

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

*ANÁLISIS FORMAL DE LOS ELEMENTOS COMPOSITIVOS, ESPACIALES Y
ESTRUCTURALES EN EL CÓMIC MEXICANO CONTEMPORÁNEO
(2009 – 2011).*

Tesis

Que para obtener el Título de:

LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Presenta:

ROSENDO ALBERTO SEGOVIA NOVA

Director de Tesis: Maestro en Artes Visuales Mario Ivan Silva Díaz

México, D.F., 2013



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Universidad Nacional autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas

Análisis formal de los elementos compositivos,
espaciales y estructurales en el
Cómic Mexicano Contemporáneo (2009 – 2011).

Tesis

Que para obtener el Título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Rosendo Alberto Segovia Nova

Director de Tesis: Maestro en Artes Visuales Mario Ivan Silva Díaz

México D.F., 2013

AGRADECIMIENTOS

Dedico este trabajo a mi familia, a mis padres, mis hermanos y mis tíos Lupe y Pedro que me apoyaron y ayudaron, no solo durante el desarrollo de esta tesis, sino también durante todo el curso de mi carrera.

De la misma manera extendiendo esta dedicatoria a Edgar, Alberto, Maricarmen, Victor y Levi mis amigos de siempre, con los que he compartido muchas experiencias importantes a lo largo de los años y han sido determinantes en mi elección de carrera, a la vez que a Emanuel, Alejandro, Sol, Axur y Juan Pablo los amigos que hice durante mi estancia en la ENAP, a los que admiro y estimo considerablemente.

Agradezco también a los maestros que han influido de manera decisiva en el curso de mi vida y mi carrera: Martha, Miriam, Ariadna, Amina, Hector(q.e.p.d.), Guillermo, Gerardo (q.e.p.d.), Edith, Mauricio, Javier y Heraclio. A la vez que manifiesto el más profundo agradecimiento a Mario Ivan -mi director- y Edgardo -por su importante apoyo durante el proceso de elaboración.

Por último, pero no menos importante, doy gracias a todos aquellos autores de cómic mexicano que me dedicaron parte de su tiempo y me permitieron entrevistarlos ya que sin ellos no hubiera sido posible recolectar toda la información necesaria para la realización de la presente investigación. En especial deseo agradecer a Hugo Arámburo, Edgar Delgado, Jorge Break, Vic, Luro, Adalisa Zarate, Maritza Ramos, Francisco Solíz y Gantus.

CONTENIDO

<i>Introducción</i>	1
---------------------	---

<i>Capítulo I.- El cómic o historieta</i>	3
---	---

1.1 Generalidades del cómic	3
1.1a Definición de cómic	3
1.1.b Diferencias en la nomenclatura	4
1.1.c El cómic y su relación con el Diseño y la Comunicación Visual	5
1.1.d Partes del cómic	6
1.5.c Formatos de cómic	8
1.2 Historia y géneros del cómic	9
1.2.a Orígenes del cómic	9
1.2.b El cómic de prensa (1880-1929)	10
1.2.c El cómic book y la edad de oro (1929-1950)	13
1.2.d Censura, crisis y nuevos horizontes (1950-1980)	16
1.2.e La formación del cómic actual (1980-2000)	18

<i>Capítulo II.- El cómic en México</i>	21
---	----

2.1 Historia del cómic en México	21
2.2 La crisis del cómic en México	26
2.3 El cómic mexicano contemporáneo	30
2.3.a Casos notables dentro del cómic mexicano contemporáneo	31
2.4 Perfil del creador de cómic mexicano contemporáneo	32
2.4.a Influencias	32
2.4.b Formación	34

<i>Capítulo III.- Elementos estructurales del cómic</i>	35
---	----

3.1 La composición	35
3.1.a El campo visual	35
3.1.b Elementos de la composición	37
3.1.c El contraste	38
3.1.c Otros factores que influyen en la composición	39
3.2 Representación del espacio	40
3.2.a Planos o encuadres	40
3.2.c Perspectiva	41
3.3 Elementos estructurales propios del cómic	42
3.3.a Montajes	42
3.3.b Representación del tiempo	42
3.3.c Línea de indicatividad (Ritmo, dirección y velocidad de Lectura)	43
3.3.d Transiciones	45
3.3.e Matriz de representación léxica (LRM)	46

<i>Capítulo IV.- Análisis formal de los elementos de diseño estructurales en el cómic mexicano contemporáneo.</i>	49
---	----

4.1 Metodología	49
4.1.b Herramientas Estadísticas	49
4.1.b Criterios para los elementos de composición	50
4.1.d Criterios para los elementos estructurales propios del cómic	51
4.1.e Criterios para otros elementos	52
4.2 Análisis general del diseño en el cómic mexicano contemporáneo	52
4.2.a Elementos de composición.	53
4.2.b Elementos de representación del espacio	54
4.2.c Elementos estructurales propios del cómic	55
4.2.d Otros elementos	57

4.3 Análisis de acuerdo a características de los autores	58	<i>Conclusiones</i>	75
4.3.a Uso de los elementos en relación con la formación del autor	58	<i>Anexo 1:</i>	
4.3.b Uso de los elementos en relación con las influencias explícitas del autor	60	<i>Publicaciones analizadas</i>	79
4.4 Análisis de casos notables dentro del cómic mexicano contemporáneo	62	<i>Anexo 2:</i>	
4.4.a Caso 1 <i>Soulkeepers</i>	62	<i>Encuesta a autores de cómic en México</i>	81
4.4.b Caso 2 <i>Aventuras Enmascaradas</i>	64	<i>Bibliografía</i>	83
4.4.c Caso 3 <i>Campanario</i>	66	Libros	83
4.4.d Caso 4 <i>Prometidas a domicilio</i>	68	Libros electrónicos	84
4.4.e Comparación entre los casos	70	Artículos	84
		Páginas web	84
		Publicaciones	85
		Entrevistas	87

INTRODUCCIÓN

El cómic o historieta es una de las herramientas con las que cuenta el diseño gráfico para resolver problemas comunicativos, al mismo tiempo que se trata de un medio de comunicación y una fuente de necesidades de diseño.

Existe una amplia bibliografía en la cual apoyarse al diseñar cómic o al utilizar la historieta como herramienta de comunicación. Sin embargo, dentro de los recursos disponibles muy pocos textos abordan el contexto del cómic en México, a pesar de la larga tradición historietística nacional, y los muy pocos libros que lo han hecho, la parte gráfica de la historieta ha estado en un segundo plano.

Y es que el análisis gráfico del cómic mexicano necesita ser tomado en consideración si aspiramos a crear una mejor historieta nacional, esto cobra aún mayor relevancia para el diseño y la comunicación visual y el diseño gráfico, ya que en ambos resulta importante que la forma de un producto –en este caso el cómic– resulte funcional y efectiva para los propósitos que se deseen comunicar. No es posible mejorar lo que no se conoce.

Uno de estos pocos intentos ocurrió en 1982, con la antología *El cómic es algo serio*, en cuyo prólogo Paco Ignacio Taibo II menciona un punto clave “En el universo de la historieta, la paradoja estriba en que logramos combinar el mayor consumo de historieta por habitante con la historieta de peor calidad del mundo [...] Los estudios sobre la historieta reunidos en este volumen son cosa seria, sobre todo si pueden llegar a manos de los que hoy hacen historietas”¹, sin embargo los ensayos recopilados en dicha antología se centraron casi exclusivamente en el contenido ideológico y semántico de las mismas, y la mayoría describiendo la realidad de la historieta en otros países.

Treinta años después muy poco ha cambiado, con la excepción de que la industria de la historieta nacional ya no existe. En ese mismo lapso de tiempo la gran producción masiva de cómic se redujo a unos pocos títulos semanales y solo dos títulos mensuales, aunado eso sí a una cantidad incontable de títulos de bajo tiraje y distribución muy limitada.

Dado el nuevo panorama, el contenido tanto ideológico como semántico de los cómics mexicanos se encuentra bastante democratizado en comparación, pero el problema de la calidad gráfica del mismo sigue siendo importante, si no es que más debido a las nuevas circunstancias.

Es por tanto que esta investigación tiene por objetivo describir las características gráficas del cómic mexicano, así como indagar un poco más a fondo en la situación de la historieta mexicana en general. Para ello y con la finalidad de obtener un mejor punto de comparación, se pretende analizar los valores compositivos y estructurales de la misma, ya que un análisis de estilos gráficos y de dibujo resultaría más superficial y fragmentado debido la gran variedad de estilos gráficos presentes en nuestra historieta actual.

No es el objetivo de este trabajo el hacer juicios de valor con respecto al uso de los elementos a evaluar dentro de la investigación, mucho menos juicios absolutos.

La finalidad última es acercar el conocimiento de los elementos que dan estructura gráfica al cómic a aquellos autores de cómic mexicano que no necesariamente tienen una formación académica y de hacer conscientes de esos mismos elementos a los autores que –teniendo una formación académica– pudieran pasarlos por alto al atender otras consideraciones igualmente importantes –pero menos relevantes al momento de consolidar gráficamente– cuando producen cómics.

1 Alfie, 1982, pp.8-10.

CAPÍTULO I.- EL CÓMIC O HISTORIETA

1.1 Generalidades del cómic

1.1a Definición de cómic

Existen diferentes definiciones sobre lo que es el cómic:

Román Gubern:

“Es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en las cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”², Gubern además dice “uno de los caracteres específicos de los cómics reside en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva”³.

Javier Coma:

“Narrativa mediante secuencia deliberada de imágenes dibujadas”⁴.

Annie Baron-Carvais:

“Se trata de una sucesión de dibujos yuxtapuestos destinados a traducir un relato, un pensamiento, un mensaje; su propósito no es ya sólo el de divertir al lector, sino en ocasiones el de transmitir, por medio de la expresión gráfica, lo que no siempre logra expresar la abstracción de la escritura”⁵.

Umberto Eco:

“La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores [...]

Así los cómics, en su mayoría, reflejan la implícita pedagogía de un sistema, y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes”⁶.

Scott McCloud

“Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”⁷.

Oscar Masota:

“La historieta no es sólo ‘narración figurativa’, es un tipo de mensaje característico de las sociedades de consumo y dirigido hacia audiencias de masas. Estas últimas son algo más que un mero factor que definiría a la historieta desde afuera; constituyen su corazón mismo, su propiedad más peculiar.”⁸.

Will Eisner:

“El acomodo impreso de arte y globos en secuencia, particularmente el presente en los comic books.”⁹.

De estas definiciones sobresalen dos facetas o aspectos del cómic:

- Desde un punto de vista formal, el cómic es una secuencia deliberada de dibujos, pictogramas, imágenes, etc. Esta secuencia puede apoyarse o no en el texto, pero definitivamente se constituye en un lenguaje primordialmente visual con convenciones y reglas propias.

2 Gubern, 1972, p.35.

3 Gubern, 1972, p.13.

4 Coma, 1970, p.9.

5 Baron-Carvais, 1989, p. 13.

6 Umberto Eco, *Semilogía de los mensajes visuales* citado en Rodríguez, 2001, p.17.

7 McCloud, 1993, p.9.

8 Masota, 1982, p. 120.

9 Eisner, 1985, p.6.

- Desde el punto de vista social y de comunicación el cómic es un fenómeno de comunicación nacido de la imprenta y expandido por los medios electrónicos, típicamente usado con fines narrativos, pero no limitado por ellos. Algunos autores, incluyendo a Román Gubern, Oscar Masota y Antoine Roux hacen énfasis en su naturaleza como medio masivo de comunicación. Es a través del cómic como medio que se transmiten y refuerzan los contenidos y valores propios de la cultura dominante que los produce.

