creatividad crecía en temas, personajes y situaciones que enriquecían la mitología de personajes que con el tiempo se volvieron parte de la cultura popular en México. La cantidad de revistas y publicaciones dedicadas o que incluían cómics era impresionante y sobre todo la cantidad de seguidores de éste medio de impresión era mucho más que impactante. se dividieron otras publicaciones ponían series tanto re series dedicadas a



Los **comic-book** fueron algo que la gente aceptó de forma natural y la lectura de historieta gringa como nacional era cosa común aunque no muy aceptada por los círculos intelectuales y culturales. Pero eran los años de recuperación económica y el país era ahora sí uno de los tantos países en vías de desarrollo, así que toda manifestación cultural era aceptada mientras ofreciera ganancias económicas y tanto la industria cinematográfica con sus cientos de películas (buenas y malas), las radio novelas y programas de canciones y los cómics eran parte de ese crecimiento económico. Todo lo producido

en México comenzó a tener importancia para el mexicano común.

Es de llamar la atención que a pesar de la gran producción de historietas europeas, en México eran definitivamente desconocidas y es que realmente quién podía conocerlas si las distribuidoras que mandaban productos de cómic eran estadounidenses exclusivamente, que no era malo tener ese tipo de influencia, pero me pregunto si en lugar de autores gringos hubieran tenido como inspiración a autores como Hergé, Plauen, Morris, Uderzo, Goscinny, tal vez la historia de la historieta mexicana sería distinta.

Los mejores autores de cómic en México surgieron durante los años 40 y 50, sus historias y dibujos han creado un estilo que por alguna razón pocos han seguido aún cuando la calidad es verdaderamente



magistral y comparable a los grandes maestros europeos del cómic.

Un ejemplo y comparación entre autores mexicanos y europeos podría ser German Butze y Hergé, cosa que tal vez suene demasiado pretenciosa o atrevida, pero viendo el trazo limpio y preciso de las historias de *Tintin* podemos darnos cuenta de la calidad artística que ofrecía también *Los Supersabios*. Comparemos por ejemplo un *Astérix* (1959) de Uderzo y Goscinny con un *Familia Burrón* o *Los Superlocos* de Gabriel Vargas podemos observar también una serie de trazos decididos y concretos; cosa que muchos de los dibujos gringos no ofrecen por que la historieta estadounidense apuesta más por el movimiento, luces y sombras, masas negras y trucos gráficos.

Si alguno de los autores mexicanos hubiera tenido oportunidad de comparar sus dibujos e historias con lo que se realizaba en Europa, tal vez habrían hecho de sus historietas algo que podría considerarse solamente "dibujos".



<sup>18</sup> El término “monitos” también fue utilizado en México para referirse a los Cómics; aunque considero que es una forma un tanto despectiva. Otras formas de designar a las historietas en México son: *Monos, Caricaturas, Cuentos*.

Y no es que no considere buenos a los autores de Estados Unidos, al contrario, algunos de los autores considerados clásicos son dignos de ser seguidos e imitados, pero solamente como inspiración o ejemplo, portadores del estilo de creación de cómic.<sup>19</sup>



---

<sup>19</sup> Aunque debe aceptarse que algunos de los mejores cursos y sistemas de realización de historieta han sido generados en Estados Unidos. El curso llamado *Arte secuencial* de Will Eisner es uno de los sistemas que durante muchos años han utilizado no solamente los creadores de cómic, también los cineastas y publicistas han utilizado este curso de comprensión y creación de historias secuenciales, consúltese : EISNER, Will, *El Cómic y el arte secuencial*, Norma Editorial, Barcelona 1996.

Otro sistema de creación de historietas famoso y muy eficiente es el que realizó John Buscema y Stan Lee (creadores de la mayoría de los personajes de editorial Marvel, de EU) llamado : *Cómo dibujar Cómic. Al modo Marvel*, consúltese: LEE, Stan , BUSCEMA, John, *How to draw comics, The Marvel Way*, Simon & Shuster, New York, 1984.



Pero la realidad es que los autores mexicanos de Cómics se inspiraron e imitaron a los dibujantes y guionistas estadounidenses, algunas veces con muy grandes resultados y otros con resultados

un tanto decepcionantes, pero la experimentación seguía siendo parte del arte de la historieta en México y no por fallar se puede decir que fracasara, al contrario esos errores sirvieron para que los autores que perseveraban y crearan cosas maravillosas y trascendentes.

En esa competencia por ganar público las editoriales exigían a sus dibujantes y guionistas que imitaran a como diera lugar los grandes éxitos de la industria gringa, así que si los editores gringos creaban personajes de historias policíacas los mexicanos realizaban una copia casi exacta y en algunas ocasiones esa creación resultaba algo totalmente original y por tanto exitoso. En el caso de los Superhéroes gringos en México no se dio una imitación y los editores preferían publicar las historias estadounidenses traducidas a imitar esos personajes que por alguna razón no eran

creíbles o posibles en un México demasiado politizado, aunque se dieron algunos personajes con particularidades extravagantes.<sup>20</sup>

Pero aún así, los dibujantes y guionistas mexicanos realizaron experimentos Superheroicos y audaces con resultados benéficos para sorpresa de los editores, de los autores y del público que pronto tomó como suyos e integrarlos en su mitología popular que estaba tan abandonada y urgida de héroes aunque fueran de papel.

---

<sup>20</sup> Como el caso de Kaliman, de Modesto Vázquez o Santo, el enmascarado de Plata de José G. Cruz, que eran un tipo de superhéroes nacionales que contaban con ciertas peculiaridades nacionales y folklore localista.

Ya para fines de los años 50 y principio de los 60 la historieta en México iba decayendo en argumentos como en producción; algunos temas ya estaban desgastados, otros ya resultaban insulsos y el público, más de pornografía



La censura mexicana de esos años hacía lo posible por deshacerse a como diera lugar de "esas revistas degeneradas e impúdicas" , pero el trabajo de revisión, censura, multas y demás eventos por parte de comisiones y grupos conservadores fue

prácticamente inútil frente a las ventas y aceptación de lectores que consumían y hacían cada vez más poderosas a las editoriales<sup>21</sup>.

No sólo las grandes editoras y los grandes directores realizaban experimentos de publicación de historietas locales o extranjeras, había algunos grupos pequeños que lanzaban al mercado revistas que proponían y promovían otros personajes y otras historias, la mayoría de ideología gringa<sup>22</sup>; además existían las pequeñas revistas de corte pornográfico, baratas, simplonas e incluso mal realizadas, pero

---

<sup>21</sup>Véase RUBENSTEIN, Anne, *Del Pepín a los Agachados: Comics y censura en México Post revolucionario*, Fondo de Cultura Económica, México, 2004.

<sup>22</sup> Como la editora Trueba Urbina, que elogiaba de forma sumisa y rastrera el modo de vida estadounidense.



con una aceptación enorme por parte de los lectores <sup>23</sup>.

Pero a pesar de todos los obstáculos, la historieta mexicana siguió en pie y tanto historietistas como editores creaban fortunas por las ventas enormes y la popularidad fantástica de sus personajes. La creatividad no paraba y el público consumía prácticamente cualquier tipo de divertimento o evasión de papel, en cine, teatro o televisión.

A partir de 1956 y hasta 1969 el cómic mexicano entra en una época que se le denomina la "Época de Plata" en donde otros personajes, tal vez ya no tan folklóricos como los de las primeras etapas, invadían el mundo de la tinta y papel con aventuras cada vez más extravagantes, fantasiosas, absurdas y

---

<sup>23</sup> Por ejemplo: *Vodevil*, *Can Can*, y la famosísima y clásica *Vea*.

divertidas que marcaron para siempre a la historia de la historieta en México, por que de ahí en adelante todos y cada uno de esos personajes dieron un rostro y un estilo que borró casi por completo a los pioneros del difícil arte secuencial mexicano e hicieron creer a generaciones posteriores que la historieta en México había tenido origen en estos años.

Tal vez por la cercanía de los tiempos o quizás por que muchas de estas historietas se conservaron de manera más fácil, pero el hecho es que en México, para muchos, la historieta comenzó a partir de los años sesenta; aunque, sigo insistiendo, no era la época inicial, ni la mejor; era simplemente una continuación de algo que ya había surgido, una historia que desde 1890 se había escrito.



La prensa mundial ha elogiado a la impecable el triunfo del fisiólogo la Kret, que trasando gallinas con perros ha obtenido una nueva especie de aves parlanchinas: baxada que movió al Real Instituto a otorgar un premio de un millón al que sobrepasara tan insauito prodigio.

El robo del millón banque Petarra, que promete una guajolota conchura a plazo de cruzarla con algún mamífero de las selvas africanas a ver lo que resultaba. Escoboy becho en un periquete se planificó Hamburgo en la famosa managerie de Meer Nagrebéck.

La existencia del reputado roñase en ferias no podía ser más esquisa un roñeronte por mayor. Pero como Petarra no llevaba idea peritocubada de adquisición deteriorado animal, acordó el paguidermo, paguado por él lo que le pudieran y se puso en marcha.

En éstos años las editoras ya independientes del yugo de los periódicos vendían historias que ya tenían algunos años de ser publicadas, como: *Adelita*, *La familia Burrón*, *Rolando Rabioso*, *Los Supersabios*, *Santo*, *el enmascarado de Plata*, entre otras; luego se crearon otras editoriales que ya sin el miedo de

experimentar se dedicaron a publicar historias con personajes novedosos que podían y debían hacer competencia a las fórmulas conocidas o simplemente crear una fórmula nueva, ahora sí, sin el obstáculo de seguir las modas gringas y eso si con una cantidad de conceptos y palabras de identidad evidentemente mexicana.

Se crearon personajes memorables como *Kalimán* de Modesto Vázquez (1965), *Hermelinda Linda* de Oscar Gonzáles Guerrero y José Cabeza (1968), *Rarotonga* de Guillermo de la Parra, *Capulina* de José Cabeza (1968), *Fantomas* de Alfredo Cardona Peña y Rubén Lara (1966 y luego en 1969) entre otros que dieron a la historieta mexicana su toque personal y definitivo.

Luego vinieron publicaciones como el clásico *Lágrimas, risas y Amor* de Yolanda Vargas Dulche, Guillermo de la Parra y los dibujos del sensacional Antonio Gutiérrez, *El libro vaquero*, *El libro semanal* (1953) y otras obras de naturaleza lacrimógena y sensacionalista que terminó en el fenómeno de *Sensacional de...*(1984) que acabó con el sueño de lograr la calidad que parecía vislumbrarse en el escenario del arte secuencial mexicano.



Publicaciones y personajes como *Hermelinda linda*<sup>24</sup> y *Capulina* vinieron por resultado obvio de las creaciones de Araiza *Las fieras del quinto patio*, *Papito Frito* y *A Batacazo limpio*, que a pesar de la genialidad de ideas y situaciones fueron consideradas historietas tremendistas y de mal gusto; quizás los cómics de Araiza no eran precisamente finos, pero afortunadamente fueron un ejemplo para muchos dibujantes y creadores de historietas que deseaban,

---

<sup>24</sup> Este personaje creado por José Cabezas y Oscar Gonzáles Guerrero tiene una semejanza enorme con la obra de Araiza llamada *La Bruja Rogers* de la serie *Las fieras del Quinto Patio*. La misma situación de la bruja que se transforma a placer en una atractiva mujer y las cómicas consecuencias; claro está, ya nadie recuerda a la *Bruja Rogers* y *Hermelinda* se ha transformado en un icono de la cultura popular y un mito en la historia de la historieta en México.

a como diera lugar, expresarse tal como lo hacían en su medio social y cultural.<sup>25</sup>

Durante los años 70 y 80 muchas historietas ya no existirían más; la revista de *Santo el enmascarado de Plata* dejó de existir en 1974 y la editorial JGC de José G. Cruz dejó de existir a principios de los años 80 a pesar de que otros personajes como *El Valiente* (1960), *La Tigresa* , *Juan Sin miedo* (1952) y otros continuaban con cierta fuerza y difusión no tuvieron el suficiente poder de convocatoria y el peso de la revista

---

<sup>25</sup> Otras historietas que tuvieron inspiración en las obras de Araiza son: *Chiss* de editorial Mina (1982), *Tele risa* (1985) o *La pura Banda* (1990), entre otras como la revista *Bronca* (1980) que más que nada presentaba historias del más y más puro mal gusto y lo más sórdido posible; nada que ver con el humor de Araiza, pero vale la pena mencionarla como dato.

de *Santo*. Tal vez con eso se daba un aviso sobre la profunda e inminente decadencia que se vislumbraba en la publicación de cómics mexicanos.

Las historietas de los años ochenta comenzaron a hacer uso y abuso del doble sentido, los juegos de palabras, el mal gusto o de plano la simple grosería, algunos se consideraron clásicos, simplemente por no dejarlos de lado, pero aquella calidad que se esperaba hacía años no se hacía presente y desafortunadamente no llegó nunca.





Algunos autores y soñadores locos promovieron la historieta subterránea y propositiva, copia de los europeos, pero sobre todo imitación de los cómics realizados en Estados Unidos como las obras de Robert Crumb<sup>26</sup> y toda la generación *Underground* de los años 70, pero nunca se logró algo verdaderamente importante; hacia los años 80 la revista *El tigre* de Paco Ignacio Taibo II sólo tuvo tres números difíciles de conseguir en estos días, la revista *Bronca* era tan subterránea que casi nadie la conoció, *Snif* solamente tuvo tres publicaciones, y el *Gallito inglés* (1992) permaneció

---

<sup>26</sup> Robert Crumb es conocido en el la historia del cómic mundial como el creador de las historietas *underground* y fundador junto con Harvey Kurtzman, Will Elder, Wally Word y Jack Davies de la famosa y reconocida *Mad* (1952); aunque tiempo después Crumb abandona el proyecto para realizar sus propias historietas de la cual sobresalen *Bobo Boblinsky* y *Fritz the Cat* (1965).

algunos años, pero a pesar de la gran difusión que tuvo no logró hacer una verdadera industria del cómic nacional.

Es lamentable que esos experimentos duraran apenas unos años y que nadie más los continuó, pero sobre todo es una lástima que la historieta en México ya no es un desfile de personajes, de situaciones, de argumentos e historias ingeniosas, sino una serie de historias sicalípticas, enclenques de argumento y monótonas hasta el hartazgo; hay que reconocer que el *Libro Vaquero* y el *Libro Semanal* algunas veces ofrecen la posibilidad de apreciar a muy buenos dibujantes, pero desafortunadamente la mayoría de las historias dejan mucho que desear . <sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Mención aparte merece la serie de historietas publicadas por la SEP (Secretaría de Educación Pública) llamadas *Episodios mexicanos* (1982), dibujadas por Seatiel, Ulises Mora entre otros dibujantes espléndidos, que tenían por objetivo ilustrar los diferentes episodios de la Historia de México. Fue un experimento muy loable,

El fenómeno de las revistas *Sensacional de...* es de las únicas ediciones en México que dejan grandes ganancias a los editores y grandes pérdidas de neuronas en los lectores incautos, pero sobre todo deja una sensación de desamparo para los verdaderos creadores de historietas que desean mostrar algo más que "historias graciosas y pícaras".

Hoy, las editoriales nacionales dedicadas al cómic, como editorial Vid por alguna razón (económica, supongo) ya

---

lo único malo es que las personas no compraban de buenas a primeras estas publicaciones y en las escuelas volvían una obligación el consumo y lectura de éstas revistas; sabemos que todo lo que es forzoso es incómodo para cualquiera; así que *Episodios mexicanos* se transformó con el tiempo en una simple curiosidad para coleccionistas y especialistas, pero no una lectura placentera para la gran mayoría de los consumidores de cómics. Buen experimento, lástima que la gente no estaba preparada para ello.

no producen historieta mexicana; desde los años 90 todas las revistas de cómic son traducciones de las series de editoriales como Marvel o DC de EE.UU. y en años recientes ha dedicado toda su industria a traer, traducir y distribuir historietas realizadas en Japón; curiosamente ninguna hecha en Europa, y ha dejado caer y caer cientos de veces la creación, publicación y distribución de autores mexicanos.

También hay que hacer notar que a pesar de la cantidad enorme de historietistas mexicanos nuevos, no todos tienen la suficiente calidad como dibujantes o argumentistas; debido a la constante y tremenda imitación de los éxitos comerciales de otros países, pero de los



cientos que existen se puede crear una industria y retomar ese camino tan arduo que comenzó hace ya más de un siglo.

Tal vez la historieta mexicana ya dejó de existir hace muchos años, pero tomando por ejemplo a un autor eterno y sólido como Gabriel Vargas y su *Familia Burrón*,

podríamos ver que no está perdido del todo el arte y la apreciación del cómic; tal vez por ahí existan otros Vargas y otras historias que puedan sobrevivir al paso del tiempo.

No es una carrera fácil, y no es algo tan simple, pero la historieta en México puede ser salvada y reconstruida.



Claro está, si se desconoce la historia del cómic mexicano seguramente se desconocerán los caminos, los estilos y aciertos realizados; en la actualidad se quiere realizar un cómic a partir de la nada y de la simple imitación sin tomar en cuenta que la idiosincrasia mexicana y japonesa, por ejemplo, son totalmente distintas y por tanto su estética y forma serán por su diferencia dispares y no se logrará hacer nada más que una mala copia, una mala historieta, un desastre.

Pero si, por ejemplo, se retomara el camino y aciertos que lograron autores como Butze, Bolaños, Arthenack o Araiza y se creara algo contemporáneo tomando en cuenta esos antecedentes, tal vez se lograría algo notable y seguramente de mucha calidad. Por supuesto, es un sueño, pero al menos hay que dar los primeros pasos.

Este es un primer paso; la vida y obra de José G. Cruz marcaron a la historieta mexicana y a partir del conocimiento de su obra, tanto autores como seguidores del cómic podrán salvar, reconocer y revalorizar la historieta en México y a partir de ello lograr que al fin se le pueda llamar un arte sin duda alguna.





## CAPITULO III





**E**l emocionante mundo de los cómics siempre ha sido amado y repudiado por cientos de lectores que a pesar de todo prejuicio terminan por aceptar que conocen y saben quiénes son esos personajes del mundo del dibujo imaginativo, y saben también que

**en su cultura general no puede existir un hueco de desconocimiento de ciertas expresiones populares.**

Personajes tan memorables como *Superman* o *Memín* forman parte de una mitología que prácticamente todo el mundo conoce, o al menos sabe de qué se trata y de dónde vienen y ,sobre todo, a qué submundo pertenecen.

La creación de personajes de historieta es algo que no a todos los creadores gráficos se les da de forma natural. Muchas veces los dibujantes tienen que basarse en historias ya escritas; ya sean escritores clásicos o autores de textos profesionales en el mundo de la imaginación y la fantasía.



En muchas ocasiones los autores de textos se basan en experiencias vividas por ellos mismos, otras en anécdotas contadas por otros de vidas mucho más intensas o interesantes y en otras simplemente plagian a los clásicos autores de aventuras pero cambiando un poco los escenarios, situaciones y nombres creando historias que al final terminan siendo aceptadas con el lector, aunque en el fondo (algunos lectores)

piensan que lo que tienen entre manos es un copia vil o una historia que ya ha sido contada en otra ocasión.

En muchas ocasiones el personaje es un reflejo del autor quien simplemente plasma sus anécdotas en dibujos y crea pequeñas historias graciosas o un drama enorme, casi de tragedia griega.<sup>28</sup>

Pero está el caso de que no solamente el autor crea a partir de imaginaciones vividas por otros, también está el caso del autor de extremos, es decir el autor que no solo refleja crónicas o vivencias propias o extrañas sino que vive en ellas o intenta vivir dentro de las mismas.