Ambas facetas del cómic se hayan superpuestas en gran medida, pero no coinciden exactamente. Esta doble naturaleza queda manifiesta por Loras en su ensayo *El mundo del cómic*: “El cómic es, por una parte un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por la otra es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva”¹⁰. En general en el curso de la presente investigación se utiliza cómic o historieta indistintamente para referirse a ambas definiciones, excepto cuando específicamente se indique lo contrario.

1.1.b Diferencias en la nomenclatura

No existe un consenso sobre la manera correcta de nombrar el cómic, en México las dos terminologías más insistentes en la actualidad son “cómic” o “cómic” e “historieta”, si bien existen otras, como “monos” o “monitos”. El que uno u otro de los nombres sea considerado el más correcto y las razones para ello varía de un grupo social a otro o incluso de persona a persona.

“Historieta” es preferida como un término más académico, en parte por su etimología y origen hispano en contraposición al anglicismo que “cómic” representa – aun así es común encontrar ambos términos usados de manera alternada en un mismo

texto- y en parte porque históricamente ha sido el nombre formal más usado para designar al medio, pero cabe aclarar que de manera informal “monos” o “monitos” ha sido aun más prevalente.

“Cómic” ha sido utilizado por lo menos desde los años ochenta y su uso es más común entre las nuevas generaciones familiarizadas con las traducciones e importaciones de cómic extranjero y especialmente entre ciertos grupos de los propios escritores y dibujantes del medio.

También existen otros términos, hay dibujantes que prefieren el término “comix” por la naturaleza independiente de su trabajo y quienes prefieren “manga” por el estilo de dibujo y narración que emplean.

En general ninguno de los dos términos – “cómic” o “historieta” – es más “correcto” que el otro, no existe una diferenciación clara y objetiva entre ambos, el uso de uno u otro responde más a motivos históricos, sociales o ideológicos que a una diferencia objetiva entre ellos y en general ambos designan el mismo fenómeno comunicativo. No se puede decir lo mismo de “monitos” que es una denominación más amplia, ni de “comix” o “manga” porque tienen connotaciones más restringidas. A lo largo de esta investigación se utilizan ambos términos indistintamente, aunque en ocasiones se favorece ligeramente “cómic” sobre “historieta” esto se debe a su menor extensión y la familiaridad con el término.

¹⁰ Citado en Rodríguez, 2001, p.19.

1.1.c El cómic y su relación con el Diseño y la Comunicación Visual

La historieta es una herramienta de comunicación muy eficaz que ha sido utilizada con fines educativos, didácticos, publicitarios, de divulgación y de difusión; no solo como mero entretenimiento. Su mayor virtud consiste en el uso extensivo del lenguaje visual, en especial el icónico, el cual requiere muy poco aprendizaje y es más fácil de entender que el lenguaje escrito, lo que le permite llegar a un público mayor.

Por ejemplo los misioneros del siglo xvi lograron su meta de evangelizar a los indígenas apoyados por imágenes¹¹, del mismo modo que los diarios norteamericanos de finales del siglo xix integraron a los inmigrantes europeos, que en muchas ocasiones no solo no sabían leer y escribir sino que ni siquiera hablaban inglés, por medio de la inclusión de imágenes, caricaturas y tiras cómicas¹².

Pero los usos que el diseño y la comunicación visual puede hacer del cómic no se limitan únicamente a su uso en campañas de concientización, difusión y hasta de proselitismo, en términos puramente formales al menos una parte de los instructivos, infografías y diagramas son también historietas¹³. Es por eso que un diseñador gráfico puede beneficiarse al aprender y comprender las convenciones y el lenguaje del cómic.

Del mismo modo, el cómic como producto puede beneficiarse enormemente de las herramientas que dispone el diseño y la coimunicación visual como la ilustración, tipografía, diseño editorial, diseño web, diseño de medios audiovisuales e interactivos y diseño de logotipos e imagen corporativa por mencionar algunas; sin olvidar que por su naturaleza como medio visual muchos de los principios de diseño –como la composición, las técnicas visuales y el color– aplican para la historieta.



11 López, 1993, pp.122-128.

12 Coma, 1970, p.9.

13 McCloud, 1993, p.20

1.1.d Partes del cómic

Viñeta, pictograma o panel.-Cada una de las ilustraciones o pictogramas que componen un cómic, dado que el cómic es una estructura secuencial, las viñetas son cada una de las unidades que forman dichas secuencias. Cada viñeta representa una porción de tiempo y espacio, este tiempo y espacio son distintos del espacio físico que ocupa la viñeta y del tiempo requerido para leerla, aunque se relacionan en parte con las dimensiones y el ritmo de lectura. El tiempo representado puede ser desde un instante a tener cualquier duración o incluso ser completamente indeterminado. La viñeta es la unidad principal del cómic.

Borde de la viñeta.- A menudo las viñetas presentan una línea que las contiene y les da forma, esta línea o más propiamente borde es una convención que puede ser manipulada para obtener diferentes significados. El contorno puede presentar muchas formas, ser sólido, continuo, discontinuo, cuadrangular, redondeado, presentar formas irregulares, ser una imagen, una extensión de la viñeta que contiene o incluso no estar presente.

Espacio entre viñetas (gutter).- El espacio entre viñetas es otro elemento a considerar en el cómic, este espacio ayuda a jerarquizar las viñetas, la relación (y el orden de lectura) entre dos viñetas cambia si hay muy poco espacio entre ellas, mucho espacio o si estas se superponen.

Cartela o didascalia.- Se trata de texto dirigido al lector que no forma parte del diálogo, cuando este texto forma todo el contenido de la viñeta, se le denomina cartucho. El texto en las didascalias puede servir una función de relevo, completando lo que la imagen no dice o de anclaje, limitando los posibles significados de la imagen.

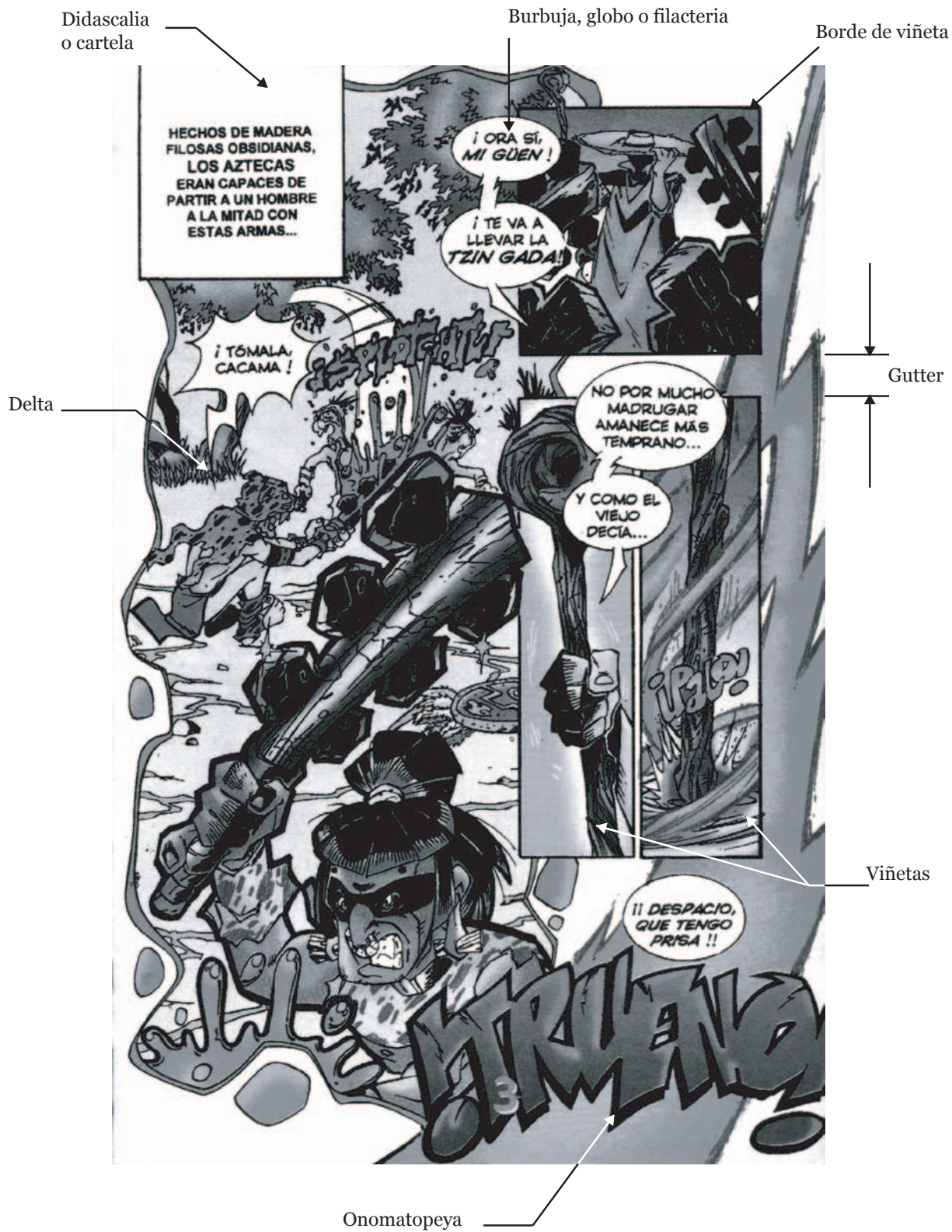
Globo, balloon, bocadillo, burbuja o filacteria¹⁴
.- Se trata de texto que representa el diálogo o los pensamientos de los personajes dentro de las viñetas. A menudo este texto se encuentra contorneado por una línea que le da una forma, pero esta línea puede estar ausente. Cuando el borde está presente, el globo puede tomar todo tipo de formas y ser opaco o transparente.

Delta.- Es la indicación que tiene un globo para designar el personaje que dice o piensa lo escrito en el globo, puede estar indicada por la propia forma del globo, con una línea o a través de una serie de círculos (burbujas). Un globo puede poseer más de una delta.

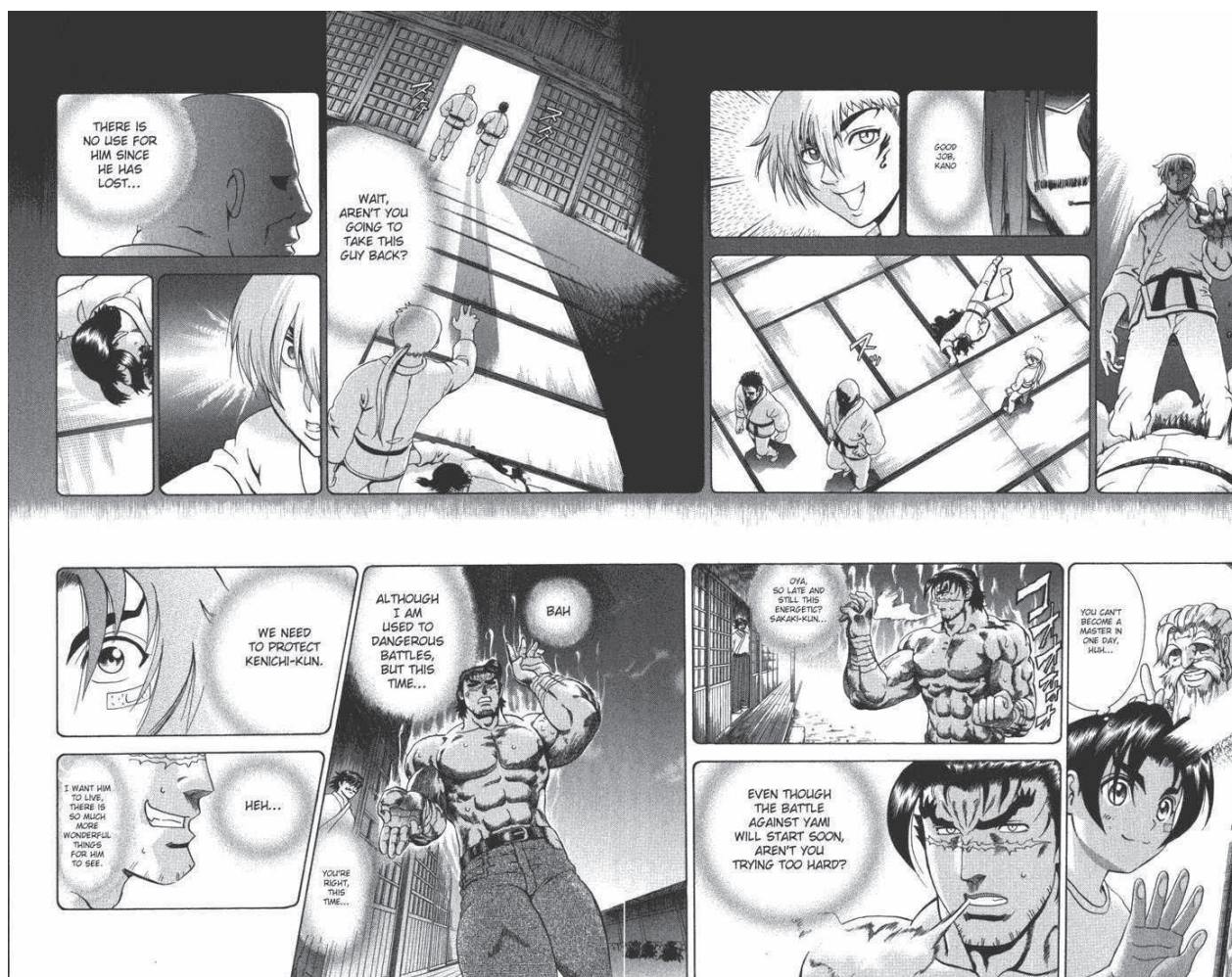
Onomatopeyas.- Se trata de texto que representa efectos de sonido dentro de una viñeta, a menudo este texto se encuentra “dibujado”, aunque cabe aclarar que todo el texto en un cómic es susceptible de recibir este tratamiento.

Superpanel, metapanel o macroviñeta.- Es un subconjunto de viñetas que se encuentran agrupadas, de modo que su secuencia debe de ser leída independientemente del resto de las viñetas. Funcionando efectivamente como una página dentro de la página. Este conjunto es apropiado para narrar secuencias que ocurren simultáneamente e independientemente una de la otra.

¹⁴ Hay autores como Gubern (1972) que le dan a la burbuja una gran importancia dentro del cómic, incluso consideran que el cómic moderno solo nació con la inclusión del globo en viñetas, aun cuando dichas viñetas no formaran parte de una secuencia. Este equiparamiento de globo con el cómic, no es exclusivo de unos pocos autores, el nombre italiano para historieta (Fumetti o Fumetto) se deriva de los globos de texto, sin embargo este recurso no es exclusivo de la historieta habiéndose originado en el siglo XVI derivado de las filacterias presentes en pinturas medievales.



Partes del cómic. (Jorge Break, *Meteorix 5.9: No Aprobado* #20, Editorial Toukan)



Ejemplo de superpaneles, ambos grupos de viñetas siguen una narrativa simultánea con el fin de hacer un contraste entre la vida de ambos personajes involucrados (Mastuena Syun, *History's Strongest Disciple Kenichi*, Vol28. Leer de derecha a izquierda)

1.5.c Formatos de cómic

Comic strip o tira.- Se trata de una secuencia de 3 o 4 viñetas, en disposición horizontal, esta secuencia puede ser autoconclusiva o continuar en otra secuencia posterior. Este formato es típico de las historietas de prensa, pero también es muy común en el cómic distribuido por internet (webcomic).

Página o plancha.- Es una secuencia de viñetas que ocupa una página o media página completa de un diario, este formato es más acorde con los suplementos dominicales.

Comic Book.- La secuencia de viñetas se extiende varias páginas hasta ocupar una revista completa. Las dimensiones de un comic book clásico son de 7x10 pulgadas, pero este formato no es universal, por ejemplo, las revistas británicas se publican en muchos tamaños diferentes. La proporción y dimensiones de un comic book influyen en su contenido gráfico.

1.2 Historia y géneros del cómic

1.2.a Orígenes del cómic

Dentro de la bibliografía sobre la historia del cómic, existen dos visiones distintas sobre el origen y la historia de la historieta, la primera (que hace énfasis en definir el cómic desde un punto de vista formal) considera que presenta orígenes bastante antiguos, mientras que la segunda (que considera a la historieta desde su faceta como fenómeno de comunicación) considera que este tiene orígenes mucho más recientes.

Existen ejemplos tempranos del cómic (desde un punto de vista meramente formal), que se remontan a la antigüedad y a culturas distintas de la cultura occidental, entre ellas la columna Trajana, el tapiz de Bayeux, códices prehispánicos y el libro de los muertos egipcio¹⁵, sin embargo ninguno de ellos representa una influencia considerable o una repercusión inmediata en el desarrollo del cómic moderno y de sus correspondientes

lenguajes visuales, mucho menos en el desarrollo del cómic como fenómeno de comunicación.

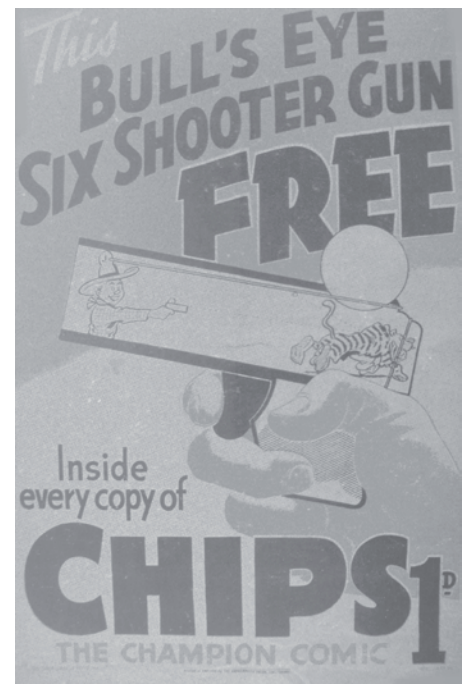
Cómic Primigenio.- Con la aparición de la imprenta en Europa comenzaron a circular las primeras secuencias de imágenes impresas y es entonces que nace la caricatura dentro de revistas y periódicos, siendo la caricatura un antecedente importante para el cómic.

El otro antecedente es la publicación de las historias ilustradas de Rodolphe Töpffer¹⁶ en 1832 y 1837, las cuales circularon por toda Europa, ésta era la primera vez en tiempos modernos que se presentaba una combinación de texto e imágenes en la que la imagen no estaba completamente subordinada al texto. A Töpffer le siguieron otros incluyendo a Wilhelm Busch¹⁷ (cuya obra más memorable, *Max und Moritz*, fue traducida más de



After all, then, it would appear that ALLY's umbrella was not made to open, or else, why didn't he use it?

Ally Slopper, el primer personaje de cómic



Anuncio publicitario sobre *Chips* una de las primeras revistas de cómics.

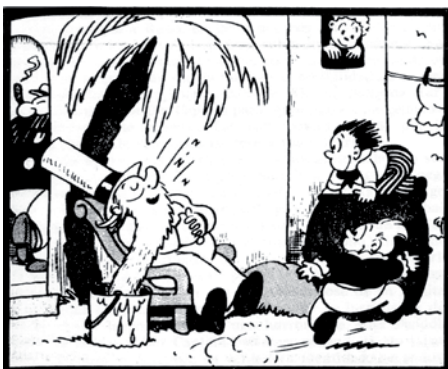
¹⁵ Dichas menciones son comunes a diversos autores y no corresponden a uno en particular, por ejemplo Masota(1982), McCloud (1993), Ostos (2010) y Puig (1996), inclusive autores como Gubern (1972) que ven al cómic principalmente como un fenómeno de masas los mencionan, aunque sea tan solo para desacreditarlos como antecedentes válidos.

¹⁶ Rodolphe Töpffer (1799-1846) escritor y dibujante suizo, considerado uno de los fundadores del cómic moderno, sus novelas ilustradas mostraban una interdependencia de la imagen y el texto en secuencia, algunas de ellas son Aventuras de Obadiah Oldbuck (1842) y M. Cryptogramme (1845).

¹⁷ Wilhelm Busch (1832-1908) dibujante Alemán, su obra más famosa *Max und Moritz* se convirtió en una de las influencias en el desarrollo del cómic en Estados Unidos donde gozó de una gran popularidad tras su traducción en 1870.



The Yellow Kid. El personaje fundador de la historieta moderna



The Katzenjammer Kids



The Upside Downs of Little Lady Lovelinks and Old Man Mufaroo

30 idiomas) y Christophe¹⁸. Para finales del siglo XIX habían surgido las primeras historietas modernas –desde un punto de vista formal– en Inglaterra, distribuidos a través de revistas como *Punch*, *Chips* y *Comic Cuts*, uno de esas series *Ally Slopper*, creada por Charles Ross y Emillie de Tressier (bajo el pseudónimo Marie Duval), es considerada como la primer serie verdadera de cómic, pero no es sino en Estados Unidos que se integra definitivamente la historieta como fenómeno sociológico e integra el globo.

En Estados Unidos aparecen las primeras revistas de humor gráfico, comenzando con adaptaciones y reimpresiones de material originalmente europeo, las cuales fueron paulatinamente desplazadas por material autóctono. Los escritores y dibujantes de este material eventualmente dieron origen al cómic norteamericano, pero esto no sucedió hasta que estos artistas comenzaron a trabajar para los diarios.

18 Christophe. (1856-1945, nombre real George Colomb) dibujante francés y posiblemente fundador de la historieta francesa, autor de *La Familia Fenouillard* (1889), entre otras obras de historieta primitiva.

1.2.b El cómic de prensa (1880-1929)

La competencia entre diarios.- Es en la década de 1880 que los diarios norteamericanos introdujeron la impresión a color y con ella aparecen los suplementos dominicales, que incluían láminas a color, algunas de ellas con contenido de divulgación y otras con contenido humorístico, entre ellas algunas secuencias de viñetas.