---

<sup>28</sup>Uno ejemplo es Charles M. Schulz, autor de *Peanuts*(1950) (conocido en México como *Carlitos*) en donde el personaje principal *Charlie Bro* imita situaciones de las cuales el autor vive cada vez más crueles en caricaturas que muchas veces él mismo dibujaba su propia niécdotas de



Este es el caso de José G. Cruz, quien no vivía sus aventuras en el papel sino que intentaba por todos los medios vivirlas en carne propia. Dicen (sus amigos y conocidos) que realmente vivía esas aventuras y las reflejaba en el papel cada semana y en cada capítulo.

Asiduo a cabarets y bares de mala muerte o a los ambientes sórdidos, José G. Cruz se nutría de sus experiencias , de sus paseos nocturnos, anécdotas

vividas, sus idas a las arenas de lucha libre o las corridas de toros. Realmente era un personaje que vivía su época, sabía qué tipo de diversiones tenía la gente común, sabía a dónde asistían incógnitamente los hombres con influencia y dinero (regularmente asistían no sólo a los bares de lujo, sino que preferían la mayoría de las veces la cantina mugrienta o el cabaret de dudosa calidad), sabía qué modismos y palabras sonaban en las esquinas, sabía el lenguaje corporal de los vagos y mal vivientes, tenía conocimiento de las actitudes del "Cinturita" o del "Tarzán". Utilizaba el caló de barrio y las palabras elegantes de las colonias elegantes<sup>29</sup>.

---

<sup>29</sup> Aunque en "*el ambiente donde se desenvolvía más cómodamente era en los bares y cabarets de barrios de clase media*", según palabras de Rafael Valdiosera en entrevista realizada el día 3 de abril de 2008.



Como buen ciudadano sabía en dónde se podían cometer delitos sangrientos o en qué lugar eventos más superficiales. Reflejaba la vida que se le presentaba enfrente, por ahí existe una historieta en la que él mismo se representa viendo las calles, observando la miseria y el abandono de la gente a la vez que piensa en el próximo texto para su siguiente historia<sup>30</sup>. Se dibuja y se pega, en fotomontaje, a sí mismo fumando pensativo mientras en su imaginación comienza a dar a luz una idea, una historia y se dibuja en su escritorio preparando una epopeya urbana más de las tantas que llenarían los puestos de periódicos en los que él mismo veía cómo un público consumía con cierta curiosidad mal sana

---

<sup>30</sup> Se hace esta referencia por la historieta “*Ventarrón*” (1943) creada, producida, dibujada, fotografiada e incluso interpretada en escenas por el mismo José G. Cruz.

sus ideas mórbidas para, tal vez en un número o capítulo, dar énfasis en esa observación que hacía.

Tal vez muchos no le creían su imagen de héroe de novela o cine negro de los años cuarenta, pero de alguna manera el público siempre ha aceptado y permitido ciertos pecadillos imaginativos y no cuestiona del todo dichos permisos de autor por no echar a perder tanto la fantasía del creador, que se ha tomado la molestia de llevarlo a mundos irreales, como tampoco quiere dejar de lado la posibilidad de que así como el autor resultaba tan simple como él mismo, tal vez creer que él como público podría (¿por qué no?) algún día tener una aventura fantástica e imposible.



Claro que me gustaría ver en una película. Cruz resolviendo casos policíacos tremendos y al mismo tiempo verlo ayudar o saludar al Santo como un fanático más, o ser parte de la muchedumbre de algún escenario de *Adelita* o *Juan sin Miedo*.



Pero eso a él no le importaba, así como un Alfred Hitchcock aparecía firmando sus obras con su propia imagen; Cruz no solamente aparecía como en un juego de búsquedas, sino que hacía evidente su presencia y autoría, además de que le podría haber dicho al público: "¿ya ven? No solamente dibujo y escribo, sino que manejo pistolas o lucho contra seres

fantásticos, además de ser el editor de ésta historia que ustedes leen".

La vida de Cruz fue la de un tipo que llevaba sus fantasías más allá del papel, asistía de manera frecuente a un cabaret llamado Waikiki en donde solía buscar pleito y lo conseguía: *"Era muy valiente, no le sacaba a los golpes, y era muy bueno para pelear..."*<sup>31</sup>.

Con su atuendo sacado de las películas y música de tango y su cigarrillo caído, con su actitud de "perdonavidas" y una seguridad que le daba el escenario

---

<sup>31</sup> Palabras de Ramón Valdiosera en entrevista realizada el día 3 de abril de 2008.

sórdido<sup>32</sup> José G. Cruz se desenvolvía de forma natural, "llamaba a alguna mujer señalándola y ordenándole que viniera a tomar una copa con él; a veces aceptaban, en otras , el acompañante de la mujer le jalaba el saco, lo empujaba y comenzaba la pelea. Yo le hacía el quite y en muchas ocasiones todo terminaba en una confusión en donde casi todo el Waikiki terminaba a golpes"<sup>33</sup> .



<sup>32</sup> Aunque a... e un lugar muy sórdido, asistían personas del barrio, pero no era el espacio en donde se juntaban los peores criminales de la época o la gente realmente peligrosa.

<sup>33</sup> Palabras de Ramón Valdiosera en entrevista realizada el día 3 de abril de 2008.

José Guadalupe Cruz Díaz nació en Teocaltiche, Jalisco en 1917, su infancia se desarrolla en Estados Unidos y esa ahí donde comienza a estudiar y practicar el dibujo a los doce años; en 1934 llega a la Ciudad de México y comienza su carrera de ilustrador profesional en editorial Juventud en 1936 bajo el seudónimo de Rolf Stein <sup>34</sup>, tiempo después crea para *Doctor Benton.*, 1936 y de ahí la carrera de Cruz avanza y crece hasta hacerlo una leyenda en vida. Fue considerado el mejor historietista de su época "*mientras yo me tardaba días y días en hacer mi página de*

---

<sup>34</sup> Este detalle del seudónimo es la consecuencia del prejuicio que existía todavía contra los autores nacionales, muchos autores para ser aceptados por el público utilizaban nombres extranjeros ya que debían publicar sus historias al lado de nombres como Alex Raymond, Will Eisner, Milton Caniff, entre otros. Parece absurdo, pero es un dato que debe tomarse en cuenta en la historia de la historieta en México.

*Fu man chū*<sup>35</sup> él presentaba tres historias en el mismo tiempo, era muy rápido, era el mejor”<sup>36</sup> , los editores sabían que perder a José G. Cruz era perder más de la mitad de sus mejores historias <sup>37</sup> , y es

---

<sup>35</sup> El título no era *Fu man Chū* sino *El Diamante negro de Chu man Fu*, “introduciendo una pequeña variante en el nombre del detective chino creado por Sax Rohmer en 1913..” AURRECOECHEA, Juan Manuel y BARTRA, Armando, *Puros Cuentos ,Historia de la historieta en México.1934- 1950*, V . III, Editorial Grijalbo / Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México,1994, p 118.

<sup>36</sup> Entrevista a Ramón Valdiosera realizada el día 3 de abril de 2008.

<sup>37</sup> “Después de 1940- cuenta Francisco Galindo- empieza la guerra entre los grandes editores por jalarse a los dibujantes valiosos... El Coronel García Valseca le quiere quitar a Herrerías los mejores elementos: manda llamar a Butze y a Salas, se lleva a Abel Quezada y a Pancho Flores; el “Chamaco”, por su lado, trata de jalarse a José G. Cruz y a Gabriel Vargas.

*El caso más grave que me tocó vivir fue el secuestro de José G. Cruz. Este dibujante había decidido irse con Herrerías, por que le pagaba más, pero el Coronel se enteró a tiempo y ordenó que lo secuestraran. A José G. Cruz, su fondista Valdiosera y a mi- que era ayudante-, nos tuvieron varios días dibujando encerrados y vigilados por pistoleros. No eran secuestros a golpes ni nada de eso; podíamos pedir tortas y hasta salir a la calle. Lo que estaba prohibido era ir a ver al rival..”* AURRECOECHEA, Juan Manuel y BARTRA, Armando, *Puros Cuentos ,Historia de la historieta en México.1934-1950*, V II, Editorial Grijalbo / Dirección General de



que hacer personajes o crear historias era algo sencillo para él; tenía el "don".

*"Estaba fascinado con la moda de Gardel, usted sabe, el sombrero de lado, la mirada caída, el traje bien puesto, la pierna cruzada, la actitud de "perdonavidas" y el cigarro entre los dedos. Lanzaba el humo a la cara de las mujeres como en un acto de desprecio, y mire usted, qué éxito tenía con ellas, su voz engolada encantaba a las damas y las tenía, sí, no le negaban nada, era un gigoló. Aunque cuando asistía a lugares de más categoría a los cuales yo lo invitaba, él se sentía cohibido e*

---

Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes,  
México,1994, p 95

*inseguro, yo me sentía en mi medio, yo les hablaba a las mujeres suave y bonito y él no sabía cómo actuar frente a ellas, a éstas no les echaba el humo del cigarro en la cara; él era de ambientes del barrio, no era para lugares de más categoría, su ambiente y su éxito estaba en los lugares de medio pelo, en el barrio".<sup>38</sup>*

Se dice que José G. Cruz creó el sistema de fotomontaje en la historieta<sup>39</sup>,

---

<sup>38</sup> Palabras de Ramón Valdiosera en entrevista realizada el día 3 de abril de 2008.

<sup>39</sup> La mayoría de las personas que conocieron y saben sobre la obra de José G. Cruz afirman que fue el creador de la técnica de fotomontaje en las historietas. La técnica de fotomontaje ya era utilizada por muchos artistas plásticos europeos y mexicanos, así como por diseñadores gráficos; es posible que José G. Cruz haya observado algunos de estos trabajos y acertó en utilizar la técnica para economizar en tiempo y trabajo. Cuando se observan las

no fue precisamente el fundador de la técnica, pero sí, es evidente que fue el que hizo de ello su sello personal; su dibujo era excelente, con el fotomontaje realizó algunas series memorables e imitadas por otros historietistas mexicanos además de que contaba con una colección enorme de recortes, fotografías, grabados y cualquier cosa que le pudiera servir para sus propósitos compositivos, a veces las escenas y personajes encajaban perfectamente, en otras se nota una cierta incomodidad de posiciones, actitudes y en diversas veces, de un capítulo a otro, los personajes cambiaban de fisonomía por un cuerpo que no correspondía o errores de trazo. Eso sí, José G. Cruz creó su

---

planchas originales es posible notar la diferencia entre dibujo y fotografía, pero al ser pasado a las imprentas la composición se integra creando la ilusión de que dibujo y fotografía son la misma cosa. Cada una de las historietas creadas por Cruz en ésta técnica son un ejemplo de maestría y dominio de la técnica.

propio sello en lo que respecta a historias "arrabaleras".'

Sobre su vida personal se han dicho y rumorado tantas cosas y tantas mentiras que en un momento dado no se sabe qué es verdad, qué es mentira y qué cosas inventó él mismo sobre su persona. Él mismo creó a su alrededor su propia leyenda y creyó en la misma hasta las últimas consecuencias.



DE PRONTO EN  
LA MANO DEL OMO  
LO APARECIO UNA  
FILOSA NAYAJA-  
YA HOJA USTRA-  
DA BRILLO SI-  
NIESTRAMENTE EN  
LAS SOMBRAS...  
EL CRIMIN SE  
AVANZO HACIA  
"GATA BRAVA"

*"El nombre de José G. Cruz era más conocido que el del presidente en turno" dice José G. Cruz, hijo, "... cada revista en los puestos llevaba sus iniciales o su nombre y en ocasiones hasta su imagen "*<sup>40</sup>, cosa que es verdad ya que al salir de la editorial que lo había visto nacer logró lo que muchos dibujantes, argumentistas y editores en ciernes no lograron en toda su vida; tener independencia y crear todo lo que desearan sin prejuicio alguno y sin esperar más que la aceptación del público y Ediciones José G. Cruz creó más de un éxito y más de una publicación. *"Fue el único dibujante de historietas*

---

<sup>40</sup> José G. Cruz, hijo. Entrevista realizada el 22 de mayo de 2008.

que se hizo rico por su trabajo, el único"<sup>41</sup>

El inicio de su carrera fue como sus propias historietas; fantástico e increíble y lleno de personajes, situaciones y eventualidades. Tenía un talento nato, desde los 9 años ya mostraba su profesión y pasión ganando una Mención honorífica en un sencillo concurso de pintura realizado en su escuela primaria, aproximadamente en 1926 o 27 en Orange, California. A pesar de haber nacido en México, la segunda patria

---

<sup>41</sup> Palabras de Ramón Valdiosera en entrevista realizada el día 3 de abril de 2008



de Cruz fue Estados Unidos y de ahí trajo inspiración e influencia de dibujantes como Alex Raymond y Harold Foster, y yo diría que también tenía cierto toque de Milton Caniff, se nota sobre todo en la serie de *Adelita y las guerrillas* donde el dibujo a la tinta y pincel es lo primordial, además de una exaltación a la figura femenina.

La razón de que la familia Cruz haya salido de México y residido durante algunos años en California fue que debido a que la Guerra Cristera los sorprendió; siendo una familia típica de Jalisco, es

decir católica y tradicionalista, era más que evidente que apoyarían sin dudar el movimiento cristero, cosa que trajo como consecuencia la huída a tierras estadounidenses.



Pero José G. Cruz era un jovencito, le dio por lanzarse como cantante y llegó a México



acompañado por Fernando Fernández con quien hacía un dueto; Fernández logró su propósito e incluso llegó a ser estrella de cine, José G. Cruz no logró el sueño del mundo de la música pero aprovechó otro de sus talentos y con el cual inició su imperio editorial, el dibujo.

Comenzó realizando ilustración para diferentes empresas publicitarias e instituciones gubernamentales mexicanas como Petróleos mexicanos (PEMEX) o la Cruz Roja, pero fue cuando entró a la editorial del coronel García Valseca cuando logró encontrar su camino y su fuente de ingresos para toda la vida. El primer personaje que creó fue *Dr. Benton* (1937)<sup>42</sup>, una historieta de ciencia ficción evidentemente influenciada por el

---

<sup>42</sup> Utilizaba el seudónimo de Rolf Stein.; creó por esos años dos obras poco conocidas *El secreto del Rubí* (1936) ambientada en una imaginativo y poco probable Egipto; y otra de nombre *Nostradamus* (1936), versión libre sobre célebre vidente francés.

dibujo, composición y trama de las obras de Alex Raymond.

Creó otros personajes e historias fácilmente olvidables e ilustró algunas historias escritas por argumentistas reconocidos. Todavía no se vislumbraba el genio de Cruz, pero ya llamaba la atención con sus ideas y dibujo, ya que pronto logró ser el dibujante estrella y consentido del editor García Valseca.



1951 ENERO 1951						
D	L	M	J	V	S	
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

En esos años, cuando cumplía apenas 17 años realizó una obra que resulta notable por haber surgido de la mente e imaginación de un muchacho inexperto; era una colección de poesías de diversos autores, incluso poemas escritos por él mismo, con toda la inocencia y pasión que podía tener a dicha edad. Todos los poemas iban acompañados por una ilustración hecha a la acuarela o con lápices de colores y los textos habían sido mecanografiados por el mismo Cruz, la obra se titulaba : "*Recuerdos de...*", estaba fechada en 1934 e iba firmada por José G. Cruz. Las ilustraciones tenían cierta ingenuidad y color que recuerdan a los ilustradores Art nouveau de principios del S XX.

El libro ilustrado estaba listo para ser publicado, no tenía defectos de redacción u ortografía, tenía incluso el índice y espacio para notas o introducción, pero por razones que desconozco y que tal vez nunca se sepan, nunca fue llevado a imprenta. Esperemos que algún día esta obra salga de su rincón.

*"Puedo decir que, sí, era muy trabajador. Trabajaba mucho, por eso logró todo lo que tenía, el trabajo era lo más importante en su vida. Tenía sus diversiones y sus escapadas, eso sí, pero nunca dejó de asistir a sus obligaciones.*

*Se levantaba a las seis de la mañana y escribía y escribía.. No paraba hasta*

tener un argumento para la historieta de El Santo, una para La Pandilla, una más para Adelita y las que fueran saliendo; además hacía los argumentos para radionovelas como Tenebral.

Además, cuando llegaba a la casa se daba su tiempo para pintar, sí, pintaba nada más por puro placer de hacerlo. Una pintura, de tres a cuatro horas se llevaba en hacerla, era rapidísimo y lo hacía como cualquier cosa, ni lo pensaba dos veces, se sentaba y comenzaba a pintar al óleo, paisajes, retratos u ocurrencias.

Pero continuando con lo de sus historietas, tenía un equipo muy bueno, estaba mi tía Josefina Cruz y Horacio Robles, entre otros colaboradores que hacían los fondos, entintados, letras y varias cosas más. Él, mi padre, llegaba

con los argumentos que eran adaptados inmediatamente como dibujos, él mismo dibujaba un boceto y luego el entintador lo marcaba, luego, de entre un montón de fotos elegían la imagen que podría funcionar para la escena descrita.

El proceso era simple, mi padre dibujaba una silueta que describía la acción, luego de entre los recortes se buscaba la imagen ideal o que correspondiera a lo que se buscaba se pegaba y al final con acrílico y tinta lo retocaban para integrar toda la imagen. Si usted ve los originales, llega un momento en el que no sabe cuál es fotografía y cuál es dibujo. Las letras las hacían a mano, se revisaba la ortografía y el tipo de letra, si un letrero o globo salía mal se repetía hasta que quedara bien. Había un dibujante de fondos nada más y un

corrector; era todo un equipo. Mi tía Josefina ayudaba mucho con lo de los textos y el dibujo, sobre todo con lo de Adelita y las guerrillas.

Las revistas eran ingenuas, inocentes y vivían por sí mismas, no necesitaban de publicidad como ahora, las historietas se vendían y lo único que ofrecían como publicidad era la misma revista; no faltaban los concursos de dibujo en los que el ganador obtenía una máscara o capa del Santo, pero nada más, no había anuncios y las revistas se vendían cada semana. No hacía falta nada más, la gente compraba El Santo o las demás revistas.

Desde que mi padre se independizó de García Valseca, allá por 1952, la compañía JGC ediciones creció y continuó por casi 30 años, no había gente que no conociera a Don José, cuando llegaba a un

restaurante o salón de baile las vendedoras de cigarros y los meseros le gritaban "Don José, bienvenido" , "¿cómo le va Don José?" y cosas por el estilo, todos conocían a José G. Cruz y no había cantante o artista de cine que quisiera conocerlo o ser parte de sus publicaciones.

Por los años setenta la cantante y actriz Irma Serrano le habló a mi padre e hicieron una cita, el resultado fue la historieta de La tigresa, de donde le vino el sobre nombre a la señora Serrano. La historia de la Tigresa, que era originalmente La tigresa del Bajío, tuvo su origen en las páginas de Adelita y las guerrillas; pero luego se hizo la historieta en fotomontaje de la Tigresa con Irma Serrano como protagonista.



*Lo de Santo, el enmascarado de plata, es una historia aparte, mi padre, allá por los años cincuenta contactó con varios luchadores para ofrecerles hacer historietas con sus personajes, entre otros tuvo a Black Shadow y El Santo.*

*El Santo era un luchador rudo, de esos que hasta muerden y hacen sangrar a sus contrarios, pero como la idea de mi padre era hacer de él un superhéroe le dijo : " Espérate tantito, no le hagas, la imagen que quiero de ti es la de alguien bueno, no la de un salvaje; menos rudezas por favor", y es que los cómics del Santo eran leídos por niños y ¿qué ejemplo les iba a poner el héroe de carne y hueso si lo veían cometiendo esas rudezas?; así que poco a poco se fue haciendo técnico, por lo mismo de las historietas.*

Sobre lo del pleito que tuvieron el señor Rodolfo Guzmán (el Santo) y mi padre, se han dicho tantas cosas, tanta mentira e invención; dicen que mi padre explotaba al Santo, que se hacía rico a costillas del luchador, pero tanto el Santo como otros actores tenían un contrato el cual era: una serie de sesiones de fotos pagadas. Se pagaba la sesión y la imagen se podía utilizar en ésta o aquella historia, no importaba, así podía ser el interprete o luego parte de la muchedumbre; pero había muchos actores que participaban con la editorial sin ningún problema<sup>43</sup>.