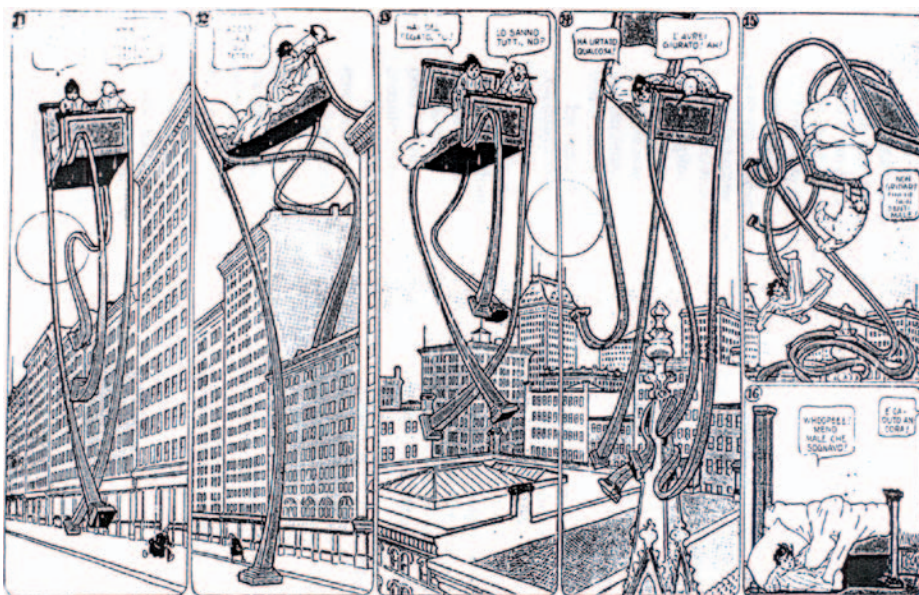
La aparición de los suplementos dominicales obedece a algunos factores. Esta época se caracterizó por el gran flujo de inmigrantes, la mayoría analfabetas y con muy limitada comprensión del inglés, llevó a los diarios a buscar incrementar sus consumidores mediante la inclusión de más y más material gráfico y eventualmente los orilló a una seria competencia por los lectores. Esta competencia fue encabezada en un principio por el *New York World*, propiedad de Joseph Pulitzer e incluyó, entre otros, al *New York Journal*, de William Hearst, el *New York Herald*, de tendencias más conservadoras y propiedad de James Gordon Bennett y el *New York Tribune* de Horace Greely.

Es en el suplemento dominical del *New York World*, que surge la serie *Hogan's Alley* dibujada por Richard F. Outcalt, la cual originalmente no podía considerarse un cómic desde el punto de vista formal, al consistir en entregas de una sola viñeta

y sin globos de texto, pero que paulatinamente comenzó a incluir más y más elementos propios del cómic, entre ellos la inclusión paulatina de más y más globos y la experimentación ocasional con secuencias, hasta que, una vez que su autor se cambió al *New York Journal* en 1896 bajo el título definitivo *The Yellow Kid*, que se convierte en un cómic verdadero.

A *The Yellow Kid* seguirían otras series como *The Katzenjammer Kids* (1897) de Rudolph Dirks y *Happy Hooligan* (1899), *Alphonse and Gaston* (1901) y *And her Name was Maud* (1904) de Frederick Oppen en el *New York Journal*; *Poor Lil Moose* (1901) y *Buster Brown* (1902) del propio Outcalt para el *New York Herald*, el cual también publicó *The Upside Downs of Little Lady Lovelinks and Old Man Mufaroo* (1903) y *The Terrors of Tiny Tads* (1905) de Gustave Verbeck y *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Windsor McCay.

Es en esta época que nacen los géneros de Kid-strip¹⁹ y Animal Strip²⁰ y los primeros conflictos legales entre los diarios y los autores, que llevaron en más de una ocasión a dos diarios publicando tiras sobre los mismos personajes simultáneamente, uno con el autor original bajo un título distinto y otro bajo el título original con un artista sustituto. El mismo proceso que comenzó con las páginas o medias páginas a color en suplementos dominicales, paulatinamente llevó a la creación de tiras de unas pocas viñetas incluidas en las ediciones diarias a blanco y negro, una de las primeras tiras de esta naturaleza fue A.



Little Nemo in Slumberland. |

Mutt (1907) que más tarde se convirtió en *Mutt and Jeff*, esta tira comenzó en los diarios de Hearst para más tarde pasar al *New York World*.

La creación de una industria.- Conforme avanzó el tiempo surgió la costumbre de los diarios grandes de vender material y suplementos gráficos a diarios pequeños (en la misma forma en que las agencias de información les proporcionaban noticias desde 1848), este material incluía no solo caricaturas, sino también cómics. Esta costumbre concluyó con la creación de los sindicatos, los cuales pasaron a ser los propietarios de las historietas y ejercieron sobre ellas y los dibujantes un control y una estandarización nunca antes vista, efectivamente creando una industria de los cómics.

El control de los sindicatos sobre la producción comenzó en el nivel ideológico y de formato, con el fin de permitir que una misma tira pudiera integrarse fácilmente en diferentes tipos de diarios y que su contenido no resultara especialmente reaccionario, al contrario, constantemente promovieron que las diferentes series reflejaran el patriotismo y los valores estadounidenses.

19 Tiras de niños, género de la historieta con un niño como personaje principal.

20 Tiras de animales, género de la historieta en que los personajes principales son animales antropomórficos o animales humanizados.



Bringing up Father



Krazy Kat



Little Orphan Annie

Más tarde los sindicatos comenzaron a crear directamente las series, desde la definición de un concepto y creando equipos de trabajo de escritores y dibujantes para desarrollar dichos conceptos, a la vez que remplazando a estos según conviniera.

Es en esta época (a partir de 1910) que el cómic norteamericano se volvió más y más relevante a nivel global, por la gran exportación de tiras realizada por los sindicatos, esto tuvo a su vez el efecto secundario de promover y difundir los valores y costumbres estadounidenses. Sobresalen en esta década la aparición de las boy-strips (tiras de chicos), que en vez de centrarse en niños ahora usaban a adolescentes como protagonistas, las girl-strips (tiras de chicas), con mujeres como protagonistas *Poly and her Pals* (1912), originalmente conocida como *Positive Poly*, de *Cliff Sterrett* fue una de las primeras -aunque paulatinamente evolucionó hasta convertirse en una tira familiar-. Las family-strips (tiras familiares), protagonizadas por familias tienen su origen en esta época, siendo la más célebre de ellas *Bringing-Up Father* (1912) de *George McManus*. Algunos otros títulos incluyen *Barney Google* (1919) de *Billy DeBeck* y *Krazy Kat* (1911) de *George Herryman*.

El periodo entre guerras.- Terminada la primera guerra mundial, se presentaron una serie

de cambios sociales y económicos que repercutieron en un mejoramiento de las condiciones de vida de la población y la popularización de nuevos medios de entretenimiento. Es en esta década que los cómics alcanzan una madurez gráfica y argumentativa, incorporando cada vez más y más la continuidad como resultado de la influencia del cine y la radio. Las family-strips lo hicieron como una forma de acentuar la sensación de cotidianidad, siendo *Gasoline Alley* (1918) de *Frank King* la que llevó esto hasta sus extremos, esta tira -que comenzó como una simple viñeta y más tarde se convirtió en una tira diaria- fue la primera en que sus personajes envejecían a la par de los años. Otras tiras familiares de esta época son: *The Gumps* (1917), *The Bungle Family* (1918), *The Nebbs* (1922) y *Moon Mullies* (1923).

El cine también influenció al cómic de otras formas, al incorporar este más acción y un mayor naturalismo en la gráfica y las situaciones, esta influencia también se manifestó en el establecimiento del cómic de aventura siendo *Wash Tubs* (1924) uno de los más célebres y la adaptación de personajes nacidos en el cine de animación: *Felix the Cat*, *Mickey Mouse* y *Betty Boop*.

En esta década el contenido ideológico de los cómics se elevó, los personajes y situaciones en ellos se convirtieron en voceros

de la ideología estadounidense, llegando al extremo de la defensa del capitalismo con *Little Orphan Annie* (1924) de Harold Gray. También surgieron nuevas girl-strips como *Tillie the Toiler* (1921), *Ella Cinders* (1925) y *Dixie Dugan* (1929). Es en los años 20 que se inaugura la escuela Franco-Belga de cómic de la cual se desprendería Tintín en 1929.

1.2.c El cómic book y la edad de oro (1929-1950)

La gran depresión.- A partir de 1929 comenzó un cambio en los contenidos de los cómics, pasando de promover los valores norteamericanos a defenderlos, muchas veces evadiendo la nueva realidad, otras veces reflejándola y en algunos casos cuestionando y criticando los valores hasta entonces establecidos, como es el caso de *Lil Abner* y la segunda etapa de *Thimble Theater*.

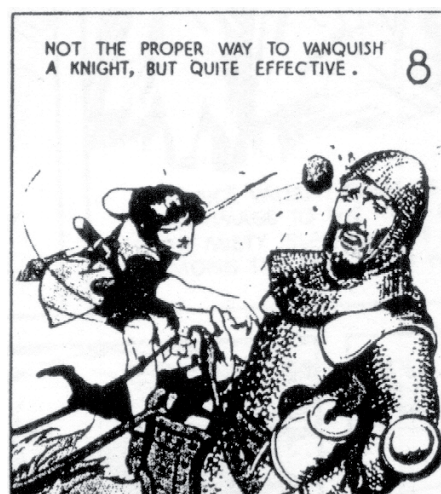
Las series de aventura se multiplicaron como consecuencia de ello y es así que surgen *Tarzan* (1929), adaptando inicialmente las novelas de Edgar Rice y eventualmente incorporando material original, estas tiras iniciaron el estilo de viñetas muy elaboradas y sin filacteria donde la narración es llevado por didascalias, estilo que se repetiría más tarde en *Flash Gordon* (1934) y *Prince Valiant*.



Lil'Abner

Las mismas condiciones económicas llevaron a la creación del comic book, primero como un artículo publicitario, como en el caso de *Funnies on Parade* (1933), distribuido por Procter and Gamble y más tarde como un producto comercial con *Famous Funnies* (1934) y concluyendo con *New Fun* (1935) que fue la primer revista con contenido original.

Muchas series de aventura y acción destacadas tuvieron su origen y desarrollo durante la gran depresión: *Connie*, *Jungle Jim*, *Scorchy Smith*, *Secret Agent X-9*, *Buck Rogers*, *Terry and the Pirates*, *Mandrake*, *The Phantom*, *Dick Tracy* y *Tym Tyler's Luck*, pero las series en entornos más familiares continuaron existiendo como *Apple Mary*, *Lil' Abner* y *Blondie*. Gran parte de los géneros de acción en el cómic --Aviación, Western, Ciencia Ficción, Policiaco-- nacieron en esta época.



Prince Valiant



Flash Gordon



Superman



Batman



The Spirit

La segunda guerra mundial.- A finales de la década de los treinta ocurrieron grandes cambios políticos en Europa, los gobiernos fascistas comenzaron un proceso de censura y prohibición a la importación de historietas norteamericanas, una vez que estalló la II Guerra Mundial estas prohibiciones se expandieron a la censura de las producciones locales de los países ocupados y a las dificultades generadas por la guerra para la importación de material estadounidense. En Italia esto tuvo como efecto un incremento en su producción autóctona, mientras que en Alemania significó la desaparición de las historietas en su totalidad, en la Francia ocupada aparecieron publicaciones de corte colaboracionista, Inglaterra no se vio afectada en gran medida debido a su desarrollo principalmente autóctono.

En Estados Unidos mientras tanto, se pasan por alto los sucesos en Europa y las temáticas se centran en el nuevo optimismo por haber superado la depresión: Apple Mary se convierte en Mary Worth, Igger y Eisner crean *Sheena Queen of the Jungle* y *Hawks of the Sea* en 1937 experimentando con las posibilidades de los comic-books y es en ese mismo año que de los comic-books surge el género de superhéroes con *Superman* (1937), al que siguen muchos más llegando a los cientos. Con la entrada de Estados Unidos a la guerra en

1941, aparecen los cómics bélicos, como *Buzz Sawyer* y *Blackhawk* y muchas de las tiras de aventura modifican sus tramas para hacer que sus personajes vayan al frente, de modo que *Terry and the Pirates* se convierte en una crónica de la segunda guerra mundial, los superhéroes van a la guerra e incluso aparece un superhéroe patriota de la mano de Jack Kirby: *Captain America*. Es en esta época que Will Eisner crea *The Spirit*.