A cada actor se le pagaba por esa sesión y eso era todo; al Santo se le pagaba de la misma manera, nada más que

---

<sup>43</sup> Un ejemplo curioso, pero notable, es el de la actriz Sara García quien participó en un proyecto en el que prestó su imagen para una pequeña serie de historietas llamada *La mera, mera*

luego le llegó la idea de que quería cobrar más que por que necesitaba para esto o qué sé yo y mi padre le decía: "Mira, Rodolfo, si quieres un pago extra velo con Josefina (que era la que se dedicaba también a lo de los pagos y finanzas de la editorial) y asunto arreglado", pero el señor era necio y fueron a juicio que por derechos de imagen y que del nombre, pero el nombre de Santo, el Enmascarado de Plata lo tenía mi padre, el de Santo se lo inventó Don Salvador Luteroth, así que realmente no tenía ni por dónde, y además el contrato estaba bien claro, yo le puedo mostrar el documento que lo avala. No había nada chueco en el contrato de Santo; pero al final el enmascarado ganó y la imagen se tuvo que cambiar, el personaje enmascarado debía portar una S en la frente y el uniforme se le cambió, el nombre se mantuvo por que era registro

*de mi padre y todo quedó así. Se contrató a otro actor más fornido y la historieta permaneció todavía unos años más<sup>44</sup>.*

*Mi padre estuvo muy ligado al cine, sobre todo con Juan Orol, ambos tenían el mismo estilo de ser, valentones y perdonavidas. Tenían la misma fascinación por el hampa y la vida de cabaret, admiraba el trabajo de mi padre y le propuso un proyecto de realizar una película basada en una de sus historietas llamada Percal y el resultado fue una serie de tres películas que se ligaban, fue la primera película seriada que se realizó en México, las películas fueron : *El infierno de los pobres, Perdición de**

---

<sup>44</sup> El Santo original, dejó de aparecer en 1974 (Hector Pliego, fisicoculturista, personificó al Santo con la "S" en la máscara) y con varios cambios de formato, el título continuó hasta 1982.

*mujeres y Hombres sin alma*<sup>45</sup>, no se había hecho eso antes en México, eso de que una película se dividiera en serie y que cada película se estrenara una tras otra, en eso Juan Orol y mi padre fueron pioneros.

*José G. Cruz era muy popular, conoció a los actores de moda, a los políticos y actrices, tenía muchas aventuras y por ello es que ya no pudo estar bien con mi madre, se separaron por eso mismo, ya no era posible la relación*<sup>46</sup>; pero fue buen padre y nunca faltó a sus obligaciones. Recuerdo que en la escuela me decían que me mi nombre era igual al de las ediciones José G. Cruz y yo decía " es que él es mi padre".

---

<sup>45</sup> En esta película el mismo José G. Cruz interpreta a un taxista que rescata a la protagonista interpretada por Rosa Carmina.

<sup>46</sup> La señora Ana Maria Ayala Cornejo, se convierte en su esposa en febrero de 1940 y con el tiempo nacería su primer hijo José Gustavo.

*Los últimos días de mi padre los pasó en California y ahí murió el 24 de noviembre de 1989. Fue un hombre trabajador, todo lo que tuvo lo obtuvo por su trabajo, nada más."*<sup>47</sup>



47 Pa  
entre



en

Y sí, si algo podemos decir sin duda alguna es que José G. Cruz fue un trabajador incansable, la actividad de la pintura más que trabajo la realizaba como un placer, una forma de salirse de su rutina y entrar en una especie de mundo en el que solamente él y el lienzo convivían. Sus trabajos de pintura no eran los de un simple aficionado, realizaba lo mismo un paisaje de lo más convencional a un retrato encargado por algún amigo o por gente que deseaba tener en su casa un retrato pintado por el artista Cruz. Nunca se realizó una

exposición de todas esas obras y muchas de ellas tal vez se perdieron o quedaron olvidadas en algún rincón o quizás siguen por ahí colgadas en alguna pared hasta que alguien revalore el trabajo de José G. Cruz el pintor.



La obra pictórica va de la mano con su obra en el cómic, ya que muchas pinturas



realizadas al acrílico o al óleo se utilizaban para portadas de sus historietas, prácticamente todas las portadas de *Santo* las realizó él, casi todas las de *Adelita* y de vez en cuando hacía portadas para personajes que no le pertenecían pero que eran parte de la editorial que había fundado.

El José G. Cruz editor, dio apoyo a algunos colegas dibujantes como el caso de Marín, Casillas y Tirado que proponían algunas historias en las cuales Cruz a veces les daba argumentos o simplemente revisaba para su publicación. Hay muchos personajes que han sido atribuidos a José G. Cruz, pero realmente no por el hecho de que fueran editadas por ediciones JCG eran creaciones suyas, atrás había un equipo muy grande y existían otros creadores que le daban otro sentido y variación a la editorial.

# JUAN SIN MIEDO

ES LA REVISTA DE LA  
JUVENTUD



Un **semanario original** \$1.00  
atribu... da  
por i... sta

Alvírez, que al principio fue un proyecto propuesto por el director Marco Aurelio Galindo a Cruz de hacer la adaptación en historieta de la película *Yo maté a Rosita Alvírez* (1946), se realizó una gran campaña de publicidad para la historieta aunque al final todo resultó

un plan de Galindo para hacer promoción de su película y no se le dio crédito alguno a Cruz en el éxito que obtuvo la película. Tiempo después José G. Cruz hizo realidad la historieta que se tituló *Rosita Alvírez y el Charro misterioso* (1952) con argumentos y dibujos de Alfonso Tirado, dirección y edición de Cruz dentro de las ediciones JGC, igualmente resultó un éxito. <sup>48</sup>

Y hay que aclararlo, ni *Rosita Alvírez*, *El Vampiro Tenebroso*, *La vida de Pancho Villa* o *La pandilla* entre otras son de

---

<sup>48</sup> AURRECOECHEA, Juan Manuel y BARTRA, Armando, *Puros Cuentos, Historia de la historieta en México. 1934-1950*, V. III, Editorial Grijalbo/ Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, pp 232-240

la autoría o dibujadas originalmente por José G. Cruz, eran producciones de él y llevaban su firma, pero solamente eso, el dibujo e ideas en su gran mayoría eran de otros autores, en ocasiones Cruz realizaba argumentos o portadas y nada más. Con sus propias creaciones era suficiente.<sup>49</sup>

Ya siendo totalmente independiente y famoso, se dio a la tarea de recopilar algunas de sus viejas historias para reeditarlas, renovarlas y en ocasiones mejorarlas. La mayoría de éstas historietas las había publicado para la editorial de García Valseca, así que ya había probado el éxito o el fracaso con ellas, lo único que hizo fue reutilizar esos argumentos pero dándole otro giro

---

<sup>49</sup> Esta aclaración es por que en revisiones en algunas páginas de Internet dedicadas a la obra de José G. Cruz se afirma o se deduce (de forma aventurada y errónea) que algunos personajes e historias eran de la autoría de Cruz.

visual por medio del medio tono y el fotomontaje, con eso pudo hacer una serie de **comic-books** que denominó *Libro verde*, *Libro azul* y *Libro rosa* cada uno de ellos



Éste experimento es notable por que es el primer caso de un **cómic-book** como los que hoy se realizan en casi todo el mundo, además era un antecedente obvio de los libros que en los años 70 y 80 se dieron como plaga llamados *El libro semanal*, *El libro vaquero* y las

colecciones de series completas de *Lágrimas, risas y amor*. Por supuesto, no eran historias muy logradas y casi todas eran de corte lacrimógeno y cursi, como las telenovelas actuales, pero el hecho de que Cruz haya realizado tantas historias y tantos fotomontajes hacen que uno, como lector, haga a un lado esos prejuicios y simplemente disfrute o se divierta con esos dramas imposibles y tremendis



En ese sentido, como argumentista , José G. Cruz realizó la adaptación de su

obra *Percal* para una radionovela, además de adaptar para el cine algunas historias del cómic *Santo, el enmascarado de plata*.

Sus argumentos eran en muchas ocasiones disparatados, en otras excesivamente dramáticos y casi siempre exagerados, pero daban al público una fórmula de escapismo muy efectiva ya que hay que recordar que el mexicano de esos años creía todo lo que el cine y los medios le proponían (yo diría que aún hoy lo creen,), sin cuestionar o analizar, simplemente disfrutar y desconectarse de toda lógica y realidad.

Las películas de la Época de oro del cine mexicano pueden darnos muchos, y claros ejemplos de lo que eran los escapes de la realidad del público. Así que Cruz, simplemente siguió esa moda y tendencia, y funcionó.

Mientras tanto, la vida de José G. Cruz siguió su curso como la de cualquier persona, tuvo hijos, tuvo aventuras y demás eventos comunes, la diferencia consistía en el trabajo que realizaba y en la fama que le seguía a donde quiera que fuera, aparecía en algunas películas como extra o como actor de apoyo, prestaba su imagen para portadas de revistas (de su propia editorial, por supuesto) y seguía apareciendo como personaje dibujado en sus propias creaciones, el personaje de carne y hueso no se separaba del de papel y tinta, y así seguiría durante 30 años más.



Hacia los años 60 el hijo de Cruz, José, le propuso a su padre un experimento que consistía en realizar una revista dedicada exclusivamente a la música de rock and roll, y como buen visionario que era aceptó y crearon una revista de nombre Historia del Rock and roll, *“la primera revista en México y creo que en el mundo dedicada solamente a éste género de música, no había una sola revista que hablara nada más de los artistas del Rock y ésta revista ofrecía a los lectores, no solamente conocer quiénes eran y cómo eran sus cantantes, tanto americanos (sic) como mexicanos, también daba oportunidad de promoción a cantantes y grupos nuevos”*.<sup>50</sup> La revista, sí, fue un éxito, ya que al principio se pensó que solamente se publicaría un

---

<sup>50</sup> Palabras de José G. Cruz, hijo de José Guadalupe Cruz Díaz, en entrevista realizada el 22 de mayo de 2008.

número<sup>51</sup>, pero luego de ver la aceptación del público se hicieron más ejemplares.

La lista de publicaciones y personajes que se realizaron en esos años, de los 50 a los 80 es enorme e incluso muchos de los cómics están perdidos el día de hoy y es prácticamente imposible hacer un registro de todo lo que se publicó, pero a pesar de ese inconveniente se han podido salvar algunos ejemplos de esas obras, aunque también existen los simples rumores sobre revistas o personajes que se le atribuyen al autor, algunas nunca existieron, otras son confusiones.

A pesar de haber sido un personaje muy conocido en prácticamente todo México y

---

<sup>51</sup> El primer ejemplar de ésta revista no tiene número, luego del éxito obtenido comenzó a agregarse el número de publicación.

pesar de que tenía todos los medios económicos disponibles José G. Cruz decidió vivir sus últimos años en soledad, olvidando un poco ese mundo ficticio en el que se había envuelto durante tanto tiempo y volvió a la realidad más cruda; ya no era el personaje salido de alguna película de Orol o el sufrido y solitario protagonista de un tango cantado por Gardel, ahora era el empresario, el Señor Don José, el propietario de miles y miles de publicaciones en donde su nombre e iniciales aparecían cada semana, mes con mes en todos los puestos de periódicos a nivel nacional.

El sueño de participar en aventuras extravagantes, violentas y desgarradoras había pasado junto con su juventud, la vida real había ganado y sus personajes comenzaron a hacerse arcaicos frente a

las producciones de Estados Unidos y frente a las creaciones cada vez más logradas de editoriales mexicanas que iban ganando terreno en el mundo de las historietas.

El arrabal de los años cuarenta y cincuenta desaparecía y con él todas esas historias que habían encantado y entretenido a cientos de lectores. Las aventuras de charros vengadores ya no eran del agrado de una sociedad cada vez más industrializada y urbana, las aventuras extravagantes de Santo y otros personajes se autoplagiaban y llegó el momento en el que simplemente dejaron de existir.



El día 24 de noviembre de 1989, en la ciudad de Los Ángeles, California, el creador de sueños e historias esquizofrénicas dejó el mundo real de nuevo y olvidó para siempre la realidad de la cual también disfrutó mucho, a su modo, haciéndolo parte de su mundo interno.

*"Murió, solo, frente a un cuadro que no terminó. Ese cuadro fue el único testigo de lo que pudo haber dicho al final. Frente a ese cuadro murió, en total soledad"*<sup>52</sup>

Y así, sin ninguna moraleja, como es la vida real, terminó una época, una obra y un artista genial que logró todo lo que se propuso con el poder del trabajo.

---

<sup>52</sup> Palabras de Ramón Valdiosera en entrevista realizada el día 3 de abril de 2008.

No hubo continuadores, no hubo homenajes,  
no hubo más José Guadalupe Cruz Díaz.

3,2  
Las Creaciones de  
José G. Cruz  
descubrimiento y  
análisis



Los personajes de José G. Cruz son en muchas ocasiones disparatados y en otras demasiado pasionales. Sus criaturas circulan en el mundo común de las calles de la capital mexicana hasta la Atlántida, pasando por una romántica, cruel y magnificada Revolución mexicana y llegando a los más fantásticos escenarios interplanetarios o futuristas.

José G. Cruz simplemente seguía la moda de la creación de historias, es decir, si el editor necesitaba una historia de detectives la hacía; si le pedía una sobre marcianos, la realizaba, aunque sus



mejores creaciones las llevaba a cabo cuando lo dejaban en total libertad creativa. Ahí, en su soledad creadora, daba vida a seres fantásticos, brutales ejemplares del machismo mexicano o damas con apariencia *Femme Fatale* que peleaban a cuchilladas o a puñetazo limpio haciendo realidad las fantasías eróticas de miles de lectores ávidos de un poco de fetichismo erótico ligero.

Aunque no solamente creó personajes brutales o cargados de sensualidad tremenda, sino también creó a uno de los mitos más famosos y efectivos en la historia de las artes populares, que si bien ya era leyenda en los escenarios luchísticos de las arenas, fue con la historieta y con las películas basadas en

éstas que realmente se transformó en una real y verdadera leyenda viviente: *Santo, el Enmascarado de Plata*, tal vez el primer y único personaje superheroico mexicano que trascendió más allá de la República mexicana.

Sus personajes eran ingenuos hasta cierto punto y solamente cumplían con el objetivo de entretener a un público que realmente no exigía nada más que una historia entretenida y absorbente. En pocas ocasiones (más bien en ninguna) trató temas de las luchas políticas o sociales que la realidad mexicana en cierto modo vivía; además de la censura poderosa imperante, el autor de historietas realmente estaba ajeno de todo pensamiento políticamente incorrecto.

Lo que ahora se llama conciencia social estaba hasta cierto punto dormida y el gran público no buscaba realmente el desquite imaginario contra los gobernantes, la sociedad mexicana estaba en una tranquilidad y en una estabilidad que no lo invitaba a la revuelta, la imaginación en esos días estaba prácticamente en el poder.

Se sabe que José G. Cruz realizó algunos grabados para el partido comunista mexicano, pero sobre sus pensamientos y preferencias políticas no se tiene mucha referencia en lo que concierne a sus obras de historieta. Al menos no se veía a una *Adelita* luchando contra los comunistas o chinos, de vez en cuando se entreveía que sus peleas eran contra gobernantes o caciques pero no existía ningún rastro de conciencia

social, simplemente era un divertimento maniqueo simplista.

La siguiente lista está hecha en un orden de importancia gráfica y argumental, las obras no están enlistadas por orden de aparición, ni alfabético.

### **Adelita y las guerrillas**

# **ADELITA** *y las Guerrillas*



El personaje de *Adelita y las guerrillas* es verdaderamente una serie bien realizada y completa tanto por el diseño como por las historias que presentaba cada semana José G. Cruz. Comenzó como todas las historias de mujeres rebeldes y rudas; una mujer, de apariencia común, un buen día por razones justas decide rebelarse contra los hombres y la sociedad, toma las armas para hacer justicia en un violento mundo revolucionario encontrándose por su camino con miles de obstáculos que le impiden lograr sus objetivos aunque con

el tiempo terminó siendo una mezcla de aventuras fantásticas, escenas de pornografía ligera, absurdo, extravagancia y experimentos alocados de una super heroína folklórica o ejemplo superlativo de lo que se suponía debía ser la mujer moderna de esos años.

Poseía unos argumentos que provocaban sorpresa y risa por que cada historia iba de lo heroico a lo ridículo, y no se sabía con qué respuesta rápida o surrealista saldría el autor para hacer que su personaje resolviera las absurdas o alucinantes aventuras y peligros que enfrentaba la super hembra.

Creada en 1935-36 hasta 1947 para la revista Paquito y luego obtiene su propia publicación de 1947 a 1956; "el cómic cuenta la historia de *Adela Negrete una modosa ranchera jaliciense que,*

arrastrada por la Revolución al vórtice de una aventura barroca, emerge transformada en la superhembra Adelita."<sup>53</sup>



En la historieta colaboraban el maestro Ramón Valdiosera autor de *El diamante negro de Chu-man-fu (sic)*, 1936; *Oreja y rabo*, 1942; *Relámpago Kid*, 1945; *Aladino*

---

<sup>53</sup> AURRECOECHEA, Juan Manuel y BARTRA, Armando, *Puros Cuentos, Historia de la historieta en México. 1934-1950*, V. III, Editorial Grijalbo / Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1994, p. 191

y la lámpara maravillosa, 1951; Sinbad el Marino, 1958, cuando se publicaba para la revista Pepín en los años cuarenta y hacia los años cincuenta cuenta con la colaboración gráfica de Ignacio Sierra, autor de las historietas *Satania*, 1937, *Drake*, 1937, *Espuelas de oro*, 1940; Delia Larios; Guillermo Marín autor de *Cumbres de ensueño*, 1941; José Sánchez y Josefina Cruz, hermana de José G. Cruz, quien realizaba en diversas ocasiones los diálogos "de mujeres" dentro de la historia y diseñaba los vestidos de las heroínas y además era la imagen y modelo de la mismísima Adelita<sup>54</sup> .

---

<sup>54</sup> Así es, Josefina Cruz fue dibujada por su hermano José y de ahí surgió la creación del personaje. Al ver las fotografías de Josefina y compararlas con los dibujos la semejanza es asombrosa aunque no se puede confirmar esto, es simple suposición.





*Adelita y las guerrillas* fue una historia ambientada en la época de la Revolución mexicana, pero luego, por razones que solamente el autor conocería, las aventuras dieron giros tremendos y nos presentaban a personajes que evidentemente no eran parte de la guerra revolucionaria, pero ¿qué más daba? Si la historieta era cada día más exitosa y el público permitía algunas (o más bien muchas) locuras del autor; como el ejemplo del número 409 de *Pepín* del 24 de

marzo de 1940 en el que el mismísimo *Superman* aparece para salvar a *Nancy*, la amiga de *Adelita* quien luego de ver la escena totalmente surrealista exclama para el lector: "...*Usted sospecha que al autor de esta historieta le patina el coco, ¿no? Yo ya no lo sospecho...¡ESTOY PLENAMENTE CONVENCIDA DE ELLO! ¡LOCO DE REMATE!*".

La serie dio oportunidad a otros personajes de Cruz de aparecer de modo experimental y en otras de manera definitiva, aunque con la premisa de cambiar de estilo, situación e ideología original de sus respectivas historietas.

El caso de *Nancy*, de la serie *Nancy y la Banda Escarlata*, es el más claro ejemplo; cuando nació, el personaje era simplemente una agente secreta internacional, al entrar a la serie de

Adelita por razones profesionales <sup>55</sup>  
transforma, primeramente su apariencia,  
de castaña a rubia, luego cambia sus  
hábitos (ya no fumará tanto como en su  
serie) y dejará de perseguir criminales  
internacionales o ciudadanos para ayudar a  
su amiga a vencer los obstáculos  
desquiciados que se le pongan enfrente;  
además de que muestra sus verdaderas  
tendencias sexuales con la frondosa y  
atractiva Adelita.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> La aparición de *Nancy* en la serie *Adelita y las guerrillas* se justifica por la misión de la agente que está en búsqueda del terrible *Monje Negro*.