La posguerra.- Concluida la Segunda Guerra Mundial, el contenido de las historietas volvió a cambiar. Los cómics con contenido militar continuaron, ahora centrados en las tensiones de la naciente guerra fría, mientras que los cómics de aventura y de superhéroes se reducen dando paso a las historietas de corte humorístico y de sátira. En el comic book se diversifican los géneros y se incrementan los editores. Algunos títulos nuevos de esta época son: *Rip Kirby*, *Jhonny Hazard*, *Steve Canyon* y *Pogo*.

Con la posguerra aparecieron los primeros esfuerzos por censurar el contenido de las historietas, en particular los comic books. La NODL (National Organization for Decent Literature) y el psiquiatra Frederic Wertham criticaron fuertemente el contenido violento y la descripción de crímenes en los cómics. Como respuesta a ello diversas editoriales se reunieron



Terry and the Pirates

creando la ACMP en 1948, la cual instauró el primer código de autorregulación para la industria.

El fin de la guerra también significó la reapertura de varios países europeos, entre ellos Alemania, a la importación de material estadounidense, mientras que otros, como Francia la Unión Soviética y los países del bloque comunista, limitaron o prohibieron la importación de historietas norteamericanas. Las producciones locales de Francia Bélgica e Italia florecen en este periodo y las de España y los países del este sufren bajo la severa censura.

Japón también abre sus puertas a las tiras norteamericanas y su industria local es sujeta a una fuerte censura impuesta por los aliados. La combinación de factores económicos y de restricción causó severos daños

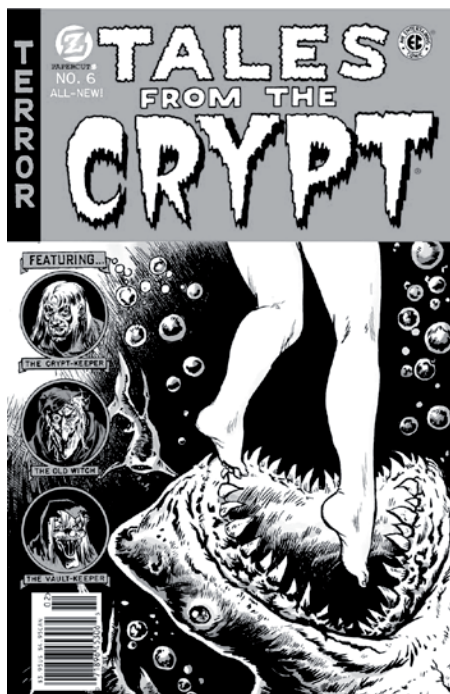


Steve Canyon

a las editoriales establecidas. El vacío fue llenado por la venta de los libros rojos o *akahon*, pequeños libros de cómic de baja calidad con un formato *apaísado*, llamados así porque sus portadas estaban impresas con tinta roja. Uno de estos *akahon*, llamado *Shin-Takarajima* (La nueva isla del tesoro), escrito y dibujado por Osamu Tezuka en 1947, fue un verdadero éxito al vender cerca de 400,000 ejemplares.



También en ese año aparecen las revistas de cómic mensuales en Japón, entre ellas Manga Shonen en 1947, la cual fue la primera en Japón en dejar de lado el cómic basado en didascalias y donde varios autores de cómic japoneses (conocidos en Japón como mangaka) tuvieron sus inicios en la industria, entre ellos Fujiko Fujio, Leiji Matsumoto y Shotaro Ishintonomori. En 1950 esta revista comenzó la serialización de *Jungle Taitei* (Kimba el León Blanco) de Tezuka.



Tales from the Crypt



Peanutz



Dennis the Menace

1.2.d Censura, crisis y nuevos horizontes (1950-1980)

Los años 50.- A principios de los años 50, el género de terror cobró auge dentro de los comic books, al punto de representar el treinta por ciento de las publicaciones, una gran cantidad de editoriales pequeñas y medianas se sumaron al mercado local estadounidense, predominantemente EC (Entertainment Comics), editores de *Tales from the Crypt*, *The Vault of Horror* y *The Haunt of Fear*, (a la vez que editores de *Mad* y *Panic*). Mientras tanto las tiras en los diarios presentaron un cambio hacia los cómics de humor con tiras como *Peanutz*, y *Dennis the Menace*.

Los detractores de los comic books reanudaron sus esfuerzos por censurar la violencia y otros contenidos en la historieta, así en 1954 El Dr. Wertham publicó *The Seduction of the Innocents* y en ese año una subcomisión del Senado llamó a declarar a representantes de la industria para investigar los vínculos entre la delincuencia juvenil y los comic books. A consecuencia de estas reuniones y la mala publicidad en general formada alrededor de los comic books, se formó la *Cómic Magazine Association of America* (CMAA) que instituyó un nuevo *Comic Code* para remplazar al de la ACMP que en la práctica había fracasado. El nuevo *Comic Code*

se aplicó de manera muy estricta, significando la desaparición de la historieta de terror ya que ninguna editorial que no perteneciera al CMAA podía acceder a una adecuada distribución.

En adición al *Comic Code*, la popularización de la televisión y la mala publicidad generada en los años previos causaron que un gran número de editoras de comic books dejaran el negocio o cerraran sus puertas. Gran parte de las empresas dedicadas a la distribución disminuyeron la cantidad de historietas que enviaban a los puntos de venta o dejaron de distribuir cómics en absoluto. La pérdida de distribuidores afectó a EC al punto que no pudo colocar más que una publicación, *Mad* y sólo al convertirla en revista. Timely Cómics (hoy Marvel Cómics) por su parte perdió a todos sus distribuidores excepto uno (National Periodicals) y se vio limitado a sólo producir ocho títulos cada mes.

En contraste del otro lado del Pacífico, el cómic japonés se liberó de la censura de prensa tras la firma del tratado de San Francisco en 1952. La nueva libertad de prensa permitió la elaboración de historietas de contenido y temáticas más maduras, evidenciado por la creación del movimiento *gekiga* ("imágenes dramáticas" en japonés) especie de movimiento de cómic underground

dirigido a un público adulto. Las publicaciones mensuales de manga comenzaron a aparecer, entre ellas *Shonen* y *Shojo* de la editorial Kobunsha –la primera de ellas comenzó a serializar *Tetsuwan Atom* (Astroboy) de Osamu Tezuka en 1952–, *Nakayoshi* de editorial Kodansha y *Ribon* de Shueisha.

La edad de plata.- Después del periodo de recesión para los comic books que representó la segunda mitad de los años 50, resurgió el género de los superhéroes con el relanzamiento de diversos títulos por parte de DC y la creación de nuevos por Marvel, entre los nuevos títulos –gran parte de ellos creados por Stan Lee y Jack Kirby- estan *Fantastic Four*, *Thor*, *The Hulk*, *The Avengers* y *X-Men*. Este periodo es conocido como la edad de plata. Desde ese momento el género de los superhéroes se ha mantenido en constante publicación. Otra editorial en particular, Warren Pub. Co., tuvo su desarrollo histórico durante esta época con revistas como *Creepy* (1965), *Eerie* (1965) y más célebremente *Vampirella* (1969)

En esta década también aparecieron los cómics underground o comix, ajenos a los canales tradicionales de creación y distribución y dirigidos a otros sectores de la población y abordando temáticas que resultarían inaceptables para los sindicatos y la industria formal de comic books.

Con el cambio de década aparece el mercado directo, el cual sustituyó la distribución mediante puestos de revistas por tiendas especializadas, aún así el mercado directo no apareció de la noche a la mañana, al principio comenzó como pequeñas tiendas dedicadas a la reventa de números atrasados, las cuales aún dependían del sistema tradicional para abastecerse de ejemplares nuevos. La verdadera revolución ocurrió con la creación de Seagate Distribution en 1972, compañía que redujo la intermediación al adquirir directamente los cómics de las editoriales y situarlos en las tiendas, de modo que fue posible a los creadores de cómic y la industria en general evadir el Comic Code, el cual fue revisado para volverse más flexible en 1972, esta revisión ocurrió debido al éxito obtenido por Marvel y el tratamiento sobre los problemas sociales de la época abordado por Neal Adams y Denny O’Neil durante la serie *Green Lantern – Green Arrow* (1970-1972). La edad de plata es un momento en el que el superhéroe se humaniza por un lado, y se vuelve monstruoso por otro, con cómics como *Swamp Thing*, *Man-Thing* y *Tomb of Drácula*.

En Europa los autores cobran conciencia de las posibilidades estéticas del cómic, se producen cómics de alto valor estético como: *Barbarella* (1962) de Jean-Claude Forest y *Valentina* (1965) de Guido



Spiderman (Amazing Fantasy 15)



Green Lantern - Green Arrow



Valentina



Le Garage Hermétique de Jerry Cornelius (Moebius)



Little Annie Fanny.

Crepax. Sobresalen autores como Moebius, Milo Manara, Enki Bilal, Jodorowski, Neil Gaiman, Alan Moore y Grant Morrison, parte de la producción europea fue republicada en Estados Unidos en revistas como *Heavy Metal* (1977) e importada por entusiastas como Fred Patten y Richard Kyle, quienes también fueron de los primeros en importar cómic japonés a ese país.

Simultáneamente en Japón, las condiciones económicas de la población habían mejorado y en consecuencia se popularizó el acceso al radio y la televisión. Esto trajo cambios en la industria del manga, el incremento en el poder adquisitivo de la población trajo consigo una paulatina desaparición de los locales de renta de revistas y la competencia con los medios masivos forzó a las editoriales a incrementar su frecuencia de mensual a semanal. El 17 de marzo de 1959 aparecen las revistas *Shonen Sunday* y *Shonen* –de las editoriales Shogakukan y Kodansha respectivamente– las primeras antologías semanales. Este cambio en el esquema de publicación propició la desaparición del color del cómic japonés. Otras antologías semanales notables son *Margaret* –de Shueisha– y *Shonen King* –de Shonen Gahosha– ambas de 1963.

También aparecieron otras revistas con temáticas más liberales y que permitieron más libertad creativa a los autores –además de permitirles

conservar control sobre sus obras– la primera de ellas *Garo* en 1964 obra de Sanpei Shirato y *COM* en 1967 iniciada por Osamu Tezuka, ambas también permitieron a las mujeres creadoras ingresar a la industria y sirvieron como punto de entrada para nuevos autores. Un grupo en particular de autoras, conocido como el Grupo del Año 24 debido a que todas ellas nacieron en 1949 –que corresponde al año 24 del emperador Showa–, marcó una revolución en el estilo de contar historias tanto en temáticas como en establecer diversas convenciones gráficas. Todos estos factores contribuyeron a una diversificación de temas y géneros en el manga durante los años sesenta y setenta

1.2.e La formación del cómic actual (1980-2000)

Los años 80.- Los últimos años de la década de los 70 fueron en general años malos para la industria, por un lado los puestos de revistas, que continuaban siendo el principal medio para la distribución, reportaban grandes pérdidas, de cada tres ejemplares distribuidos solamente uno se vendía y las editoriales tenían que absorber dichas pérdidas. Otro factor negativo fue la “implosión de DC” – una cancelación masiva de títulos ofrecidos por DC en 1978, ocurrida tras tres años de expansión editorial. Adicionalmente en 1979 toda la industria norteamericana del cómic se vio enfrentada

a una demanda por prácticas monopólicas. Estas condiciones favorecieron la creación de nuevas compañías de distribución y el consiguiente fortalecimiento del mercado directo, el cual pasó a ser el principal medio de distribución de revistas de historietas en los años 80, ayudado en parte por éxito comercial de Star Wars y todos los productos relacionados con la película, incluido un cómic.