<sup>56</sup> Es evidente que la intención de José G. Cruz no era la de presentar una relación lésbica, por que la revista se anunciaba a sí misma como “sana y moral”, pero las escenas demasiado amorosas entre las mujeres de la serie dan pie a los, tal vez, malos pensamientos de los lectores. Pero aún si fue algo que el autor hizo de manera consciente o no es muy interesante saber que en la historia del cómic en México hayan existido personajes con tendencias lésbicas.



Pero para que no existiera duda alguna en las preferencias de la guerrillera José G. Cruz incluyó al personaje *Juan sin miedo* que actuaba de novio fugitivo, desaparecido, rescatado, salvado y otra vez huido. Aunque el personaje actuaba como la imagen masculina de la serie, nunca mostró totalmente sus cualidades viriles ya que siempre fue más que nada el motivo para que *Adelita* mostrara que ella sí tenía suficientes virtudes

viriles y machistas. En su propia serie, *Juan sin miedo* pudo demostrar que no nada más se trataba de un macho domesticado y dominado por la super heroína jalisciense.

Resultado de la primera aparición de *Nancy* en la serie *Adelita* es *El Monje negro* quien tras ser perseguido por la rubia agente y luego de cientos de eventos queda perdidamente enamorado de la protagonista de la serie y deja sus costumbres necrófilas para ser el protector ángel guardián de *Adelita*.

*Brenty*, el aventurero del romance también aparece en la historia, pero no tiene mucho que hacer dentro de la historia un personaje totalmente machista y seductor de mujeres; no era posible que la aguerrida *Adelita* pudiera quedar fascinada por dicho personaje.

Otros personajes que aparecieron en el cómic *Adelita y las guerrillas* fueron :

*La tigresa del Bajío*, quien mucho tiempo después tuvo su propia serie; *Luke Morton*, un gangster famoso; la *Valentina*, que primeramente aparece con el disfraz de *El Solitario*; *El Cuarenta y cinco*, novio de la *Valentina*; *La Dama del Antifaz*, una especie de rumbera o cabaretera sádica; *Pancho pistolas*, personaje basado en la película de Robert Curdwood; el *Negro Rufino*; *El General sangre*; el *Guamuchil*; el *Verduguillo*; *El General Matazón*; *Satán*, un interesante jorobado hipnotizador; *Yokotsuda*; *Rimsky*; el *Catorce*, parecido al personaje real del mismo nombre y otros más que tal vez no fueron del todo llamativos o que simplemente no daban para más.

A pesar del éxito de la serie, nunca hubo planes de realizar una adaptación cinematográfica. Lástima, hubiera resultado en un experimento interesante. *Adelita y las guerrillas* dejó de publicarse ya casi en los años 60 y desafortunadamente no existió continuador alguno y la serie quedó trunca; cabe mencionar que a diferencia de otras historietas del autor, ésta no utilizó el fotomontaje, aunque algunos personajes y situaciones parecían sacados de fotografías. Tal vez se utilizó la técnica de retoque con tinta sobre fotografías para lograr efectos realistas, pero prácticamente todo el cómic estaba resuelto en dibujo.

Santo, El enmascarado de Plata





*Santo*, fue un personaje real, un atleta, un luchador; aunque eso sí, nunca luchó con momias y lobos humanos, pero en la fantasía popular siempre fue el único héroe fantástico que podía competir contra personajes estadounidenses como *Superman* o *Batman*. Lástima que nunca hubo un encuentro de *Santo* contra alguno de los personajes de Marvel o DC, tal vez, en un mundo como el mexicano los héroes gringos con superpoderes no tendrían cabida por que *El Santo* sabía resolver problemas a pesar de sus fallas tecnológicas..¿Lograrían un tanto esos héroes de primer mundo? Tal vez no.

Dentro de las creaciones de José Guadalupe Cruz, el personaje de *Santo* fue uno de los que realmente hicieron que Ediciones JGC vivieran por más de 30 años. El personaje de Santo fue la punta de lanza y el personaje que más adeptos tuvo por dos razones principalmente:

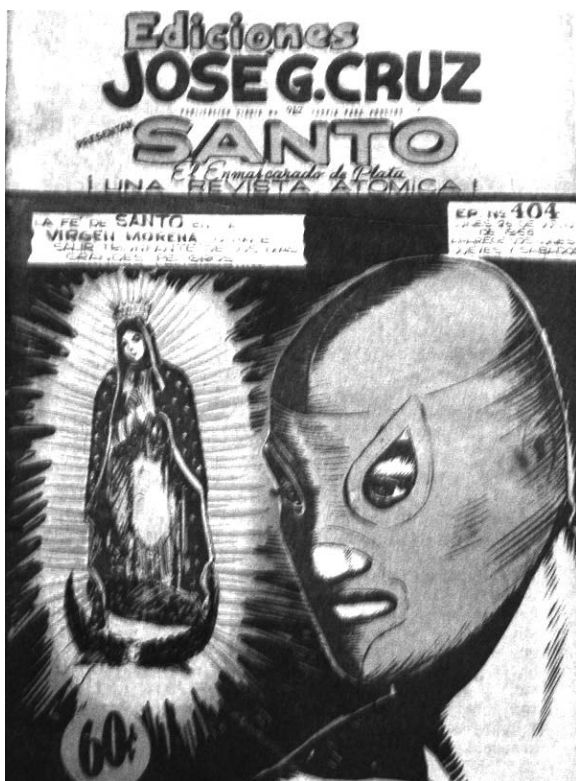
El hecho de la historieta no trataba sobre un personaje totalmente ficticio, sino de un ídolo real de la lucha libre que cada semana podía ser visto por cientos de aficionados que también disfrutaban de las aventuras fantásticas del superhéroe de papel o en el cine, y la otra que a pesar de ciertos problemas de derechos de autor y de uso del nombre, el personaje historietil permaneció hasta

los años ochenta en circulación, lo que habla de la aceptación que el público le rendía al personaje que exigía más historias y más aventuras tanto en cine como el cómic; el cine tuvo también algo que ver en el éxito del cómic, aunque en muchas ocasiones las aventuras de papel eran la continuación o reiteración de las aventuras fílmicas. Aunque eso de ser superhéroe le acarreaba al atleta serios problemas con su público, por que no faltaba quien le gritara que volara, que detuviera balas o que hiciera actos inverosímiles a pesar de haber demostrado que era un atleta notable en la arena de lucha<sup>57</sup>.

---

<sup>57</sup> *El Santo*, el luchador real, realizaba además de la actividad luchística actos de escapismo en teatro y televisión.

El personaje de *Santo* en cómic tenía algunas semejanzas con el personaje clásico de Lee Falk *El Fantasma*, *The Phantom* (1936); tanto *el Fantasma* como *Santo* habían heredado el nombre, la fuerza y la máscara para combatir la injusticia y el mal que siempre rondan al mundo y hacían referencia a muchos elementos de misticismo con respecto a la máscara y el uso de ella.



En una entrevista para la revista *Proceso* Miguel Ángel Guzmán, uno de los 10 hijos de *Santo* (Rodolfo Guzmán Huerta) decía:

*"La verdadera leyenda del enmascarado surgió de las fotonovelas de José G. Cruz; Santo era un niño muy pobre cuyo papá muere por una injusticia. Antes de morir, éste le pide a su adorado hijo que luche por el bien y que se cubra con una máscara. El muchacho tiene una aparición de la virgen de Guadalupe, lo que lo convierte en devoto profundo.*

*Después viene la sentencia de que si se quitaba la máscara perdería la vida..."*<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> MANZANOS, Rosario "El Santo en la vida y en el cine" en *Proceso* 1214, 6 de febrero, año 2000, p 71.

El personaje nació, para la historieta, el miércoles 3 de Septiembre de 1952 como revista semanal de 32 páginas a un precio de 50 centavos y de inmediato se volvió un éxito por que tiempo después se publicó tres veces por semana con un tiraje de 550 mil ejemplares, todo un fenómeno para la historieta mexicana que no se ha podido superar.<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> Si se toma en cuenta la cantidad de ejemplares para los pocos habitantes es verdaderamente notable. Hoy día se podría hablar de una igualación o superación de las cifras en tiraje y ventas de *Santo, el enmascarado de plata* por parte de las publicaciones de cómic de corte pornográfico conocidas como *Los Sensacionales* (surgidas en 1984) pero tomando en cuenta solamente el fenómeno de un solo personaje de historieta no ha existido en México todavía alguno que se le pueda igualar; aunque se podría mencionar a *Kalimán (1963)* de Modesto Vázquez que en cierto momento hizo competencia de ventas y popularidad al enmascarado.

El fenómeno de *Kalimán* es interesante, por que después de *Santo* fue uno de los personajes más importantes y populares en la industria de la historieta en México.

Creado en 1963 por Modesto Vázquez bajo la editora Corporativo Mexicano de Impresión, luego en Círculo Rojo de Promotora K (1983-1985); tuvo un éxito fenomenal que lo llevó a ser considerado para un proyecto de radio novela la cual se llevó a cabo en 1963 con la voz de Luis Manuel Pelayo. Este proyecto de radio novela se

El trabajo de realización de la historieta lo lideraba José G. Cruz quien realizaba los argumentos a velocidades sorprendentes<sup>60</sup>, bocetaba las historias y los **Storyboard**, contaba con un ayudante

---

transmitió durante más de veinte años y aún ahora se puede escuchar algún capítulo de la serie.

Al igual que *Santo*, *Kalimán* pronto tuvo su versión cinematográfica bajo la producción de Cutberto Navarro, la dirección de Alberto Mariscal, guión de Héctor González Dueñas y el mismo Modesto Vázquez y con el título: *Kalimán, el hombre increíble* (1970) bajo producciones Kalifilms que tiempo después y por el cierto éxito obtenido realizó otra versión con la misma producción y dirección y con el mismo actor, Jeff Cooper protagonizando el rol principal bajo el título de *Kalimán en el siniestro mundo de Humanón* (1976).

Existe otra película corta de 17 minutos basada en el personaje que lleva por título *Kalimán* (2006) dirigida y escrita por Jorge Michel Grau y producida por el Centro de Capacitación Cinematográfica.

Más información sobre *Kalimán* consúltese :

<http://www.kaliman.net>

Pero a pesar de la gran competencia del héroe oriental- mexicano, *Santo* era un héroe “real”, mientras que *Kalimán* era y seguía siendo un héroe que solamente existía en el mundo de papel.

<sup>60</sup> Hay que recordar y seguir haciendo énfasis en que además de hacer los argumentos de *Santo*, realizaba al mismo tiempo historias para *Carta Brava*, *La tigresa del Bajío*, *Juan sin miedo* entre otros y argumentos para adaptaciones de radionovelas basadas en sus historietas además de dedicar algún tiempo a la pintura y la escultura.

de nombre José Trinidad Romero quien también dibujaba o montaba fotografías y con un gran equipo de ilustradores. Las fotografías de Santo las realizaba el equipo de Cruz y en ocasiones en que el luchador no podía asistir a las sesiones de fotos era suplantado por un doble de nombre Horacio Robles.

El personaje de historieta siguió su vida hasta que el personaje real, el luchador Santo (Adolfo Guzmán Huerta) dejó de participar en el proyecto por cuestiones económicas y fue suplantado por un fisicoculturista llamado Héctor Pliego.

El uniforme de *Santo* cambió luego del desacuerdo entre Cruz y *Santo* y la historieta fue decayendo convirtiéndose



más en una fotonovela que en un cómic formal hasta que dejó de publicarse en el año de 1982.

La historia de *El enmascarado de Plata* se convirtió en un clásico para toda una nación ávida de superhéroes, el personaje de cómic le ganó al luchador real y el *Santo* con el tiempo se ha convertido en un símbolo e icono de la cultura popular mexicana, ya no solamente por su importancia en el mundo de las luchas sino como personaje cultural para muchas generaciones.

El cómic era realmente mediocre y ya siendo exigentes muy malo, adolecía de dinámica gráfica y en ocasiones resultaba muy repetitivo, lo notable es que los argumentos resultaban de una

frescura e ingenuidad que no ha tenido parangón en la historia del cómic en el mundo. Lo que da importancia a esta obra es su popularidad y aceptación por parte de miles de lectores durante tantos años que duró la publicación, la gente que compraba las aventuras de *Santo* sabían de antemano qué sucedería, sabían que *Santo* siempre ganaría, pero lo que no sabían era cómo lo haría y cómo resolvería Cruz los obstáculos cada vez más extravagantes. Tal vez, el logro de Cruz con la obra de *Santo* sea precisamente su capacidad argumental e imaginación extraordinaria unida a un público cautivo y que no tenía prejuicio alguno.

*Santo* es un clásico, y dejando aparte el personaje cinematográfico, el cual tiene mucha importancia para la cultura mexicana, la historieta es divertida, entretenida y cumple con su función lúdica. Artísticamente tiene muchos defectos, pero también muchas virtudes, como el ya mencionado uso del fotomontaje; el concepto artístico es ingenuo y en ocasiones defectuoso, afortunadamente el ingenio de Cruz rescató algo que quizás realizado por otro autor hubiera resultado un proyecto fallido y olvidado.



*Santo, el Enmascarado de Plata* no es la mejor obra de José G. Cruz, pero sí la más importante, por aceptación, por leyenda, por muchas cosas. Qué se puede decir más, *Santo* es el símbolo de la cultura mexicana, pero cabe preguntarse si será por las películas o por el cómic, tal vez es la mezcla de ambos y el conocimiento de que es el único superhéroe real que ha existido a lo largo de la historia de la historieta y además de todo por ser cien por ciento mexicano.

*Santo*, es un clásico de la historieta mexicana.

Brenty, el aventurero del romance



Originalmente la serie se denominó simplemente *Brenty*, pero con el tiempo y haciendo un giro casi total en argumento se cambió el nombre a la serie y terminó como, *Brenty, el aventurero del romance*.

La serie salió por primera vez en la revista Paquito en 1936 y terminó en 1942 para aparecer de nuevo en 1955. Contó con la colaboración de Ramón Valdiosera y Josefina Cruz, quienes colaboraban también en otros proyectos de José G. Cruz.

El aventurero, detective, ladrón internacional se ve envuelto en cientos de aventuras en las que siempre se ve rodeado de mujeres atractivas quienes

son, casi siempre, las malas de la historia. Tal vez podríamos ver en *Brenty* a un antecedente directo de otros aventureros internacionales y mujeriegos como *Fantomas* de Cardona (1966) o *El pantera* de Daniel Muñoz (1989) aunque tal vez con menos toques nacionalistas y más pretensiones cosmopolitas.

Originalmente la historieta se realizaba a la tinta, pero no fue suficiente para Cruz y llevó a su personaje al medio tono y luego al fotomontaje, ganó expresividad y perdió ingenuidad.

Hacia los años sesenta el personaje se vuelve más un ladrón generoso que un agente, detective o aventurero y se hace acompañar siempre de su amigo patíño "el *Baisas*".

Es una historieta importante ya que el autor hizo malabares para que apareciera en *Nancy y la Banda escarlata* en donde *Nancy* y *Brenty* tienen un tórrido romance, luego presenta al *Monje Negro* que luego tuvo su propia serie y a modo de agradecimiento hace que *Brenty* entre dentro de alguna de sus historias, tiempo después la serie se llamaría *Brenty y el Monje Negro*.

Aparece en la serie de *Adelita y las guerrillas*, aunque parece que no funcionó como comparsa de la charra; los mundos de los personajes eran totalmente distintos y poco compatibles.

José G. Cruz estaba orgulloso de su personaje, tal vez por que sentía identificación en actitudes y modos del personaje, tal vez por la naturaleza



mujeriega de ambos, como sea; pero él mismo anunciaba :

"Compare usted los dibujos de esta historieta ¿diferentes, no?... Ninguna historieta puede competir en idea, acabado artístico y documentación con ¡Brenty!"

Tanto era su orgullo por dicho personaje aventurero y rompecorazones que tiempo después de haberlo abandonado realizó una reedición en 1965 : José G. Cruz presenta: Brenty el aventurero del romance Ediciones José G. Cruz, 1965.

BRENTY



La historia era muy sencilla de entender y de asimilar, buenos y malos enfrentándose a puñetazos y balazos, algunos toques de intriga y algunos detectivescos. Funcionaba, no tenía más pretensión que la de divertir y hacer soñar a más de uno en mundos exóticos y llenos de posibilidades de romance y aventuras.

No podríamos hablar de un émulo del agente X-9 de Alex Raymond, o de un Humphrey Bogart mexicano, pero al menos la creación de José G. Cruz pudo dar pie a muchos otros hermanos menores o bastardos de *James Bond*, *Sherlock Holmes* o *Hércules*

*Poirot*, con sus respectivas distancias. Tal vez *Brenty* estaba más cercano a los conocidos personajes mexicanos *Fantomas* y *El Pantera*, y he ahí su importancia dentro de la historia de la historieta mexicana.

Y tampoco hay que dejar de recordar a otros personajes ladrones detectivescos y aventureros como *Carlos Lacroix* de Del Prado y Beiker (1949) de la cual se haría una serie radiofónica; *Flash, el vengador* de Pita Cabrera, Flores, López y Zea Salas (1940) o la *Brigada Secreta* de Alfonso Tirado que firmaba como Bob Castell (1950) con influencia evidente de Will Eisner.

Y a pesar del cariño que le tenía Cruz a su creación, no hubo un intento siquiera de adaptar a su personaje a la pantalla de cine. Hubo algunos ejemplos de que se podía haber realizado como el caso de Carlos Lacroix , ya mencionado quien tuvo su versión radiofónica interpretada por Rafael Perrín y luego por Arturo de Córdova, luego una versión en cine y el surgimiento de un agente secreto conquistador émulo de *Flint* y *James Bond*; *Johnny Dínamo* interpretado por Julio Alemán en los años sesenta; pero de *Brenty* no hubo versión para cine, tenía elementos interesantes para ser adaptado a ese medio, pero solamente el autor sabía sus razones para no llevarlo a la pantalla.

Carta Brava



*Carta Brava* una especie de detective, policía o criminal con conciencia civil; "antihéroe ejemplar". Adaptado al cine en 1948 bajo la dirección de Agustín P. Delgado y producido por Iracheta, S.A.

En cierto modo, Carta Brava era el *alter ego* de José G. Cruz, era el reflejo de las fantasías arrabaleras y pendencieras del autor aunque, por alguna razón desconocida, no fue él quien interpretó el papel de este personaje, sino un actor llamado Roberto Romaña .

En el más puro ambiente del cine negro, en los escenarios más reconocidos de los barrios populares, éste personaje que se habla de tú con los hampones, y que sin dudarlo enfrenta a sus enemigos a puñetazos, puñaladas o balazos.

Surgido en el año de 1943 en las páginas de la revista Pepín y realizado en la técnica de fotomontaje, Carta Brava es uno de los principales héroes de Cruz. No lo hizo aparecer en otras series como era el caso de varias de sus creaciones, se abandonó por un tiempo, pero volvió en

los años cincuenta con un giro totalmente distinto. De ser un defensor antiheroico de los arrabales se transformó en una especie de superhéroe en una serie mucho más ingenua de título: Carta Brava contra los monstruos Luchadores.

A pesar de todo, Carta Brava es uno de los principales e importantes personajes creados por Cruz. Es la definición de historias como Ventarrón, Manos de Seda y otras más, es la perfección de ese mundo onírico con toques de realidad que José G. Cruz imaginaba y es, evidentemente, la personificación de las aventuras que quiso vivir (o que tal vez vivió) el autor.

Percal





Esta es una de las obras definitivas de José G. Cruz, y si es posible decirlo, es una obra maestra del melodrama historietil. El origen de todas las otras historias trágicas del cómic mexicano, el modelo a seguir de las fotonovelas y una historia que dio pie a revistas como Lágrimas y risas, el libro semanal y otros experimentos del melodrama.

Percal salió por primera vez para la revista Pepín. y fue adaptada para el cine por el director mexicano Juan Orol

en tres partes en el año de 1949, fue un éxito en su versión de radionovela y fue otro tanto en su versión cinematográfica, por supuesto, con Orol como director, se esperaba que existieran cientos de errores, pero eso no le quitó su interés y la opinión del público ávido de dramas lacrimógenos fue definitivo. Percal se convirtió en un clásico más y en un éxito para José G. Cruz.

La historia era una más en las que una mujer venida de provincia busca mejores condiciones en la gran ciudad y lo único que encuentra son problemas, humillaciones y violencia de parte de los hombres que ven en ella un objeto de placer y degeneración. Afortunadamente,

como en todas estas historias, no todo es maldad y se encontrará con seres que le ayudarán en sus desventuras.



A pesar de lo sencillo y previsible de las situaciones, Percal fue uno de los grandes éxitos de José G. Cruz, mereció ser llevada a la radio y luego al cine en donde Juan Orol, viendo lo extenso de

esta obra decidió dividir la historia en tres películas tituladas: El infierno de los Pobres, Perdición de mujeres y Hombres sin alma, interpretadas por la esposa de Orol, Rosa Carmina, Tito Junco, Víctor Alcocer y varios más y además, la presentación doblemente estelar de José G. Cruz.

Es de llamar la atención esta serie ya que se trata de la primera obra maestra de la historieta mexicana, gracias a ella muchos autores tomaron el tema y lo repitieron una y otra vez hasta el cansancio.

Dio pie a las series famosas de las creaciones de Yolanda Vargas Dulche, y por supuesto, también dio origen a varias y repetitivas telenovelas en los años 70 y 80.

Se hizo una reimpresión de la serie completa en la colección Libro Verde en los años 60.

Definitivamente, la mejor serie de melodrama de la obra de José G. Cruz y un ejemplo de lo que debe ser el drama en el cómic y un ejemplo de las virtudes de los escenarios arrabaleros.

## Tango



Historieta creada en 1946, para la revista *Paquín*. Es una historia clásica del drama de arrabal. Dos personajes trágicos, *Geo* y *Becky*, unen sus mundos

desde la niñez, las circunstancias precarias y sórdidas los unen cada vez más a pesar de todos los melodramas que los harán sufrir.

Él es ladrón, gigoló y vicioso, ella es prostituta por trágicas circunstancias; ambos parecen condenados para vivir eternamente vilipendiados, pero el destino hace que a pesar de tanta desgracia su vida se una para comenzar de nuevo, olvidando las penurias pasadas. La historia es tremendista y violenta, los escenarios son paisajes urbanos, llenos de vicio, prostitución y notas de tango arrabalero.

Evidentemente José G. Cruz debía hacer éste tipo de historias, el público lo pedía, los censores las odiaban y Cruz lo disfrutaba.

A pesar de lo trágico del argumento de repente se dan algunas escenas de humor involuntario y algunas escenas que nos hacen recordar aquellas viejas películas mexicanas de Pedro Infante o Libertad Lamarque; curiosamente en ningún momento nos recuerdan a Gardel y sus tangos dramáticos, aunque la intención de Cruz era, se supone, la de crear un ambiente de canción arrabalera como solían ser los mundos del tango .

Utilizó para esta historieta la técnica de fotomontaje y tinta aguada, los actores que interpretaron a *Geo* y *Becky* se llamaban (a sí mismos) Mary Jean Jordan y Bob Santaella.

La historieta reapareció para Libro Verde en los años cincuenta íntegra, y es un ejemplo de lo que puede realizarse con una imaginación con tendencias



tremendistas y melodramáticas. Dentro de la obra de Cruz es un verdadero clásico.

## El Monje negro



En esta serie, surgida en el número 88 de *Pepín* en 1937, Cruz junto a la argumentista Guillermina Gonzáles hace un experimento de historieta gótica; al más puro estilo de las películas de horror de los años 30 del S XX; nos cuenta la vida trágica y fascinante del *Monje negro*, un ser que debe esconder su verdadera forma grotesca y monstruosa bajo la máscara de un irresistible galán que da rienda suelta a sus instintos asesinos, fascina a sus víctimas y las mata, eso sí,

guardando como todo asesino serial un recuerdo simbólico, que en su caso se trataba de los cráneos de las mujeres seducidas.

La vida atormentada del personaje es resultado de los celos y el amor enfermizo que siente por su novia; pero precisamente por el amor el *Monje Negro* es redimido y por fin puede descansar eternamente y no vuelve a aparecer asesinando a inocentes mujeres.

Es una obra melodramática, más parecida a las películas mexicanas lacrimógenas de la vieja época de oro del cine mexicano (1930-1950) que a las películas de horror de Estados Unidos, pero al menos logra el cometido de dar a la historieta en México un personaje de horror bastante convincente e interesante.

Aunque la historia se trataba solamente de una miniserie, José G. Cruz hace renacer al personaje en la serie *Brenty* en el año de 1938 en donde el *Monje negro* se convierte no solamente en un asesino serial sino en un obsesivo de la resurrección. Tiempo después aparece en la serie de *Adelita y las guerrillas* en la cual Cruz hace que el asesino quede perdidamente enamorado de la superheroína. No tuvo más apariciones y es una lástima, por que el personaje pudo haber sido algo más que un simple personaje de relleno en otras series. Ojalá a alguien se le ocurra algún día hacer renacer al misterioso *Monje Negro* quien desapareció de las historietas en el año de 1939, y haciendo apariciones especiales en *Adelita y las guerrillas*.

## Doctor Benton

Es la primera obra de José G. Cruz firmando como Rolf Stein en 1935 para *Pepin*. Está dentro del género de ciencia ficción y es evidente que todavía no se asomaba todavía el genio de Cruz. Es notable solamente por ser la primera obra del autor, pero nada más

## Los hermanos Landers



Aparecida en 1938 para la revista *Pepín*, la historia de los *Landers* es un experimento de hacer una historia de ciencia ficción, aventuras y acción al más puro estilo de *Tarzán* o de los clásicos personajes de Raymond, Canniff o Eisner.

Dos hermanos se dedican a buscar aventuras en los más exóticos ambientes en donde pueda haber acción, intriga y peligro. Ambos hermanos utilizan sus conocimientos para revolver todos los obstáculos que se les pongan enfrente.

La historia era simple, y tenía como objetivo crear algún personaje o idea que

podiera competir con las historietas estadounidenses. José G. Cruz no utilizaba su nombre para firmar esta historieta, usaba su seudónimo Rolf Stein, también con el objeto de llamar la atención a los lectores que siempre han dado prioridad y preferencia a autores internacionales que a nacionales.

Y a pesar de que la historieta prometía mucho, no tuvo mucha aceptación de parte del público y desapareció al siguiente año, no aparecieron en otras series de Cruz, y pronto fueron olvidados. Tal vez la importancia de *Los hermanos Landers* es que Cruz experimentó con el género de aventuras exóticas y la ciencia ficción con un estilo de dibujo que denota una influencia de Alex Raymond y su clásica serie: Flash Gordon.

### **La pandilla**

La serie de la *Pandilla* tuvo su origen en EU en 1922, un grupo de niños de barrio se unen para hacer y crear travesuras para hacer menos penosa su evidente pobreza. En el cine tuvo un éxito notable y es obvio que en México surgiera una versión nacional con personajes que pudieran ser tomados como modelos por miles de niños y adolescentes que evidentemente no podían aspirar a parecerse a los personajes originales de EU; la serie de películas de *La pandilla* (en México) tuvo tanto éxito que José G. Cruz lo aprovechó y creo una versión historietil en los años cincuenta junto al dibujante Arturo Casillasy aunque esta obra se menciona como importante en el trabajo titánico de Cruz, realmente no es una historieta realizada totalmente por José G. Cruz



como *El Santo*, *Adelita*, *Carta Brava* o *Brenty*; hacía solamente los argumentos, pero las ideas gráficas y los escenarios no tenían ese toque especial que el autor le daba a otras de su autoría gráfica y argumental.

### **Adrián Rubí**



Creada en 1949 y finalizada en 1950 contó con la colaboración y fotografías de Germán Cartaza y con las actuaciones de Roberto Romaña y Anita Trueba

Decía José G. Cruz de su obra: ''Es la historia de un hombre audaz y extraordinario, temido y respetado (...) Se sabe muy poco de su origen (...) Caballero completo (...) Ayudaba a los débiles y les daba todo, siendo al mismo tiempo implacable con los poderosos y opresores(...) Siempre por el camino que marca la aventura''.

Uno más de sus aventureros machos y de buen corazón.

### **Arenas peligrosas**



Esta serie se presenta como un paréntesis de Brenty, fue creada en 1942

La joven Binnie y Rita (su dama de compañía) naufragan en Túnez, donde encuentran al Sheik Ben Souk, quién se enamora de Binnie. Freddie, el novio inglés de Binnie, va en su busca acompañado por los hermanos de Rita.

El triángulo amoroso entre un occidental, un oriental y una mujer coqueta que al final decide quedarse con su raptor-captor.



Es una de esas historias en las que José G. Cruz realizaba experimentos de cómic de aventuras exóticas que agradaban tanto al autor y a los lectores.

## Aventura en Oriente



Creada en 1942. Colaboraciones de Josefina Cruz, F.Machado y G.Romo. Adaptación de película. Medio tono.

La adaptación a historieta de las películas exitosas del cine norteamericano se convirtió en uno de los recursos del Pepín. No es aventurado presumir un acuerdo entre la Editorial Panamericana y el cine norteamericano para que la popular revista aprovechará y difundiera entre el público mexicano el cine hollywoodense en la época de la guerra. Como en otros casos, Aventura en Oriente, adapta un film que propaga y enaltece los valores y la participación

norteamericana en la guerra: They meet in Bombay (Clarence Brown, 1941), estelarizada por Clark Gable, Rosalinde Rusell y Alan Ladd. Gerald Meldrick viaja de Londres a Bombay para hurtar la fabulosa gema ''Estrella de Asia'' que la Duquesa de Beltravers portará en el festejo del ''Día del Impero''. Durante el evento, el estadounidense se encuentra con Anya Von Duren, quien también pretende también hurtar la gema. Tras múltiples aventuras, la pareja de ladrones huye a China y colabora con el ejército inglés en la guerra contra los japoneses. Al final, Gerald es condecorado con la Cruz de la victoria.

## **Burlada, un corazón sacrificado**

Fotomontaje con la actuación de Marco de Carlo. Creada en 1950.

Esta ''historia de un gran amor que tocó los límites de lo sublime y conoció las torturas del infierno está dedicada a una mujer con la que aparentemente Cruz tuvo una relación amorosa: una ''chiquilla soñadora que quedó en Tampico...Esta fue la historia que hice para ti... -escribe José G. Cruz-. Nació una noche en que la leyenda se anidó en tus rubios cabellos...'' .

Y a pesar de la dedicatoria tan amorosa se trata de una historia más de mujeres burladas, hombres aventureros y machismo al por mayor.

## Casandra



Creada en 1947 en la técnica de medio tono y fotomontaje.



Colaboraciones de Manuel del Valle, David del Valle, Julian Diaz y José Duharte. En el papel de Malena: Catalina Chavéz.

Cassandra es 'la síntesis, la esencia de muchas mujeres' ; '[...] fue mala y fue buena, fue amada y temida'; '[...] era como una tempestad, y tenía quietudes engañosas de lago tranquilo'.

### **Chulavista y fijapelo**



Aparecida en Pepín en 1946 en la técnica de medio tono y fotomontaje.

El autor escribe: "Esta es una historia de crítica y está inspirada en la peculiar y venenosa agudeza de las pintorescas gentes del pueblo y contiene el típico sabor de su ambiente, lleno de color y oportunismo (...)"

Curiosa serie creada por José G. Cruz, el arrabal ya no es escenario de violencia y prostitución, sino un teatro de la farsa y la jocosidad.



Dos teporochos hacen de las suyas en la gran ciudad, y con su ingenio hacen más llevadera su miseria y vicios.

A pesar de ser un buen experimento y de merecer una serie más extensa solamente duró un año. Es una lástima, ya que vemos que el genio de Cruz no estaba estancado en sus personajes de violencia y degeneración, podía crear otras

situaciones y el humor ( con intención, no involuntario) también estaba presente en sus proyectos.

### **Cumbres borrascosas**

Aparecida en Pepín en 1942 con la colaboración de Josefina Cruz y J. Romo.

Adaptación de la película Wuthering Heights (William Wyler, 1939) actuada por Laurence Olivier y Merle Oyeron, que a

su vez adapta la novela Cumbres  
borrascosas de Emily Bronte, publicada en  
1847.

Dancing, salón de baile



Creada para Pepín en 1950 bajo la dupla José G. Cruz y Francisco Casillas en la técnica de fotomontaje.



Según el propio José G. Cruz, la historia está inspirada en un hecho real ocurrido en el salón de baile ''Dancing'', donde las muchachas ''son llevadas hasta el fango y la deshonra''. La historieta pretende ser ''una llamada de atención a todos los padres de familia, [la] deben leer todas las madres porque así podrán evitar muchos de los peligros que acechan a sus hijas en la turbulenta vida de la ciudad''. José G. Cruz actúa en su propia serie haciendo el papel de Eduardo, un hombre galante que tiene encantada a Gloria, una linda muchacha de apenas 17 años que no consigue conquistarlo.

**Nancy y la Banda Escarlata**





poseía su propia serie de aventuras que se desarrollaban en la ciudad. Era evidente que la Ciudad de México, aunque en algunas ocasiones parecía que, por los nombres de personajes, las historias se desarrollaban en otros lugares de Estados Unidos. Además, con esa insistencia en enfatizar lo Internacional de todos los aventureros de José G. Cruz, Nancy seguramente era toda una cosmopolita o al menos se jactaba de serlo.

En 1937 crea para la revista Pepín a la agente internacional Nancy y la Banda escarlata. El personaje poseía una apariencia de Femme fatale de los años 30, cabello castaño, cejas depiladas a lo Marlene Dietrich, vestidos a la última moda y una manía por el cigarrillo. Su aspecto era mucho más sensual y agresivo, lo que hacía interesante la obra.

En cierto capítulo de Adelita y las guerrillas, otro personaje de Cruz; El monje Negro, aparece como enemigo de la revolucionaria y aquí es donde hace su aparición Nancy quien va en búsqueda del personaje oscuro. A Cruz le pareció buena idea que Nancy cambiara de giro y de agente internacional se convirtió en la amiga inseparable de Adelita, a partir de ese capítulo Nancy y Adelita se convertirían en la pareja más intrigante ( y hasta eso no tanto) de la historieta mexicana de los aquella década de 1930.



El hecho de que se sospeche cierta relación lésbica es sólo suposición actual, o quizás en el fondo, la imaginación y fantasía de José G. Cruz se adelantó a esa liberación sexual que impera en nuestros días. El hecho es que Adelita y las Guerrillas con la llegada de Nancy se tornó una historia mucho más dinámica y con más elementos de intriga y humor involuntario, eso y las escenas de erotismo subliminal y ligero que tenían de vez en cuando Nancy y Adelita. Fue, además, una oportunidad de que Josefina Cruz, hermana de José G. Cruz, diera

algunos toques del pensamiento de liberación femenina que apenas se vislumbraba en el panorama social mexicano y pudo además dar algunos giros distintos a una historieta que originalmente pudo haber concluido muy pronto. Nancy fue un elemento que hizo replantear la historieta de Adelita.

Sí, la entrada de este personaje a las aventuras de la guerrillera jalisciense hicieron que el interés del público creciera y convirtiera en Adelita en un clásico.

Y para que la presencia de Nancy no opacara la imagen de la titular de la obra, José G. Cruz le cambió radicalmente su apariencia. De ser una femme fatale, se convirtió en una rubia ingenua y boba.

Ya no fumó más y sus prendas de vestir parecían préstamos de Adelita, en ocasiones ambas vestían como gemelas y su comportamiento era muy semejante. Aunque, curiosamente, la que se metía en más líos para ser salvada era precisamente la rubia ingenua y ahí podía actuar la guerrillera Adelita en actos de heroísmo inverosímiles.

El feminismo apareció en muchas ocasiones en la serie, ya que, como es obvio, la mayoría de los personajes antagonistas de la pareja guerrillera, eran mujeres que en actos de sadismo raptaban a los novios de ambas y así podían mostrar que en la serie las que tenían los pantalones bien puestos eran las mujeres. Tanto heroínas como antagonistas lucían una violencia y sadismo a lo que los hombres no ponían

objeción y actuaban como simples observadores.

La historieta de Nancy y la banca escarlata tenía cierto interés, pero seguramente una importancia mínima para el lector. Tal vez, si la serie hubiera seguido como se creó en un principio no llegaría tan lejos y quedaría semi olvidada del universo de los cómics mexicanos. Afortunadamente, José G. Cruz, en su experimentación historietil logró hacer de una serie simple una parte complementaria para su gran obra que es Adelita y las Guerrillas.

## La Tigresa del Bajío



Este personaje tiene importancia no tanto por su origen sino por lo que

resultó después en el mundo de la farándula mexicana.

Originalmente La Tigresa era la principal enemiga de Adelita. El origen de la rivalidad se da por que la líder del Bajío mata al hermano de la guerrillera jalisciense, ésta jura venganza y en prácticamente toda la serie de Adelita y las guerrillas.

La tigresa del Bajío aparece como causante de todos los problemas de la titular de la serie. Además, no conforme con ser asesina, la Tigresa se convierte en rival de amores de Adelita lo que hace que la historia se torne un tanto telenovelesca y que las intrigas no sólo sean de aventuras de acción sino de corte romántico.





Como todo personaje heroico Adelita necesitaba tener a su archirival con las mismas capacidades violentas y sensuales. Ambas son tremendamente atractivas, ambas presentan un espíritu combativo y pendenciero, ambas odian la imagen de "mujer sumisa" y ambas resuelven sus problemas a golpes y balazos con toques de sadismo y masoquismo evidentes.

El encuentro final entre las grandes enemigas nunca se pudo llevar a cabo ya que la serie Adelita y las guerrillas dejó de producirse sin llegar a la conclusión de la historia.

Curiosamente, hacía finales de la década de 1960 una actriz y cantante mexicana de nombre Irma Serrano llegó con José G. Cruz para ofrecer su imagen para alguna de las exitosas series de historietas de la editorial JGC. José G. Cruz al conocer a esta fascinante mujer de ojos verdes no dudó ni un momento y le ofreció ser la protagonista de una serie que tenía como personaje a la Tigresa del Bajío. Se realizó la serie. No era difícil crearla, bastaba con retomar a ese personaje antagonista de Adelita y las guerrillas y continuar con las aventuras sádicas de esa mujer que ahora era fácil de resolver gráficamente ya que

Irma Serrano poseía las características que la imaginación de Cruz dotaba a sus personajes femeninos. La Tigresa del Bajío resurgía ya no solamente en dibujo sino en fotomontaje lo cual la hacía mucho más interesante. Lástima que no duró mucho, ya que la serie no fue del todo aceptada por el público que ya no veía con buenos ojos esa serie que parecía muy machista y vulgar.

La serie no fructificó, pero al menos el mundo del espectáculo conoció a Irma Serrano "La tigresa", mote que ganó por interpretar al personaje creado por Cruz.

## Juan sin miedo



Otro más de los personajes de la serie Adelita y las guerrillas. Y aunque su fama en las historietas la ganó como novio eterno de Adelita antes de eso era un aventurero campirano envuelto en aventuras más al estilo del Western.