Esta década también se vio marcada por la introducción de influencias europeas y japonesas en el cómic americano, con la introducción de autores europeos como Alan Moore, Neil Gaiman y Grant Morrison. Además de la obra de autores americanos influenciados por el manga como Frank Miller, Wendy Pini y la creación de *Mangazine* por parte de Antarctic Press en 1985, una revista dedicada a publicar cómics americanos en estilo manga, la misma editorial comenzó a publicar en 1987 *Ninja High School* de Ben Dunn. Pero el manga se consolidó dentro de Estados Unidos con la publicación de *Akira* de Katsuhiro Otomo en 1988 por parte de Marvel Cómics.

Algunos cómics relevantes de esta década son los eventos masivos *Secret Wars* de Marvel y *Crisis on Infinite Earths* de DC, además de *The Killing Joke* y *Watchmen* escritos por Alan Moore y el segundo dibujado por Dave Gibbons, *The Dark*

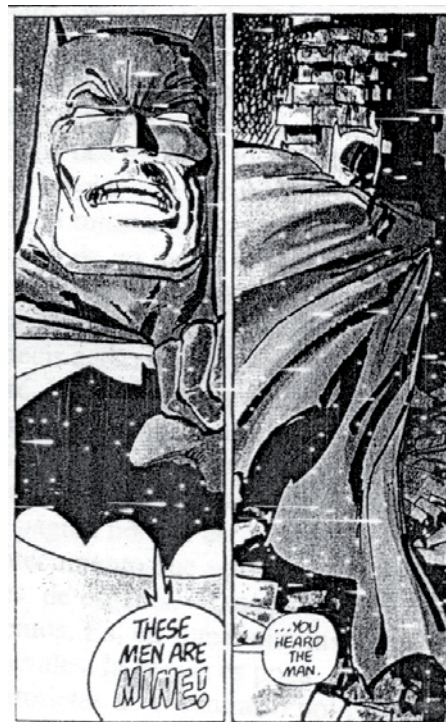
Night Returns de Frank Miller y *Sandman* de Neil Gaiman. En cuanto a títulos independientes, sobresalen algunos como *Cerebus the Aardvark* de Dave Simm, *Zoot* de Scout McCloud, *Elfquest* de Richard y Wendy Pini y *Teenage Mutant Ninja Turtles* de Kevin Eastman y Peter Laird.

Mientras tanto Japón entró en una edad dorada del manga, con una explosión de títulos dirigidos a grupos demográficos muy específicos –por grupo de edad, por intereses o por ocupación–, tirajes masivos y costos mínimos que permitieron la coexistencia de cerca de 70 editoriales dedicadas a la producción masiva de revistas de manga. Además se inició el movimiento *dojinshi*, una especie de movimiento independiente de venta de manga autopublicado, en muchas ocasiones con personajes tomados de publicaciones formales. Este movimiento se centra cada año en el *Comiket*, una convención anual especializada para la venta de dichos trabajos amateurs y que ha sido semillero de nuevos talentos.

Boom y crisis.- Para 1988 la competencia entre las distribuidoras había eliminado a un gran número de ellas, quedando solamente dos grandes empresas distribuidoras, Capitol Cómics y Diamond Cómics, y un número reducido de distribuidoras menores. La competencia desmedida propicio la aparición



Judge Dredd



The Dark Knight Returns

de nuevas tiendas especializadas de cómic, las cuales pasaron de aproximadamente 6,000 en 1988 a cerca de 10,000 en 1993.

En 1992 un grupo de artistas descontentos de Marvel, entre ellos Todd McFarlane, Jim Lee, Mark Silvestri y Eric Larsen fundó la editorial Image, cuyas políticas incluían el que los autores mantendrían la propiedad de sus creaciones. A finales de 1992 y principios de 1993 ocurrió un fenómeno mediático a raíz de *La muerte de Superman* en Superman #75. Este fenómeno atrajo la atención del público en general y propicio un gran interés por los cómics como medio, elevando enormemente las ventas, sin embargo este incremento fue solo temporal y para finales de 1993 las ventas cayeron considerablemente, lo que llevó al cierre de una gran cantidad de tiendas especializadas, la desaparición de todas las distribuidoras excepto una -Diamond- y eventualmente la propia Marvel se declaró en quiebra en 1996.

Las causas de la crisis fueron muchas, sobresalen la gran cantidad de tiendas mal administradas que generaron la ilusión de un incremento en la demanda, una sobre oferta de títulos (cerca de 500 títulos mensuales) y un incremento sostenido de los precios de portada además de errores administrativos en la dirección de Marvel.

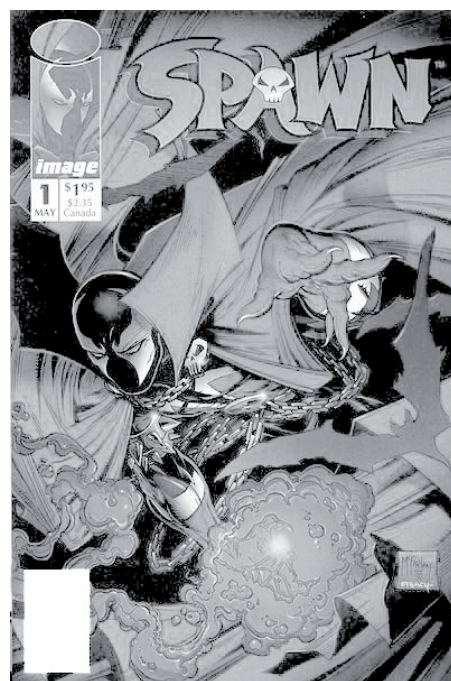
Pero la crisis no se limitó al mercado del cómic americano, en 1995 el mercado de Manga inició una caída en sus ventas, ocasionada en parte por una crisis hipotecaria en Japón, y en parte por los cambios demográficos, con la población envejeciendo, el mercado joven se redujo y esto es agravado por el cambio en los intereses de los jóvenes que prefieren las nuevas tecnologías como medio de entretenimiento.



The Death of Superman (La Muerte de Superman)



Batman: Knightfall (Batman la caída del murcielago)



Spawn (Image Comics)

CAPÍTULO II.- EL CÓMIC EN MÉXICO

2.1 Historia del cómic en México

Antecedentes.- Cómo ya se afirmó en los orígenes del cómic, los códices prehispánicos pueden considerarse como formas antiguas de cómic desde el punto de vista formal, pero no se corresponden con él si consideramos al cómic como un fenómeno de comunicación de masas.

La gráfica popular mexicana se remonta al periodo colonial, cuando los españoles instalaron las primeras imprentas, las cuales difundieron libros y sobre todo estampas religiosas. Con estos impresos de orden religioso coexistieron impresos profanos de corte más escandaloso y violento, similares a los diarios de nota roja de nuestros días, que anteceden a la prensa actual.

Con la independencia, los impresos ilustrados continuaron la línea sensacionalista de la colonia y al mismo tiempo asumieron el nuevo rol de documentar el territorio nacional con intenciones nacionalistas. Pero la verdadera revolución de los impresos surge con la introducción de la litografía en 1826 por Claudio Linati, la cual simplificó el proceso de reproducción, lo que llevó a la proliferación de las revistas ilustradas. En 1872 habían aparecido ya los primeros cómics verdaderos, desde un punto de vista formal, ilustrando y narrando pequeñas historias de corte popular o de sátira política, sin embargo en esos momentos seguían siendo solo una extensión más

del oficio del “monero” o caricaturista y no habían cobrado independencia como un medio aparte. (Aún hoy en día no han cobrado una independencia absoluta).

Entre los creadores notables se encuentra José María Villasaña, quien creó múltiples historietas para *El Ahuizote* y al cierre de este en 1876 colabora en *La Patria Ilustrada* y *La Época Ilustrada* hasta 1884, para iniciar su propia publicación *México Gráfico* en 1888, algunas de ellas completamente mudas. Pero el grueso de la producción gráfica es llevado a cabo por los opositores al régimen de Porfirio Díaz, del que Villasaña era partidario, estas publicaciones de sátira política incluyen *El Hijo del Ahuizote* (1885), *El Padre Cobos* y *El Quixote* (1877).

Es en durante el Porfiriato que aparece la prensa comercial moderna. En 1894 se inicia la publicación del semanario *El Mundo*, propiedad de Rafael Reyes Spíndola, quien dos años más tarde funda *El Imparcial*, el primer diario nacional de carácter masivo, tanto por su reducido precio como por su tiraje y línea editorial, siendo el primer diario de contenido no político.

Durante todo el siglo XIX la historieta es fundamentalmente viñeta con didascalias, fueran estas políticas o narraciones ilustradas en el estilo de las aleluyas, la caricatura política eventualmente



Dos viñetas de una historieta satírica publicada en *El hijo del Ahuizote* (1889)



Historia de una Mujer.



Caricatura de Juan Urrutia, el primer dibujante profesional de historieta en México.

incluye al globo dentro de su lenguaje, pero no será sino hasta el siglo siguiente que este se integre al lenguaje de la historieta.

Principios del siglo XX.- En diciembre de 1903 aparece, dentro del diario *El Colmillo Público*, *Aventuras de un turista* dibujada por Martínez Carreón, esta historieta es una de las primeras de larga duración y con personaje fijo –llamado Perfecto Malaestrella– pero es en los diarios comerciales que la historieta nacional cobra mayor fuerza, en parte por su gran tiraje y en parte por la subvención gubernamental de la que no gozan los diarios de oposición.

Para principios de siglo el consorcio de Reyes Spíndola incluía *El Imparcial*, *El Mundo Ilustrado*, *El Mundo Diario*, *El Herald*, *Actualidades*, *La Revista Universal* y *Mundo Cómic*. Otro editor importante es Francisco Montes de Oca, dueño de *Gil Blas* (que cuenta entre sus filas a José Guadalupe Posada), *El Popular* y *Argos*. Otras publicaciones de esta época incluyen a *El Tiempo Ilustrado*, *La Risa*, *La Broma*, *Frivolidades* y *México Galante*.

En todas estas publicaciones aparecen historietas, algunas de ellas importadas y el resto elaboradas en principio imitando el material extranjero (incluyendo algunas de las primeras fotonovelas), todas ellas recurren a un humor simple y sin mayor

trascendencia y toman como modelo gráfico a las revistas europeas, la sátira continua existiendo dentro de estas publicaciones, pero sus víctimas son los tipos populares. Los dibujantes se multiplican y pasan a ser profesionales al servicio de los diarios y los gabinetes publicitarios, a la vez que dejan de ser voceros de sus propias posiciones ideológicas.

Una parte importante de la historieta de principios de siglo es historieta publicitaria, siendo especialmente célebres las historietas de la industria del tabaco, primordialmente las de la compañía cigarrera “El Buen Tono” (fundada en 1885 por Ernesto Pugibet) que distribuía cromos coleccionables con sus cigarros, tras el éxito de una de estas series (*Historia de una Mujer* importada por Pugibet y dibujada originalmente por el catalán Eusebio Planas y Franquesa) que era en realidad un cómic separado en 102 entregas de una sola viñeta orilló a la cigarrera a contratar a un dibujante de cabecera, Juan Bautista Urrutia quien empezó su labor en 1899 y desde 1903 produjo una gran cantidad de historietas publicitarias para el Buen Tono y la Cervecería Moctezuma. (Bautista Urrutia crearía en 1922 a *Ranilla* un especie de superhéroe que obtiene sus poderes de los cigarrillos que consume, quien protagoniza *Aventuras*

Maravillosas de "Ranilla", la cual se muda a una publicación independiente en 1923)

En julio de 1908 aparece *Las aventuras de Adonis* en el *Mundo Ilustrado*, esta serie, creada por Rafael Lillo, comienza como una tira muda, pero eventualmente empieza a incluir más y más recursos de la historieta moderna, entre ellos el globo y las líneas cinéticas, convirtiéndose así en la primer historieta mexicana de personaje fijo y que muestra dominio del lenguaje del cómic.