Surgido en las páginas de Paquito hacia el año de 1940, Juan sin miedo, el rancharo macho, con pistola y caballo. Y aunque el clásico de las historietas en el género de charros enpistolados lo tiene El charro Negro de Adolfo Mariño, José G. Cruz, como muchos autores, quiso hacer su propio personaje que tratara el tema tan solicitado de las aventuras rancheras.



Curiosamente, a pesar del trabajo que le daba a sus historias, Juan sin miedo no fue en su tiempo un éxito y con esa manía que tenía Cruz de incluir a todos sus personajes en algún lugar a como diera lugar se le ocurrió que este charro podría ser la pareja ideal de Adelita. Así, de ser la imagen masculina que podía salvar a la superhembra de ciertos problemas que se le pusieran enfrente se transformó con el tiempo en la víctima favorita de otras superhembras que en su avidéz por hacerle la vida imposible a la

guerrillera Adelita buscaban medios para hacer que reaccionara. Juan sin miedo se convirtió pues, de héroe en víctima, en el objeto de deseo de mujeres fuertes, en la ocasión de mostrar la superioridad femenina, en el macho pasmado ante la ferocidad de mujeres que hacían uso y abuso del sadismo.

Tiempo después, Adelita desapareció del mundo de las historietas, pero Juan sin miedo reapareció para volver a ser el héroe campirano con pistola al cinto y pocos escrúpulos. Claro está, así como la Tigresa del Bajío, Juan sin miedo volvió a las páginas de la historieta con la técnica del fotomontaje y poco a poco

se transformó en una fotonovela de cierto éxito. Su apariencia, en esos años de 1960, ya no era más la del charro con corbatita y pantalones de rayas, sino una especie de vaquero de camisa negra de manga corta, cinta roja al cuello, sombrero blanco o gris perla, botas puntiagudas, pantalón claro, unos guantes ridículos y peinado extrañamente a la moda de los años de 1960 y 1970, algo más parecido a los cantantes y actores de cine de esas épocas y más alejado de la imagen del charro mexicano.

También tuvo a varios interpretes y casi en cada edición el actor principal era totalmente distinto al número anterior, a veces con patillas enormes, o con cabello casi largo o con corte de pelo a la navaja, con barbilla partida o rasgos angulosos, a veces muy delgado y



en otras con mucho músculo, con la camisa ajustada o suelta.

Total, nunca se decidió contratar formalmente a un Juan sin Miedo que pudiera ser identificado por el lector.

La serie desapareció caso al comenzar los años de 1970 y no fue extrañada. Este personaje fue un experimento que pudo dar más, pero parecía que a Cruz eso de las aventuras de charros no se le daba muy bien, a menos que en lugar de charros fueran charras, eso sí que se le facilitaba y su imaginación volaba a más no poder.



El personaje no fue creación total de Cruz, era ya una historia contada en corridos y fue interpretada en el cine por Jorge Negrete en 1939 y en 1961 por Luis Aguilar, pero de ese personaje creado por José G. Cruz no había absolutamente nada. Es un personaje que ha sido recreado cada vez y casi es tan icónico como Gabino Barrera o Simón Blanco u otros personajes de corridos mexicanos.

## **Rosita Alvírez**

El caso de Rosita Alvarez es un caso más de confusión para muchos seguidores de la obra de José G. Cruz ya que a pesar de que sí fue realizada una historieta basada en otro personaje de corridos mexicanos no se llevó a cabo como se pensaba en un principio y terminó en manos del historietista Alfonso Tirado.

En el libro Puros cuentos Volumen III, de Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra nos enteramos de lo siguiente:

"Al parecer, la estrategia propagandística de un guionista de cine desempleado está en el origen de la serie. Según una crónica publicada en Esto el 22 de julio de 1947, y citada por Eduardo de la Vega, Marco Aurelio Galindo le propuso a José G. Cruz la adaptación a la historieta del guión cinematográfico titulado Yo maté a Rosita Alvírez. "El interés se apoyaba en la fantástica circulación de Pepín, que le haría propaganda al argumento y serviría, además, para que el autor pudiera verderselo, en condiciones ventajosas a algún productor". A Cruz le gustó la idea, y no sólo adaptó el argumento, que se publicó en Pepin en 1946, sino que diseñó una profusa campaña de lanzamiento

en las páginas del Esto... Tras la publicación del fotomontaje, Galindo consigue que Raúl de Anda produzca y dirija la cinta, con las actuaciones de Luis Aguilar y Maria Luisa Zea. La película es una de las más taquilleras de 1946, pero ni su productor ni el desagradecido Galindo aceptan que la historieta haya tenido algo que ver con el éxito, lo que provoca una airada protesta de Cruz"

Claro está luego de esa experiencia José G. Cruz no quiso saber nada de tal serie, pero debido a la popularidad del personaje cedió a las peticiones de los editores, pero él no realizó ni el dibujo ni el guión de la serie Rosita Alvérez y el Charro misterioso, creada para la editorial JGC en 1952, como ya se ha dicho en manos de Alfonso Tirado. Y debe insistirse, ni ésta, ni el Vampiro

tenebroso, ni Pancho Villa y otras semejantes firmadas por Tirado eran autoría de José G. Cruz, aquí solamente actuaba como editor y nada más.

### El Valiente



La serie de título El Valiente, es un clásico de la historieta de los años sesenta protagonizada por el charro-vaquero Epifanio Montes.

Realmente el personaje era una variación de El Santo, pero con situaciones en las que el pistolero podía hacer lujo de su violencia con la pistola y los puños, y originalmente se desarrollaba en escenarios campiranos, pero fue variando de lugares dependiendo de la aventura que le tocara resolver al personaje .

Con una apariencia semejante a la del actor mexicano Eulalio González "El

Piporro", y una actitud totalmente igual a la de su colega, en las cuestiones justicieras, El Santo, este personaje no se conformaba con enfrentar a villanos de caballo y pistola sino a extraterrestres, monstruos y criaturas mágicas y míticas.

Su duración se expandió hasta casi entrada la década de 1980. Originalmente fue una historieta dibujada y al paso del tiempo fue transformándose en una fotonovela como sucedió con Juan sin Miedo y Santo, el enmascarado de plata.





La calidad, digamos que era muy semejante al Santo. El interés, fue muy bueno, sobre todo en Venezuela, y junto al personaje enmascarado de plata se convirtió en un icono de la historieta mexicana de los años sesenta y setenta.

Es importante en el campo de las aventuras campiranas con variaciones de ciencia-ficción a la mexicana (un estilo y rama que debe estudiarse y analizarse

más a fondo) con todo y sus toques de humor involuntario.

### Black Shadow



En su búsqueda de personajes mágicos y trágicos José G. Cruz ofreció al luchador Black Shadow ser un personaje que pudiera hacerle competencia a su ya exitosa obra Santo, el Enmascarado de Plata. Claro está, ¿Cómo podría un luchador como Black Shadow, que había sido vencido por el Santo, competencia para el triunfador y místico enmascarado de Plata?-

Pero el intento se hizo, y en 1954, apareció la historia de Black Shadow, el Hombre de Goma. Y así, a modo de biografía, la historia del Príncipe de

las tinieblas, conocido luego de su desenmascaramiento, como Alejandro Cruz, tuvo su oportunidad. Lo que sucedió fue que al tener más elementos nada legendarios ni mágicos el cómic tuvo solamente algunos números y desapareció muy pronto de circulación.

Claro está, ¿quién daría más por un personaje del cual ya había pasado su época de triunfo? Además los argumentos podían en algún momento ser de una semejanza grosera con los del Santo. Un experimento más, pero este sí no tuvo mucho eco en el mundo del cómic en México, y solamente es un dato curioso en la extensa obra de Cruz.

Duke As



Duke As es una versión totalmente libre del drama teatral "El fantasma de la ópera", aunque con ambientación

arrabalera y en una ciudad que se supone cualquiera pero que evidentemente es la ciudad de México.

La historia es entretenida y posee algunos elementos dramáticos destacables, creado entre 1942 y 1955 (son fechas aproximadas, la primera versión es la de 1942, en fotomontaje, la segunda, 1955 en dibujo a la tinta con la colaboración de J.R. Beiker para la publicación Libro Estrella). El inconveniente es que se parece mucho a Ventarrón, a Brenty y a Carta Brava, la diferencia era que este personaje además de ser un aventurero ciudadano, amante de la violencia y las mujeres, consistía en su particular apariencia, misteriosa y oculta tras unas gafas oscuras , un gran abrigo, un sombrero y una bufanda que le cubre la mitad del rostro. Siguiendo el ejemplo de "El fantasma de la ópera", el personaje

posee un secreto que no se decide a revelar a nadie. Su aspecto físico ha sido modificado, o más bien desfigurado y sólo a algunas personas consideradas especiales podrán ser testigos de su trágico destino.

Claro está, el atractivo de un personaje oculto tras una máscara se acabaría pronto y el personaje no tuvo muchos seguidores. Tal vez por la semejanza en argumentos con otros personajes de Cruz Duke As no duró mucho y pronto fue olvidado. Retomado en los años cincuenta para un Comic-book de nombre Libro Estrella, el personaje hizo su última aparición y nunca más volvió al mundo de las historietas.



El personaje ofrecía algunos atractivos que con un argumento un poco más complicado pudo haber sido un clásico. A los aficionados al cómic podrá recordarles la apariencia física y actitud del Rorschach de The Watchmen (obra de Alan Moore y Dave Gibbons, 1986); por supuesto, con un argumento con el de Moore, tal vez Duke As se hubiera



convertido en el primer personaje psicótico de la historieta mexicana, pero José G. Cruz no lo hizo y perdió la oportunidad de crear un gran personaje.

Lo único por lo que podríamos recordar a este personaje es que su apariencia también nos remite al Ruperto Tacuche de la obra de Gabriel Vargas, La Familia Burrón. De Rorschach a Ruperto Tacuche, qué cambio tan radical.

### **La dama de la noche**



Uno de los intentos de Cruz de realizar una historieta dedicada al género del horror. El personaje, no muy original, es la parte oscura de todos esos personajes femeninos tan llenos de erotismo y sensualidad que solía realizar el autor.

En el libro de Aurrecoechea y Bartra, Puros Cuentos V. III, nos refiere:

*Dama de la Noche es un relato de género gótico, que dejará huella en la historieta mexicana, y cuyas secuelas pueden rastrearse hasta los noventa. Después de una larga introducción en la que Cruz anuncia un argumento "profundo y filosófico" y promete "subyugar al lector", la historia se inicia con la llegada de madame Umbral y el enano Eppo a un "apartado caserón olvidado". Doña Umbral- interpretada por Luisita Corona- es la muerte hecha mujer, y su trabajo consiste en llevarse a los que han cumplido su plazo, no sin antes ayudarlos a resolver sus asuntos terrenales.*

Por supuesto, este argumento nos recuerda muchísimos otros guiones de los cómics góticos y de horror, y claro, también las series de televisión como Hora Marcada, producida en los años noventa en México; la obra de teatro mexicana La Dama de Negro, que estuvo durante más de diez años en cartelera; y tal vez en cierto modo la serie de televisión gringa Ghost Wispering (Almas perdidas). Pero lo que sí es verdad es que de nueva cuenta José G. Cruz se adelantó un poco a lo que vendría a ser el género de horror en las expresiones populares.

La historieta vio la luz en el año de 1946 en la revista Pepín. Y como todos estos experimentos, no trascendió demasiado, aunque también como toda la obra de Cruz, logró al menos sembrar la semilla de una historia y un estilo.

## Ventarrón



Creada en 1943, es la primera obra en la que el fotomontaje hace su aparición en la obra de Cruz. La historia sencilla es una variación de *Brenty* y *Manos de oro*, aquí el personaje Carlos Caruí, ladrón profesional de buen corazón, hace un recuento de sus hazañas y desde su pequeño imperio económico nos va mostrando cómo es que hizo su fortuna a

través de los años. Ventarrón es el seudónimo de este bandido elegante y bondadoso. En su recuento y remembranza hará lo posible por encontrar a "ese personaje" que fue antes, ese que comenzó su vida en los barrios pobres. Ahí es donde el drama está presente, esa nostalgia, esa añoranza.

Por supuesto, esta obra dio pie a obras más logradas como Carta Brava y otros experimentos menos notables. Hubo una segunda edición de las aventuras en 1957 en la publicación Libro Estrella.

### **Tenebral**

Iniciada en 1942 y con muchos elementos que muestran algunos aspectos de la vida

personal del autori, Tenebral es una obra que llegó a ser tan pasional y tan aceptada por la gente que obtuvo su adaptación a la radio en el año de 1943 en XEOY y el mismísimo José G. Cruz es la voz de José Luis "Tenebral".

Y a pesar de que se desarrolla, se supone, en Inglaterra, la historia va mostrando esos errores que hacen que esos paisajes londinenses nos recuerden más bien cualquier barrio mexicano. De hecho, si la premisa no hubiera sido que se desarrollaba en aquél país europeo, la historia hubiera funcionado de todas formas.

Este personaje atormentado, golpeador y amargado ve cómo su vida se trastorna y cambia para bien de su existencia. A pesar de tantas ofensas el personaje es recompensado con la moraleja de que todo



lo que hacemos tendrá una consecuencia atroz.

Interesante y apasionada, trágica y patética, es una historia que llama la atención por su aspecto melodramático y su insistencia en lo sórdido.

Esta, más otras historias de Cruz hicieron que tiempo después, publicaciones como Libro Verde, Libro rosa y Libro estrella tuvieran una gran aceptación hacia los años de 1950 a 1960.

## Manos de Oro



Esta serie es la que comenzó todo lo que se refiere a antihéroes y aventureros de corazón noble. Hacia el año de 1943 los personajes que fascinaban a José G. Cruz vieron su modelo a seguir. A partir de Manos de oro todos los demás fueron una variante, a veces afortunadas como Brenty y Carta Brava, otras menos afortunadas pero interesantes como Ventarrón, Tenebral, otros que experimentaron por otros rumbos más complicados como Duke As o Manos de seda y así, hasta que la mina terminó por desgastarse con el tiempo y por los tiempos que exigían algo más que aventureros mujeriegos y pendencieros en barrios de la capital mexicana.

Este cómic es de interés, sobre todo para comprender el tipo de pensamiento que poseía Cruz en su concepción de la vida urbana y moderna.

### **El solitario**

Es uno más de los personajes de la serie de Adelita y las guerrillas, al principio bajo una máscara, el misterioso personaje hizo de las suyas en la mitología de la guerrillera Adelita. Es interesante por que hizo que surgiera un personaje mucho más interesante que es:

### **Valentina**

Este personaje es una más de las superhembras que apasionaban a Cruz. Su primera aparición fue en 1947 y hasta 1948, originalmente era la aventura de Valentina y Alfredo quienes por razones del destino deciden unirse al movimiento revolucionario mexicano.

Tiempo después Cruz hace que Valentina aparezca disfrazada de hombre (El Solitario) en una de las aventuras de Adelita y las guerrillas. Luego hace que aparezca en algunas aventuras más de esta serie.

Años después pudo lograr tener su propia serie en fotomontaje. Pero tampoco rindió frutos. En el caso de aventureras super mujeres, Adelita llenaba y no dejaba que otras heroínas se atrevieran a invadir su mundo y su preponderancia en

las historietas mexicanas, al menos en el género de superhembras justicieras y sadomasoquistas .



Apolo



Curiosamente este personaje de Cruz creado hacia mediados de los años de 1960, tuvo cierto éxito en México y mucho reconocimiento en otros países como Venezuela y Colombia. Para sorpresa de muchos mexicanos que prácticamente no recuerdan absolutamente nada sobre este justiciero luchador sin máscara. Básicamente el personaje era una variante de El Santo, pero con la particularidad de no poseer máscara y sí un traje bastante peculiar y colorido. Las

aventuras son idénticas a las del justiciero de máscara plateada.

Y aunque el personaje salió en las publicaciones de José G. Cruz, todavía no se ha podido comprobar si es de verdad de la autoría total de Cruz.

Ha sido agregado en esta lista por que posee una importancia trascendente, al menos en la historia de José G. Cruz más allá del territorio mexicano.



Letty Lou



Esta historieta si se cuenta el día de hoy parecerá una de tantas historias de los Manga japoneses, pero no, es una historia de José G. Cruz e incluso el dibujo nos recuerda muchísimo a los personajes de anime y manga del Japón.

La historia, es así:

Unos "dioses inter-estelares" deciden enviar al azar un haz luminoso que dotará de superpoderes al ser humano que lo reciba.

Dicho poder es recibido por una niña de nombre Letty Lou quien es infeliz en su casa por el mal trato que recibe de sus padres. Precisamente el día en que decide huir de su casa ese Don de seres de otros

mundos le es otorgado. Se da cuenta de que debe utilizar para el bien esos superpoderes, la primera prueba es la de salvar a un gato que se ha quedado trepado en un árbol. Luego realiza una hazaña mucho más sorprendente que consiste en salvar a su población del peligro de la fiebre amarilla.

Con este argumento comienzan las aventuras de Letty Lou, pero desafortunadamente la historieta desaparece cuatro meses después de su nacimiento. Nació y murió en el año de 1938.

Pero es de llamar la atención que Cruz realizó un experimento que habría sido totalmente revolucionario en el cómic mexicano, pero desafortunadamente México no estaba preparado todavía para esta clase de fantasías que iban más allá de

lo que se habían imaginado los lectores. Tal vez resultó tan inverosímil y tan extravagante que no pudo ser asimilada.



Mientras tanto, en otro lugar en Japón para ser más exactos, por esos mismos años un autor de cómic llamado Tetsuka Osamu crearía los primeros personajes de Manga y crearía una revolución en el cómic.

Si en México la historieta de Letty Lou no hubiera sido tan poco comprendida tal vez hoy hablaríamos no de un estilo

japonés, sino del estilo mexicano.  
Desafortunados azares del destino.

Otras obras afortunadas y  
desafortunadas por su éxito o fugaz  
aparición son:

Sheik Jaliva, Señora, Encrucijada,  
Mujer, Remolino, Don Juan, El misterio  
del rubí (1936), Cita en Mocambo (1943,  
collage con fotos y escenas de películas

y texto, otra propuesta novedosa para su tiempo), El cielo y tú, Halcón del caribe ( Argumento con dibujos de Francisco Flores), Nocturno, Volveré, Prisión de sombras, Los Pardaillán (Adaptación con dibujo de Esquivel, 1952), Extravío, Crucero-33, Mujeres de Blanco, Sandra, Mano a Mano, Adorable espejismo, Niebla, Revancha, Pancho Villa (argumentos, dibujos de Marín, 1957), Nostradamus (firmaba como Rolf Stein, de los inicios de su carrera), El Beso que da muerte (como Rolf Stein), Sin rumbo, Revancha, Encadenados, Ciclón Jalisco (1973).

Por supuesto existen otras más, pero algunas son repetición del mismo tema, y en otras simplemente actuaba como argumentista o participaba con alguna ilustración de portada.

## CAPITULO IV

### Homenaje de autor a autor



4.1

El Aporte de José G. Cruz  
a la historia del  
Cómics  
en México

Lo que hizo José G. Cruz por la Historieta mexicana no ha sido bien recordado por que de él solamente se ha rescatado la imagen de *El Santo*, cosa que es loable, por supuesto, por que al menos ese personaje se ha tomado como símbolo e icono de la cultura popular mexicana de todos los tiempos.



Pero el arte de Cruz no solamente estaba en la creación de personajes sino en la perfección de la técnica del fotomontaje y las aguadas, en el arte de la fotonovela, de los argumentos rebuscados y complejos, en los dramas irresistiblemente cursis y en los escenarios tan violentos en los que todos sus personajes se desenvolvían; todo eso influyó en la forma de ver de una generación que luego recreó esas visiones en imágenes cinematográficas, en estilos de vestir y de habla.