El final del Porfiriato y la Revolución Mexicana.- La aparición de Francisco I. Madero en la escena política propició una reacción negativa en la prensa comercial, la cual retomó la sátira política para ridiculizar y criticar al Maderismo y continuó haciéndolo cuando Madero llegó al poder. Esta reacción es explicable, ya que aunque los diarios comerciales no manifestaron ninguna expresión política durante la década anterior, sus dueños eran afines al régimen porfirista. En 1909 aparece el semanario *Sucesos Ilustrados*, que satiriza a todos los contrincantes de Díaz para la elección de 1910. En 1911 Spíndola funda una revista antimaderista para la que retoma el título de *El Ahuizote* y en general aparecen cómics con mensaje antimaderista por toda la prensa comercial, que desde 1910 incluye por primera vez tiras importadas de manera sistemática

en los suplementos semanales de los diarios, comenzando por *Ilustración Popular* suplemento dominical del *El Imparcial*.

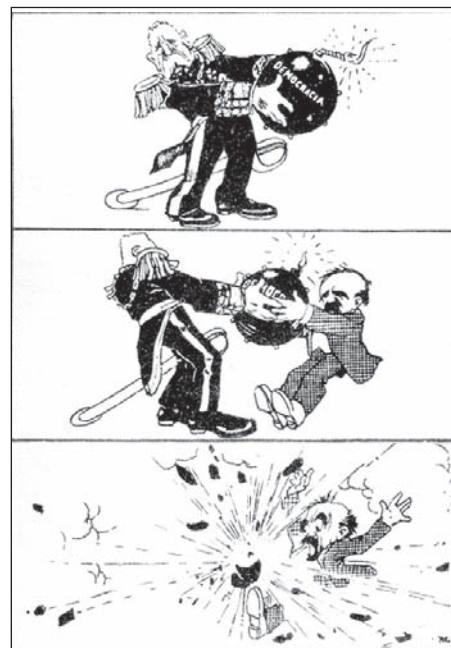
Muchos de los primeros cómics importados sufren la alteración de sus textos para concordar con el nivel del antimaderismo de los diarios, pero eventualmente llenan estos suplementos con material nuevo, pero siempre imitando el estilo y el lenguaje de los cómics extranjeros, ahora primordialmente estadounidenses. Los ataques al maderismo concluyeron con el golpe de estado de Victoriano Huerta, sin embargo, aun cuando la actitud reaccionaria de los diarios se apagó, mantuvieron una ideología de derecha citadina mientras duró el conflicto armado.

Los cómics mexicanos en los diarios.- El periodo posterior a la Revolución estuvo marcado por cambios políticos, sociales y demográficos. Las ciudades crecieron con las migraciones provenientes del campo, los recién llegados trajeron consigo sus tradiciones y las adaptaron a su nuevo medio. Al mismo tiempo se cambiaron las influencias primordialmente francesas del Porfiriato por imitar las modas estadounidenses.

En este contexto, los periódicos comenzaron a reemplazar las importaciones de cómic extranjero por producciones locales. Las



Sisebuto, personaje principal de *Sucesos Ilustrados*



Caricatura Antimaderista de Rafael Lillo. *El Ahuizote* 1912



Vida y obra de Lorin, el perico detective.



Mamerto y sus Conciencias



Las desventuras de Adonis

nuevas historietas imitaron el estilo, géneros y formatos de los cómics norteamericanos, primero en los suplementos gráficos semanales de los diarios, para eventualmente también aparecer en forma de tiras diarias. Las temáticas van desde la simple repetición de temas e historias ya conocidas, hasta el uso de los géneros ya conocidos para retratar la cotidianidad y los tipos populares. *El Universal*, *El Demócrata*, *El Herald* y en menor medida *El Excelsior*, son los diarios que alojan a toda una nueva generación de dibujantes y guionistas que tratan al cómic como una disciplina independiente de la caricatura, entre esta generación de autores se encuentran: Hipólito Zendejas, Salvador Pruneda, Antonio Arthenack, Hugo Tilghmann y Jesús Acosta "Dux", a su vez autores que tendrían mayor relevancia en las décadas siguientes tuvieron sus comienzos como Alfredo Leo, Gabriel Vargas Bernal y Guerrero Edwards.

Así en los años siguientes a la conclusión de la Revolución Mexicana comnzarin a aparecer paulatinamente tiras en los diarios como *El cuento diario para niños* (1918, *El Universal*), *Vida y milagro de Lorín, el perico detective* (1919, *El Demócrata*, Alfonso Velazco G. y César Berra D.) *Lipe* (1919, *El Herald*, Audiffred con idea original de Alfonso Bravo). Para la década siguiente ya proliferaban

tiras y planchas como *Don Catarino y su apreciable familia* (1921) por Pruneda y Zendejas, *Chon y Smith* (1921) que más tarde se transformó en *Cantero, Smith y Bernabé*, *El Malora Chacamotas* (1926) de Fernando Leal, *Mamerto y sus conciencias* (1927) de Acosta y Tilghmann, *El Sr Pestaña* (1927) por Zendejas y Audiffred, *Chupamirto* (1927) de Acosta y *Adelaido el conquistador* (1928) de Arthenack, que más tarde daría pie a la creación de una de las primeras revistas especializadas de historietas del mismo nombre.

Del periódico a la revista de historietas.- En los años 30 comenzó una reestructuración de los diarios, que paulatinamente regresaron a depender del material comprado a los sindicatos, con la consiguiente desaparición del material autóctono. Esto sucedió porque la creciente clase media se identificaba más con el modo de vida norteamericano que con las historietas de tendencias nacionalistas y las tiras importadas resultaban más económicas. Esto no significó la desaparición absoluta de los cómics nacionales en los diarios -todavía en 1934 aparece *S.M. Segundo I, rey de Moscobia* en *El Universal* con dibujo de Carlos Neve y guión de Hippólito Zendejas, la serie se prolongó hasta 1947- pero la mayor producción de cómics mexicanos se trasladó a las revistas de historietas.

Durante los años 20, ya habían aparecido las revistas exclusivas de cómics: *Pulgarcito*, *Adelaido el conquistador* y *Las maravillosas aventuras de Ranilla*, pero estas no cobraron su auge como formato hasta la introducción de *Pin Pon* en 1932, la cual dos años después es vendida y renombrada *Paquin*, *Paquin* es la revista pionera del cómic en México, pues fue la primera en realmente estar dirigida a las masas que recién se estaban alfabetizando, por sus páginas circularon cómics de importación como *Terry y los piratas* y *El Agente secreto X9*, su éxito impulsó a otras casas editoras a probar suerte.

Surgen entonces *Paquito* (1935), *Pepin* (1936) y *Chamaco* (1936), al igual que *Paquin*, estas revistas marcaron un periodo de masificación del cómic, de ellas *Pepin* y *Chamaco* de los editores José García Valseca e Ignacio Herreras respectivamente, tomaron la delantera en el mercado, *Pepin* fue distribuida a través de una campaña de distribución agresiva, que la llevó a ser vendida en cantidades masivas, *Chamaco* no se quedó atrás, e innovó en su enfoque al abordar el mercado, al ir reduciendo su periodicidad paulatinamente en lugar de llenar los espacios con revistas derivadas, así paso de ser semanal, a publicarse dos veces a la semana y eventualmente se convirtió en el primer diario de historietas del mundo. Ante este éxito, *Pepin* también se convirtió en diario.

Durante los años siguientes ambos editores se disputaron constantemente los consumidores y los propios dibujantes en una guerra corporativa que trajo consigo la expansión de la industria.

Esta gran producción trajo consigo una gran cantidad títulos explorando una variedad de géneros - siendo el melodrama el más difundido- y la consolidación de la gráfica realista, inspirada por los cómics seriados de la misma década como *Prince Valiant*, *Flash Gordon* y *Tarzan*, la cual fue introducida en el país por la revista *Pin pon* con *Aguila Blanca* de Alfonso Tirado en 1932 quien ya antes había dibujado *Por las calles de México* para los diarios. Para los años 40 los dibujantes lograban dibujar 12 cartones diarios, los cuales eran necesarios para sostener las series diarias.

En este periodo ocurrió un cambio en el perfil de los dibujantes de cómic, en los inicios de la industria una buena proporción de los dibujantes habían sido estudiantes de pintura que habían encontrado en la historieta una fuente de ingresos, pero ahora la existencia de una industria establecida permitió que los dibujantes se formaran en los propios estudios y editoriales, al punto que la cantidad de dibujantes procedentes de las escuelas de arte disminuyó en comparación.



Adelita y las guerrilleras de J G Cruz (Pepin)



Miseria de A. Casillas (Paquito)



Doña Barbara de M. Esquivel y R. Gallegos - (Chamaco chico)



La Familia Burrón, de Gabriel Vargas



Almas de niño, de Yolanda Vargas Dulche y Alberto Cabrera

La transición a los semanarios.- La segunda mitad de la década de los 40 y la primera mitad de los 50's se vio marcada por cambios en las políticas de las editoras, estos cambios llevaron a la cancelación de los diarios antológicos. En 1944 Ignacio Herreras fue asesinado y las publicaciones de su propiedad sufrieron por la falta de dirección, *Chamaco* desaparece casi de inmediato, manteniéndose solamente *Chamaco Chico*, el cual duró en circulación hasta 1956, cuando fue cancelado definitivamente, de la misma manera *Pepin* fue cancelado en 1954 a consecuencia de que García Valseca decidió abandonar su línea de historietas.

Chamaco Chico fue sustituido por los libros semanales, estos dejaron atrás el personaje fijo y la continuidad entre entregas que había caracterizado a las dos décadas anteriores, estos libros y sus semejantes de otras editoras se han mantenido en publicación hasta nuestros días.

Las series más populares de la época de los paquines (incluyendo *Memín Pinguín* y la *Familia Burrón*) pasaron de publicarse en los diarios antológicos a hacerlo en sus propios títulos, ahora semanales y se crearon nuevos títulos y nuevas editoriales, entre ellas Novaro y Vid, entre las publicaciones se cuenta una gran

cantidad de reimpresiones de títulos extranjeros, principalmente de Estados Unidos.

También aparecieron nuevos títulos entre ellos *Chanoc* en 1958 (con arte de Angel Mora, y guiones de Martín de Lucenay y a la muerte de este Pedro Zapiain), *Hermelinda Linda* en 1965 (Por Oscar González Guerrero) y *Kaliman* en 1972 (Por Rafael Navarro y Modesto Vazquez). Es también en este periodo que Eduardo del Rio "Rius" hace su debut con *Los Supermachos* y posteriormente *Los Agachados*. Otros títulos de la época incluyen *Fantomas*, *Vidas Ejemplares*, *Tarzan*, *Epopeya*, *Joyas de la Mitología*, *Arsenio Lupin* y *Estrellas del Deporte*.

2.2 La crisis del cómic en México

La decadencia de la industria.- A principios de los 80 la industria mexicana del cómic enfrentó severos problemas, entre otros factores debido a los efectos de las crisis económicas, el control por parte del estado y la competencia con los nuevos medios de comunicación, la editorial Novaro comenzó la década no pudiendo renovar sus licencias y sufriendo problemas de endeudamiento para finalmente cerrar sus puertas en 1985 tras el derrumbe de sus instalaciones ocurrido a consecuencia del sismo de 1985.