No es que José G. Cruz haya creado un estilo y cultura en México, más bien lo reflejó, pero de una forma tal que sus seguidores lo recreaban con gusto y placer. Todo creador de historietas toma algunos aspectos de su propia cultura y los sublimiza o exagera de tal modo que

logra crear un prototipo ideal que en ocasiones es tomado como un verdadero ejemplo de vida, aunque sea un simple dibujo ¿cuántos siguieron y creyeron, y siguen haciéndolo, que el estilo y modo de vida norteamericano es el modelo a seguir gracias a las historietas y el cine?

El creador, si es buen observador, puede influir de esa manera sobre una gran cantidad de espectadores.

Cruz logró por un tiempo recrear diversos tipos de personas existentes en México, sobre todo de capitalinos, que fueron en cierto modo modelo a seguir por parte de todos los lectores de provincias lejanas que en algún momento llegaban con la ilusión de que al vestir, hablar y comportarse del modo que dictaban las historietas de Cruz o de otros autores

era el modo correcto de ser para poder pasar como un individuo cosmopolita y moderno; las mujeres modernas considerarían que ser, vestir y comportarse como la *Adelita* de Cruz era el ideal de toda mujer mexicana moderna, aunque en cierto momento no todas podían utilizar la violencia y las armas para defender sus puntos de vista particulares como lo hacía la impulsiva mujer dibujada por José G. Cruz.

Tal vez se considere a los lectores de cómics como personas demasiado impresionables e influenciables, pero no es tan incorrecta tal observación por que tomemos, por ejemplo, algo más contemporáneo como son las telenovelas mexicanas que se transmiten a diversos

horarios en millones y millones de televisiones en toda la República mexicana; ahí se muestran mujeres y hombres que hablan, visten y se comportan de cierto modo que para muchos parece el correcto; sí, no es broma, vemos a miles y miles de mujeres que desean: tener el cuerpo de la actriz, quieren el peinado del personaje y desean ser un personaje que no existe más que en una historia estúpida y poco creíble; pero la realidad las hace sentirse frustradas y lo único que pueden hacer es soñar con una vida ideal y "mejor" como la que ofrecen las telenovelas. En tiempos de José G. Cruz existían como medios de evasión la radio, el cine y las historietas, nada más. ¿Qué otros modelos seguían las personas, impresionables o no, tanto en la Capital como fuera de ella?

No es que el público lector o espectador de los medios de expresión masiva sea estúpido, es soñador e idealista, nada más; en muchas ocasiones los públicos que funcionan así son los que crean los mitos y las leyendas.

La leyenda del *Santo* se creó desde que la misma lucha libre fue aceptada por el público asistente a batallas imaginarias y teatrales del atleta enmascarado; todos sabemos que la lucha libre es un espectáculo que mezcla la acrobacia, la pantomima y el dramatismo exagerado entre dos atletas que personifican al bien y al mal los cuales crean una ilusión de batallas violentas y cruentas que si fueran realidad terminarían en muerte seguramente; el *Santo* fue un personaje

que ya existía y era aceptado en el espectáculo luchístico, desde el momento en que apareció en películas fantásticas se le consideró más que un simple luchador, pero cuando el personaje fue tomado por el historietista Cruz para ser transformado en un superhéroe todo cambio y desde ese momento ya no era solamente el atleta de las luchas o del cine, sino la personificación de toda fantasía y mito, la creación del escenario que rodeaba a *Santo* de esa aura mágica había sobrepasado al atleta y comenzó la leyenda.

Hoy, el *Santo* ya no es considerado solamente uno de los mejores exponentes de la historia de la lucha libre mexicana sino un mito, un personaje icónico de la expresión popular y hasta cierto punto un símbolo de la cultura en México. ¿Si José G. Cruz no hubiera creado esa imagen de

superhéroe, *Santo* sería lo que significa ahora? Tal vez no, sería un personaje importante en las luchas, pero nada más. La sublimación del personaje hizo la leyenda y el aporte. La gente aceptó de tal forma al superhéroe que en cierto momento olvidó que todo lo que estaba alrededor de *Santo*, el personaje real, era tan común como la vida de cualquier lector de historietas.

Si el aporte de un autor puede llegar a ser tan notable como para sobrepasar toda fantasía y hacer creer que la misma creación del artista es una realidad posible y palpable podemos hablar de genialidad.

Los personajes de Cruz tenían el toque de la genialidad por que lograron en cierto momento influir en otros autores y en otros creadores. Las primeras

historias creadas por Cruz que tenían por escenario el barrio fueron la inspiración para otros autores que crearon historias más complejas, menos violentas y más cursis que dieron pie a revistas tan memorables como *Lágrimas, risas y amor* de Yolanda Vargas Dulché las cuales se transformarían en radionovelas que con el tiempo se darían como resultado las telenovelas.

Otro ejemplo notable son las historias de hampa y detectives de Cruz que tomaban un poco del cine negro gringo y un tanto de las notas policíacas de los diarios mexicanos que en cierto momento influyeron tanto en lectores que lograron crear la idea y la ilusión de que la Capital mexicana era un escenario de aventuras gangsteriles que en realidad nunca existió más que en la imaginación desbordada del creador de cómics; aunque



luego esas fantasías de papel influirían en la imaginación y visión de un director de cine de nombre Juan Orol, quien luego de leer una y otra vez tantas historias de Cruz logró hacer contacto con el dibujante y argumentista para crear juntos algunas de las mejores (es un decir, sabemos que las películas de Orol son bastante risibles y llenas de errores y se les considera de las peores películas mexicanas) y más memorables películas de una mafia mexicana falsa, ilusoria y divertida que hicieron pasar momentos divertidos y memorables en muchos espectadores ávidos de aventuras que sobrepasaran su tediosa y aburrida existencia. ¿Qué pecado podía ser soñar con maleantes mexicanos increíbles peleando a balazos interminables contra charros sacados de las más infantiles y divertidas fantasías?

La historieta mexicana de los primeros años del S XX fueron intentos y experimentos gráficos y argumentales que dieron como resultado un estilo un tanto deficiente de realizar cómic, a pesar del gran esfuerzo que se hizo nunca se logró un real avance estilístico, tal vez los únicos ejemplos de estilo mexicano reales y trascendentes son las obras de Germán Butze con sus *Supersabios* y Gabriel Vargas con su *Familia Burrón* (en su primera época, ya que los últimos veinte años han sido una constante repetición argumental sobre el mismo tema hasta la saciedad), lo único malo es que no ha sido considerada en la historia del cómic mundial y sí han sido tomadas en cuenta algunas historietas de calidad pobre o nula como *Sensacional de..* o el mismo *Santo, el enmascarado de Plata*, por que dan al espectador extranjero una imagen

de lo que desea que sea la historieta mexicana; algo de mala calidad.

Por que seamos realistas, a pesar de la genialidad que poseía José G. Cruz la historieta más trascendente de su obra en general fue precisamente la más mala de todas. Nadie comenta o habla sobre la importancia de *Adelita y las guerrillas*, *Percal* o *Carta Brava*, pero *Santo el enmascarado de Plata* es incluso un material gráfico que se vende a precios extraordinarios y el poseer un solo ejemplar de alguna revista de éstas es motivo de envidia y ofertas a veces exageradas.

Tal vez el destino de la historieta mexicana sea ser de las peores del mundo, tal vez lo mal hecho sea el toque nacionalista por excelencia en la visión de los países extranjeros, pero lo que sí es verdad es que hay muchas más historietas que tienen la suficiente calidad para ser consideradas como ejemplares del mundo del cómic en México.

José G. Cruz dejó un mundo amplio de personajes e historias que deberían ser retomadas, reinterpretadas y rescatadas por los artistas mexicanos. Vemos a los nuevos autores buscando de forma desesperada argumentos e influencias y pasan de largo a los artistas que hicieron un esfuerzo verdaderamente titánico por sobresalir o mostrar su talento; vemos que los artistas se dejan llevar por modas y tendencias y no crean su tendencia, su moda.

Hay muchas cosas que ya fueron creadas y casi nadie ha continuado esas vanguardias por el temor de parecer anticuado, pero a veces en el pasado es de donde puede venir lo trascendente y original. El artista actual pretende crear cosas que impacten en el futuro, pero olvida el pasado por un miedo insensato y con ello crea obras que pueden impresionar al observador del presente y que serán olvidadas por el futuro que tanto ansía.

El pasado no debe ser olvidado y debe revisarse de vez en cuando por que tal vez ahí estén las respuestas a lo que el creador busca, tal vez su búsqueda ya ha

tenido una respuesta hace muchos años y lo único que hace falta es retomar y reinterpretar para crear, ahora sí, algo que tendrá bases firmes y posiblemente trascendentales.

José G. Cruz era un genio y a pesar de eso su nombre ha sido casi olvidado por una gran mayoría de personas en México; fue un personaje que vivió su momento, tuvo éxito y murió en casi completo abandono, sin homenaje y apenas recordado por algunas personas luego de haber sido la más grande influencia para la historieta mexicana. Pero recordemos que la historieta hasta hace muy poco tiempo no se le consideraba algo serio y mucho

menos un arte, así que la obra de un historietista no podía ser tomada en serio.

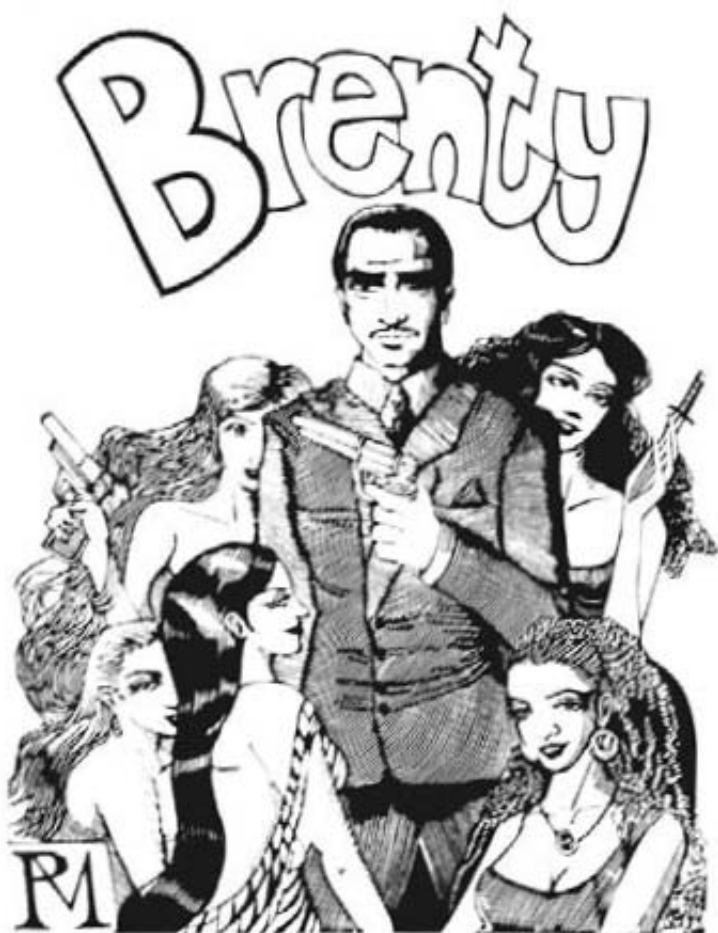
**Interpretación gráfica de  
los personajes e  
historias de José G. Cruz**



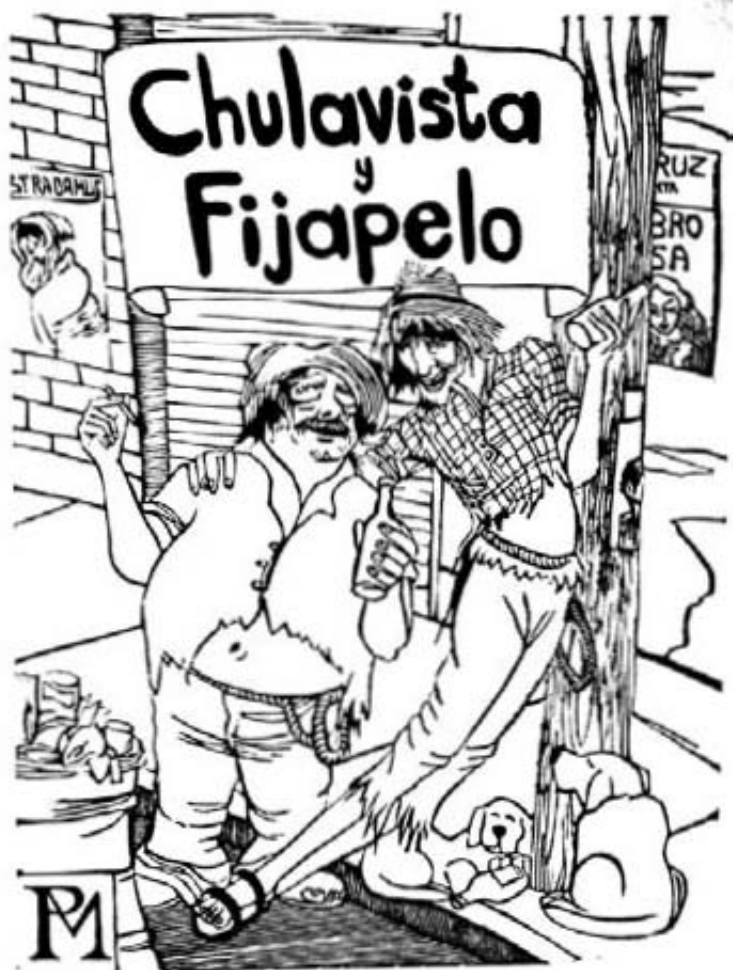












# La Dama de la Noche

























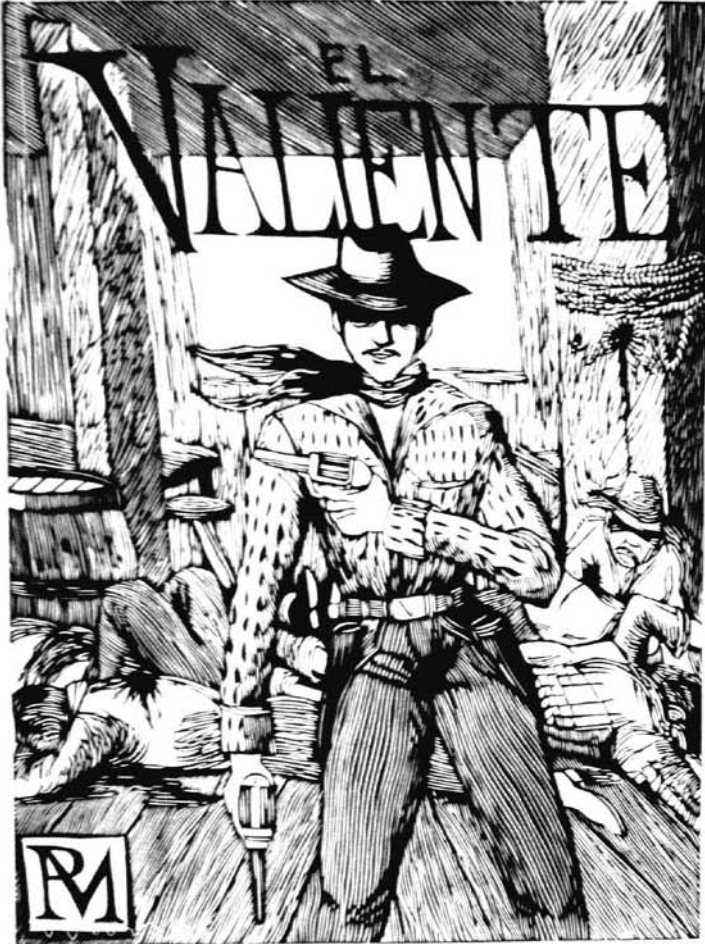














¿Por qué hacer una obra sobre un autor de cómic, por qué realizar una serie de grabados basados en esos personajes e historias, por qué en grabado?

Tal vez hubiera sido más sencillo hacer un homenaje a Gabriel Vargas, así el trabajo de investigación hubiera sido realmente sencillo ya que el autor sigue vivo y con una simple entrevista de unas

cuantas horas el trabajo quedaría terminado en pocas semanas, luego se haría un homenaje gráfico copiando sus personajes y su estilo, y listo, trabajo acabado, reconocido y aceptado por mucha gente que no tiene ningún inconveniente en considerar la obra de Vargas como obra de arte.

Lo mismo hubiera sido con la obra de Butze, aunque con las dificultades que da el hecho de que es un autor desaparecido, pero las fuentes siguen por ahí de forma sencilla.

Tal vez si se hubiera realizado un trabajo sobre la obra realizada por Yolanda Vargas Dulché el trabajo habría variado hacia el fenómeno de las telenovelas y las historias rosas y su influencia sociológica en las masas mexicanas, sería sencillo y el trabajo

sería tomado en cuenta no solamente por los creadores gráficos sino por estudiosos de las ciencias sociales.

Pero no, se decidió elegir de entre tantos autores al que logró algo que ninguno de ellos logró: influir en otros creadores.

Por el trabajo de Cruz otros historietistas hicieron sus propios cómics, por los argumentos de Cruz otros argumentistas trabajaban con mayor esfuerzo, por los experimentos técnicos de José G. Cruz otros dibujantes se dieron cuenta de las posibilidades de la combinación de foto y dibujo en los cómics.



Además, el más prolífico de los creadores de cómic no podía pasar desapercibido por que los trabajadores incansables y los creadores que parecen no tener ningún momento de reposo son mucho más interesantes. Cruz era eso, un trabajador, alguien que no le costaba prácticamente ningún esfuerzo crear y crear sin parar, sin prejuicio, sin formularse si lo hacía bien o mal, inventaba, experimentaba, hacía, con pasión, con convencimiento.

Sobre retomar sus personajes e historias y reinterpretarlas es algo que como autor de cómic es muy difícil de hacer ya que primero tratar de entender su trazo, su estilo y su composición y luego asimilarla es un trabajo arduo, es

como comenzar desde cero y crear a partir de la imaginación de otro.

Tener un estilo y una forma de trazo ya asimilada y reconocible es algo relativamente fácil, pero copiar y asimilar el estilo de Cruz, eso sí es difícil, y no es que este dibujante haya sido el gran virtuoso del dibujo, no, pero lograr esa expresión que intentaba y lograba a veces el autor es un constante reiniciar la carrera de dibujante.

Se me ha tachado el resultado como un atraso en mis conocimientos o práctica del dibujo, de la anatomía y otras observaciones, pero afortunadamente he logrado saber el sentido que pretendía Cruz con sus obras.

No viví su época, y es difícil a veces lograr dar esa impresión que le daba a ciertos personajes que seguramente para esos años eran impresionantes para los lectores, hoy parecerían demasiado ingenuos y sosos, dado que hoy los personajes de cómic reflejan no solamente algunas realidades sino las influencias del cine y otros espectáculos impresionantes.

Hoy los personajes de Cruz no producen impresiones de sorpresa y pueden parecer muy poco expresivos, y sí, me di cuenta de que al cambiar mi estilo por lograr un poco del estilo Cruz me dio por resultado algunas observaciones poco agradables para mi ego y mi vida artística, pero lo logré, el experimento de dibujar al estilo Cruz ha sido una experiencia que será trascendente en mis obras futuras.

Por simple orgullo repetí muchas de mis creaciones y el resultado final es algo que me satisface mucho más ya que logré, ahora sí, reinterpretar a José G. Cruz, sus personajes que parecían insulsos para los observadores contemporáneos son ahora más parecidos a lo que esperan los fanáticos del cómic pero sin perder esa ingenuidad primaria constante en la obra de Cruz.

Realizar esta serie en grabado tenía el objeto de mostrar el dibujo en blanco y negro que es tan afín al mundo de las historietas, pero para no realizar una serie de obras que pudieran ser consideradas simples dibujos en tinta

negra la técnica del linóleo me ha ayudado a darle ese toque extra al "dibujo simple" de cómic, no pierde su sentido e impresión, ni tampoco los tonos y líneas, al contrario, el linóleo bien trabajado puede imitar perfectamente el trabajo del dibujante de cómic. Pero, decidí darle un giro total al resultado y al final fue mucho mejor de lo que me imaginaba; agregue color y al hacerlo las impresiones dejaron de tener cierta monotonía que percibí al verlas en conjunto.

Aunque en lo personal el trabajo con color me parece satisfactorio y considero que es definitivo se me ha insistido en mostrar tanto los trabajos en color como los de blanco y negro para poder hacer una comparación; quienes vieron los trabajos en su totalidad se dividían a favor y en contra del color. Así que se

ha decidido que ambos valen suficiente para ser incluidos en el trabajo final.

El primer proyecto estaba pensado como una serie de litografías, pero decidí que esto sería solamente un ejercicio de soltura y asimilación para la realización de un trabajo final en placas de vinilo (linóleo), así podría mostrar tanto la serie de litografías que tendrán la función de un boceto y el linóleo como el diseño definitivo; esto es, como la forma en la que se realiza el cómic, primero se trazan libremente y de forma suelta las líneas que dibujan las figuras y formas, luego, cuando se decide que el diseño se aprueba se procede a entintar para luego agregar letras, color, etc.

Así, como un ejercicio de imitación o de simulacro de cómic, esta serie podía mostrar los avances de la portada definitiva que será a la vez el trabajo definitivo.

Tal vez en los bocetos (las litografías) se noten los defectos y errores, pero insisto, como tales, como dibujos previos, no deben ser considerados como la obra en sí, sino como el proceso.

Tomar a un autor como José G. Cruz durante este tiempo ha sido muy provechoso para mi por que he hallado algunas influencias que podrían ser parte de mi obra futura.

Escuché a un maestro que me decía que no debía "cubrirme" con la imagen y trabajo de este dibujante y argumentista,

pero mi intención no es la de ser la sombra de Cruz, por que no lo soy, mi trabajo es totalmente distinto a lo que realizó en toda su vida el autor jalisciense; mis historietas tienen su propia personalidad y sigo en búsqueda de historias y situaciones, haber encontrado el trabajo de Cruz me hace pensar en la cierta semejanza que hay entre él y yo como autores de historieta; tanto él como yo hemos tratado de crear una cantidad enorme de personajes, tal vez unos igual que otros pero la mayoría con sus propias características argumentales que les dan cierta peculiaridad, hemos creado historietas para todo público, personajes con los que se puedan identificar el mayor número de personas y al menos yo no he dejado de experimentar sobre otros argumentos y posibilidades. Sí, definitivamente siento cierta



identificación con el personaje José G. Cruz.

Realizar un homenaje gráfico es como reconocer a éste autor su superioridad, por el momento, en materia de cómic; pero aún queda mucho por decir y dibujar de mi parte; este homenaje es un descubrir al mejor autor de historietas que ha tenido México y es también buscar la meta de ser como él, el más prolífico y el mejor o superarlo y poder tener un punto de referencia en la creación de cómic, esta última opción es la que creo que va más con lo que intento con mi obra en general.

No me estoy cubriendo con la imagen de José G. Cruz, y no pretendo hacerlo, no

soy su imagen en pequeño, le hago un homenaje gráfico, y nada más, él ya realizó lo que debía hacer y ahora creo que me tocaría como admirador realizar la reinterpretación con mi estilo y mi forma de ver el mundo y la fantasía.

Si cada artista gráfico realizara este experimento de asimilación e investigación sobre un personaje en particular tal vez podría hacer algo notable de su propia obra.

Con este trabajo y con la serie de grabados espero lograr que no se olvide que hay todavía muchos autores y creadores que merecen ser rescatados del olvido, que merecen un homenaje y deben ser igualados o superados.

Este proyecto finaliza una parte de mi obra gráfica que trata sobre el tema de la historieta e inicia el siguiente paso que es retomar el Arte fantástico y dar paso al Lowbrow art con lo cual experimentaré. Los elementos de cómic y arte fantástico se mezclarán para dar forma a una serie de proyectos gráficos y pictóricos que he estado realizando desde años atrás.

Por supuesto, introducirme a otro proyecto no significa que abandonaré por completo el mundo del cómic; como artista la búsqueda de posibilidades es enorme y aunque seguiré haciendo y experimentando el mundo de las historietas el proceso creativo debe continuar por otros rumbos. Es evidente, si se conoce mi obra, que la

realización de grabado y cómic van por rumbos totalmente distintos, en ese sentido soy totalmente desordenado; éste proyecto es un experimento más que he realizado para goce personal y nada más; el estudio del cómic es fascinante y el aprendizaje es enorme, el siguiente paso para mi obra en general no es realizar otra biografía, ni otro estudio, lo que pueda dejar el haber realizado este proyecto será satisfactorio y el placer de haber investigado y trabajado en él es más que suficiente.

El propósito, en éste como en otros proyectos y series es simplemente el de experimentar y disfrutar con el proceso y los resultados. No descubro "hilos negros" ni revoluciones estéticas, es un placer de creación y como tal debe verse, disfrutarse y comprenderse. Y así como hoy realizo una historieta de vampiros,

mañana haré una de vaqueros; hoy hago un retrato al buril de Winston Churchill y mañana haré un linóleo de una escena fantástica con dragones y caballeros andantes; hoy una pintura de Maria Magdalena y mañana un personaje absurdo y caricaturesco; así este proyecto termina y mañana escribiré, tal vez, sobre la vida de Louise Brooks o sobre los inicios del Lowbrow o tal vez ensayos sobre el pesimismo.

## **GLOSARIO**

**Arte secuencial.**- El concepto fue utilizado por primera vez por Will Eisner en su libro titulado "Comics & Secuencial Art " en donde da una definición muy clara:

*" `Escribir´ cómic puede definirse como la concepción de una idea, la disposición de los elementos gráficos, la construcción de la secuencia de la narración y la composición de los diálogos. Es, a un mismo tiempo, parte y todo del medio. Se trata de una habilidad especial, cuyos requisitos no suelen ser los de otras formas de escritura, pues ha de habérselas con una tecnología particular. Por las exigencias que implica, el guionista de comics se encuentra más cerca del autor dramático, con la salvedad de que el escritor, en el caso de los comics, es también el constructor de imágenes (dibujante). En el arte secuencial, ambas funciones se encuentran irrevocablemente entrelazadas. El arte secuencial es el acto de tramar un tejido", EISNER, Will, El Cómic y el arte secuencial, Norma Editorial, Barcelona 1996, P.122.*

**Comic-book.**- Se le conoce así a la colección de tiras publicadas de una serie durante un tiempo determinado en una sola publicación dedicada exclusivamente al Cómic. También se le conoció así a las revistas de cómics que se independizaron de los periódicos. La primera publicación conocida es *The funnies*, 1929 en EU, con reimpresiones de materiales publicados en los periódicos. Luego llegó *Famous Funnies*, 1934 y finalmente en 1935 llegó *New Fun* la primera revista especializada en Cómic. Tiempo después se crearon las revistas *Detective Comics* (1937), *Action* (1938) y *All Star Comics* (1940).

**Cinturita, Tarzán.** En México se les conoció así a los vividores y gigolós de los años 30 a los 50. El término de "cinturita" era debido a la moda de usar los pantalones y sacos; el saco tenía hombros exageradamente anchos y en la parte de la cintura se estrechaba . Lo de "tarzán" se debía a que estos hombres además de utilizar pantalones y sacos

ajustados también se engominaban el cabello dejando un copete a la manera de Johnny Weismuller (el actor nadador que interpretó al personaje de Tarzán en el cine).

**Daily-strip.**- Literalmente es la *Tira Diaria* y se refiere a la Tira cómica de los periódicos (que por cierto también da nombre al género Cómic por que las primeras historietas eran cómicas exclusivamente, luego llegaron las historias serias, nada cómicas pero el nombre genérico Cómic ya estaba impuesto y reconocido). La primera tira diaria publicada ya con el formato de cuatro o seis cuadros secuenciales que cuentan un chiste que se ha utilizado hasta nuestros días fue la obra de Fischer *Mutt and Jeff* (1907-1908).

**Didascálias.** Texto de algunos cómics e ilustraciones que se agrega bajo el dibujo para explicar la escena o para



mostrar los diálogos que hay entre personajes. Los primeros cómics utilizaban este procedimiento, tiempo después se eliminó este sistema para dar paso al uso de globos. Un ejemplo de éste sistema de didascalia es la historieta *Prince Valiant* (1937) de Harold Foster que a pesar de que fue creada en una época en la que ya el uso de globos era conocido el autor decidió utilizar el viejo sistema de textos lo cual le dio una característica única y original.

**Family Strip.**- Se le llama así a las tiras cómicas de periódicos que parodian la vida familiar o de pareja. Otros ejemplos claros son la obra de Chic Young *Blondie*, 1930 (conocida en México como *Lorenzo y Pepita*) o la clásica de Frank King *Gasoline Alley*, 1919 cuya peculiaridad es que la serie plantea personajes que envejecen con el lector, hasta hace poco la serie todavía se publicaba.

**Fantasy Art.**- El arte fantástico es un estilo pictórico que surgió en las portadas de las llamadas "Novelitas de Pasquín" (en EU *Pulp Fiction*) ; algunos autores la ubican a finales del S XIX y otros (los más

precisos) lo ubican ya como estilo definido en los años 30 a 50. Como ilustración de portadas ofrecía una interpretación gráfica de lo que el lector podía esperar de la novela y en muchas ocasiones adolecía de composición pictórica pero las soluciones gráficas eran regularmente impresionantes. El arte fantástico es un estilo para los virtuosos del arte pictórico y gráfico por que exige que las ideas sean claras y precisas, no hay Artistas fantásticos "abstractos" o "conceptuales" por que el Arte fantástico es figurativo, obvio y absolutamente narrativo. Ejemplos: el peruano Boris Vallejo, el inglés Simon Bisley, el suizo H.R. Giger o el Maestro italo-norteamericano Frank Frazzetta. Para mayor información sobre el arte fantástico consúltese: BROECKER, Randy, *Fantasy of the 20th Century. An Illustrated History*, Collectors Press, Oregon, 2004; KUSHNER, Ellen (recopiladora), *Los mejores relatos de fantasía II*, Ediciones Roca, Barcelona, 1986; y *Masterpieces of fantasy Art*, Benedickt Taschen, Berlín, 1991

**Fotonovela.**- Historieta que no tiene como base el dibujo, sino la fotografía. Los personajes son actores reales que posan para representar escenas dramáticas o de

acción, el texto se agrega después siguiendo los conceptos de la historieta.

**Kid Strip.**- Es la tira cómica que presenta aventuras y anécdotas cuyos personajes son principalmente niños. La pionera de su tipo es *Max und Moritz, 1865*, del alemán Wilhelm Busch que es también la primera historieta de la que se tiene memoria en el mundo occidental.

**Storyboard.**- A pesar de ser un concepto de cine la palabra *Storyboard* se refiere al plan a seguir en la realización de una historia. Regularmente se dibuja al lápiz un boceto de lo que serán las escenas cuadro por cuadro para así poder cortar o editar según sea el caso, para hacer más dinámicas las escenas e historias antes de empezar a filmar o en el caso del cómic antes del entintado y terminados. El uso del *Story board* también es usual en el mundo de la publicidad, en la realización de anuncios comerciales televisivos.

## OBRAS CONSULTADAS

ÁLVAREZ CONSTANTINO, Higilio, *La Magia de los cómics coloniza nuestra cultura*, Edición del autor, México 1978.

ALEMÁN SAINZ, Francisco, *Las literaturas de Kiosko*, Ed. Planeta, Biblioteca cultural, Barcelona, 1975.

AURRECOECHEA, Juan Manuel y BARTRA, Armando, *Puros Cuentos ,Historia de la historieta en México.1874- 1934*, V . I, Editorial Grijalbo / Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México,1994.

\_\_\_\_\_, *Puros Cuentos ,Historia de la historieta en México. 1934- 1950*, V . II, Editorial Grijalbo/ Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México,1994.

\_\_\_\_\_, *Puros Cuentos ,Historia de la historieta en México.1934-1950*, V . III, Editorial Grijalbo/ Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México,1994.

BARÓN-CARVAIS, Annie, *La historieta*, Fondo de Cultura Económica, México, 1989.

BARTRA, Armando, "De monitos: Del cartón a la historieta" en *SNIF, El mitin del nuevo cómic*, núm. 3, México, 1982.

\_\_\_\_\_, "De monitos: Gabriel Vargas e hijos sin sucesores" en *SNIF, El mitin del nuevo cómic*, núm. 3, México 1982.

BLANCHARD, G. , *La bande dessinée. Histoire des histoires en images, de la préhistoire à nos jours*, Verviers, Francia,1969.

BORREGO, Salvador, *Cómo García Valseca fundó y perdió 37 periódicos y cómo Eugenio Garza Sada trató de rescatarlos y perdió la vida*, Editorial Tradición, México, 1985.

BROECKER, Randy, *Fantasy of the 20th Century. An Illustrated History*, Collectors Press, Oregon, 2004.

CANTO, Eduardo, *El Santo: La verdadera historia del Enmascarado de Plata*,

CLUTE, John, *The enciclopedia of Fantasy*, Harmony Books, New York 1990.

COMA, Javier, *Del Gato Félix al gato Fritz. Historia de los cómics*, Editorial Gustavo Gilli, España, 1979.

- \_\_\_\_\_, *Los cómics un arte del siglo XX*, Guadarrama, Barcelona, 1972.
- COMA, Javier, GUBERN, Román, *Los cómics en Hollywood, una mitología del siglo*, Plaza & Janés, Barcelona, 1985.
- CORDERO Y TORRES, Enrique, "Nacimiento de la Cadena García Valseca (1943- 1968) en *El periodismo en México, 450 años de historia*, Editorial Tradición, México, 1974.
- COUPERIE, P, *Bande dessinée et figuration narrative*, Paris, 1967.
- CURIEL, Fernando, *Fotonovela rosa, fotonovela roja*, UNAM, México, 1980.
- DALLAL, Alberto, *El dancing mexicano*, SEP-Oasis, Colección lecturas mexicanas, México, 1986.
- DE LA VEGA ALFARO, Eduardo, *El cine de Juan Orol*, (Filmografía nacional 1/4), UNAM, México, 1984.
- DEL RIO; Eduardo "RIUS", *La vida de cuadritos. Guía incompleta de la historieta*, Editorial Grijalbo, México, 1984.
- DIAZ, Lorenzo F., *Diccionario de los Superhéroes*, Glénat, Barcelona, 1998.
- ECO, Humberto, *Apocalípticos e integrados*, Editorial Lumen, España, 1985.
- EISNER, Will, *El Cómic y el arte secuencial*, Norma Editorial, Barcelona 1996.

"El recreador de El Santo, José G. Cruz" en *Siempre!*, no 13 noviembre 1997, p.78.

FAVARI, Pietro, "La historieta desde la cuna" en *Artes visuales*, núm. 22, Museo de Arte Moderno, INBA, julio-agosto, México 1979.

FEIFFER, Jules, *The Great Comic Book Heroes*, Dial Press, New York, 1975.

FERNÁNDEZ REYES, Álvaro, *El Santo, el enmascarado de plata: Mito y realidad de un héroe mexicano moderno*, El Colegio de Michoacán, A.C./ Consejo Nacional para la cultura y las artes, México, 2004

GARMABELLA, José Ramón, *¡Reportero de policía! El güero Téllez*, Ediciones Océano, S.A., México, 1983.

GASCA, L, *Los héroes de papel*, Barcelona, 1972.

GALLO, Manuel, *Los Comics*, Ediciones Quinto Sol, México, 1981.

GIFFORD, Denia, *The international Book of Comics*, Hamlyn, Londres- Nueva York, 1984

GONZARA, Rodolfo, "Primer salón de la historieta mexicana" en *Gráfica de México*, núm. 23, año II, México 1971.

GUBERN, Roman, *El lenguaje de los cómics*, Ediciones Península, España, 1972.

\_\_\_\_\_, *Literatura de la Imagen*, Biblioteca Salvat de Grandes Temas, Salvat editores, Barcelona 1973.

HERNÁNDEZ, Efrén, "Paquines y Paquitos" en *Futuro*, abril, México, 1940.

HERNER, Irene, *Mitos y monitos. Historietas y fotonovelas en México*, Nueva Imagen, México, 1980.

HIND, Harold E., *Not just for children: The mexican comic in the late 1960 and 1970*, Greenwood press, Conecticut, 1992.

HIND, Harold Jr., "Algunas reflexiones sobre la historieta mexicana" en *Artes Visuales*, núm. 22, Museo de Arte Moderno, INBA, julio-agosto, México, 1979.

HORN, Maurice, BLACKHEARD, Bill (et al), *The World Encyclopedia of Comics*, Chalsea House, New York, 1976.

ISINOMORI, Shotaro y DUUS, Peter, *Japan Inc.*, University of California Press, Los Angeles, California, 1988

KUSHNER, Ellen (recopiladora), *Los mejores relatos de fantasía II*, Ediciones Roca, Barcelona, 1986.

LEE, Stan y BUSCEMA, John, *How to draw comics, The Marvel Way*, Simon & Shchuster, New York, 1984.

LOAEZA, Guadalupe, *Los de Arriba*, Plaza y Janés, De bolsillo, México, 2004.

MASSOTTA, Oscar, *La historieta en el mundo moderno*, Paidos, Buenos Aires, 1970.

MARTINEZ MEZA, Miriam, *Las historietas en las Colecciones de las Bibliotecas mexicanas*, Colección Nacional de Bibliotecarios, UA de Baja California, 1999.



MANZANOS, Rosario, "El Santo en la vida y en el cine" en *Proceso* 1214, 6 de febrero, México D.F., 2000

Mc CLOUD, Scott, *Entender el Cómic. El arte invisible*, Astiberri ediciones, Bilbao, 2007.

*Masterpieces of fantasy Art*, Benedickt Taschen, Berlín, 1991.

MOIRÓN, Sara, *Personajes de mi ciudad*, SEP Setentas, México, 1972.

MONSIVAIS, Carlos, *A ustedes les consta. Antología de la crónica en México*, Editorial Era, México, 1986.

\_\_\_\_\_, "El Kitsch, fórmula masiva de apreciación al gusto ajeno" en *El Financiero*, 19 de abril, México, 1990.

\_\_\_\_\_, "Impresiones sobre la cultura popular en México" en *Cuadernos Comunicación*, núm. 22, abril, México, 1977.

OSSA, Felipe, *La historieta y su historia*, Editorial La Rosa, Bogotá, 1986.

PERRY, G., *The penguin Book of comics*, Harmondsworth, Inglaterra, 1969.

PORTILLA, Jorge, *La fenomenología del relajo*, Fondo de cultura económica, México, 1986.

RADVARY, Laszlo, *Lectura de historietas entre la población adulta de la ciudad de México*, Las ciencias sociales, México, 1950.

RECIO, Federico, "Quiénes son los creadores de "Figuras";Una revista que sí puede entrar en su hogar!" en *Todo*, núm. 846, México, 1949.

RODRIGUEZ PRAMPOLIN, Ida, *El surrealismo y el Arte Fantástico en México*, UNAM, México D.F., 1983

RUBENSTEIN, Anne, *Del Pepín a los Agachados: Comics y censura en México Post revolucionario*, Fondo de Cultura Económica, México, 2004.

SÁNCHEZ, Sergi, *El libro gordo de los Superhéroes*, Midons, Valencia, 1997.

SUÁREZ LOZANO, José (et al.), "La historieta mexicana" en *Artes de México*, núm. 158, México, 1979.

VÁZQUEZ, Modesto, *La Historiética. Todo lo relativo al lenguaje lexicopictográfico*, Promotora K, SA, México, 1981.

VIDAL-FOCH, Ignacio, DE ESPAÑA, Ramón, *El Canon de los Cómics*, Glènat, Barcelona, 1996.

### **Páginas de Internet**

<http://www.angelfire.com/comics/latinoamerica>

<http://www.kaliman.net>