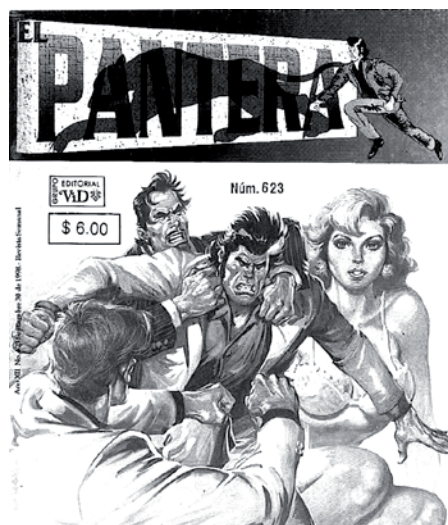
El resto de las publicaciones enfrentó una reducción paulatina y sostenida en sus formatos, tanto debido al aumento en los costos de producción, como en la reducción del tiraje, las editoriales dejaron de interesarse en producir historietas, con la excepción de las nuevas ediciones de los clásicos y los libros semanales que no se interrumpieron. En este periodo de tiempo surgen *Karmatron* y *los transformables* de Oscar González Loyo y *El Pantera*, dos de los últimos clásicos de la historieta nacional.

Las convenciones.- En los años 90 aunado a un nuevo interés por el cómic en México apareció el fenómeno de las convenciones. La primer convención en México ocurrió en 1991 en un pequeño restaurante de Monterrey, durante los meses siguientes se organizaron sucesivas convenciones cada vez mayores, culminando en 1994 con la CONQUE de la Ciudad de México, estas convenciones surgieron a imitación de las convenciones de Estados Unidos. Las convenciones se convirtieron entonces en un foro para la exposición de nuevos proyectos de cómic, el intercambio de opiniones y permitieron un contacto entre los creadores y su público nunca antes visto.

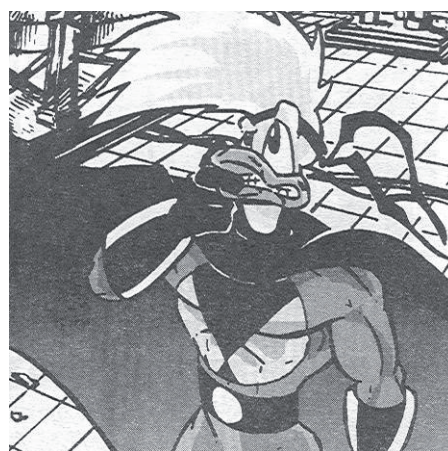
Este contacto es uno de los factores que propiciaron que más personas interesadas en crear cómic se decidieran a hacerlo, por

ejemplo Edgar Delgado asistió como visitante a la segunda convención de Monterrey, como expositor a la tercera mostrando el arte conceptual de lo que más tarde sería *Ultrapato* y asistió a la CONQUE en la ciudad de México con el primer número de *Ultrapato* ya publicado. Simultáneamente fue gracias a la tercera convención de Monterrey que Francisco Solíz, creador de *Creaturas de la noche*, conoció a su eventual coautor Hugo Arámburo y este último se integró junto con él para la reedición del número uno y la elaboración de los números subsiguientes y juntos más tarde crearon *Siniestro*. *Ultrapato* y *Creaturas de la noche* son los primeros cómics de Monterrey que nacieron en el contexto de las convenciones.

El interés renovado por el cómic en México a principios de los 90 también responde al fenómeno mediático que fue *La Muerte de Superman* en 1993, la exposición a que el público estuvo expuesto por parte de los medios de comunicación indujo a muchos aficionados de los cómics a buscar a otros que compartieran sus intereses, esto también llevó a la creación de tiendas especializadas en cómic, algunas de ellas vendiendo material importado -ya no solo reimpreso- proveniente de Estados Unidos, y aquellas que vendían solo reimpresiones incrementaron su variedad al incluir también el manga.



El Pantera



Ultrapato



Creaturas de la noche



Los Super Campeones del Fútbol



Tetsuko. La chica de acero

Las convenciones y tiendas especializadas dieron abrigo a una nueva oleada de creadores que se beneficiaron de un nuevo sistema de distribución al margen de los circuitos más formales que incluían a las uniones de voceadores y las grandes casas editoriales. También aparecieron nuevos proyectos entre ellos Gallito Cómics y El taller del Perro –derivado de Gallito Cómics–, este último iniciador del movimiento de la novela gráfica en México, con novelas gráficas como *Operación Bolívar* de Edgar Clement.

Este interés se extendió a las casas editoriales, como Editoposter y Toukan que abrieron sus puertas a la publicación de cómic mexicano de influencia manga, célebremente *Los Supercampeones del Fútbol*, dibujado por Jorge Break y Toukan Manga Presenta, un título que dio abrigo a varias series como *I Doll* de Adalisa Zarate y Gabriela Maya, *Las aventuras de Gurobaru* de Obal y *B.U.G.S.* de Francisco Haghenbeck y Horacio Sandoval. Más tarde la misma editorial publicó *Ultrapató*. Editoposter probó suerte con: *Las chicas trabajadoras*, *Las chicas peleadoras de Sapporo*, *El come almas Tojiro* y *Tetsuko, la chica de Acero*.

Entre los experimentos editoriales de esta época también se cuenta *Ransom 4*, un cómic concebido enteramente conforme al modelo de producción y comercialización

americano que tomó ventaja de las nuevas tecnologías de ilustración digital, este proyectó fracasó en captar la atención de su público, en parte por problemas de guión y en parte porque los ilustradores fueron sobrepasados por las todavía novedosas herramientas digitales. En contraste otro cómic mexicano, *College Roomies From Hell* de Maritza Campos, tomó plena ventaja de las nuevas tecnologías al ser el primer webcomic mexicano, y el más longevo de todos ellos ya que continúa publicándose hasta la fecha, aunque cabe aclarar que está escrito en inglés y dirigido a un público anglosajón.

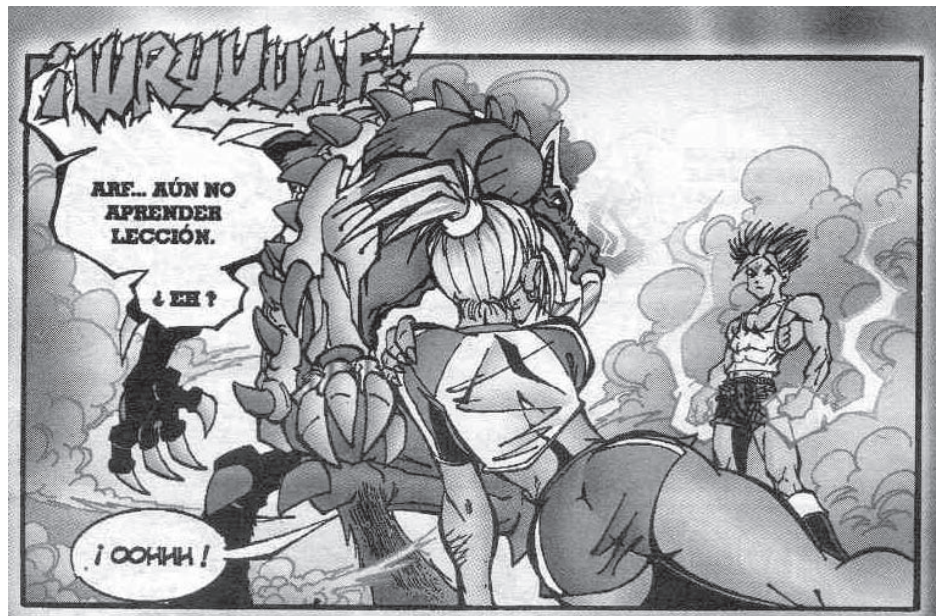
El nuevo siglo.- En el año 2000 entró en circulación *Meteorix 5.9 no aprobado* de la autoría de Jorge Break y publicado por la editorial Toukan, este cómic ciertamente no fue el primero en volver a circular por los canales formales de distribución, pero si el más exitoso al haber alcanzado 90 números de circulación continua. Su aparición propició la publicación de *Goji, un dragón con angel*, con personajes inicialmente surgidos en Conexión Manga. Otros cómics que circularon por los puestos de periódicos de esta época incluyeron *Místico*, *Blue Demon*, *Rebelde el cómic* y una reedición de *Karmatron y los transformables*.

Al mismo tiempo aparecieron pequeñas editoriales independientes que tomaron

ventaja de las convenciones y tiendas especializadas para distribuir sus títulos, entre ellos Lithium, MangaMix, Action Philia y Balam Studio.



Goji, un dragón con angel,



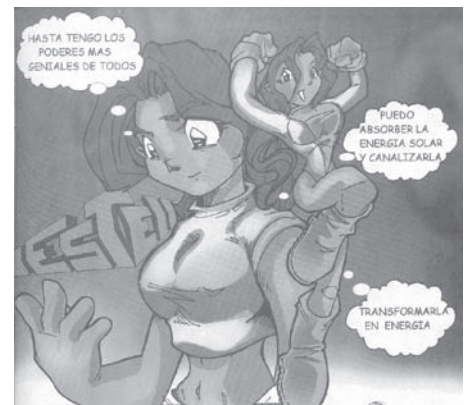
Meteorix 5.9: No aprobado



Eternidad (Balam Studio)



Karmatron y los transformables (Reedición)



Destello (MangaMix)

2.3 El cómic mexicano contemporáneo

En la actualidad el cómic mexicano se distribuye por diferentes medios:

- A través de la prensa, tiras diarias o semanales como *Crónicas marcianas*, *El Cerdotado* o *Cindy la regia*, la mayoría de estas tiras sin embargo se encuentran generalmente agrupadas y confundidas con la caricatura de prensa.
- A través de los puestos de revistas, la mayor parte incluye títulos reimpresos como *Memín Pinguín* o *La familia Burrón*, así como los libros semanales a color o en sepia como *El Solitario*, *Historia Semana* y *El Libro Vaquero*, sin contar con historietas dirigidas al público adulto, todas ellas de un tiraje masivo o por lo menos muy alto. Solo otras dos historietas nacionales se distribuyen por este medio *Soulkeepers* y *Aventuras Enmascaradas*.
- A través de librerías y tiendas de autoservicio.- Principalmente se trata de novelas gráficas y recopilaciones en pasta dura o blanda, pero también de libros escritos en formato de cómic como son los realizados por *Rius*.
- A través de tiendas especializadas.- Las tiendas especializadas son las que ofrecen quizá la mayor variedad de cómic mexicano, algunas tiendas pequeñas incluso venden cómics de mucho menor tiraje. Sin embargo ninguna tienda se especializa únicamente en cómic mexicano y el material autóctono sólo representa una pequeña fracción de la oferta de estas tiendas.
- Por medio de la venta directa en convenciones.- Las convenciones representan un medio por el cual se vende una gran cantidad de historietas

independiente, muchas de esas historietas son imposibles de conseguir por cualquier otro medio.

- A través de Internet.- Ya sea que se trate de la venta de ejemplares físicos o de webcómic (o incluso variantes interactivas), Internet es un medio de distribución muy importante para el cómic mexicano.

Actualmente existen ideas divergentes con respecto al camino que debe de seguir el cómic mexicano y como construir una industria alrededor del mismo. Al respecto la mayoría de los autores de cómic mexicano se sienten optimistas con respecto a la presente situación del medio, pero una cantidad importante de ellos, en general el sector con mayor experiencia, manifiesta un gran descontento por la situación actual, debido sobre todo a los tirajes reducidos y limitada circulación y distribución, todo esto aunado a la competencia con el cómic importado, reimpreso y reeditado.

Este pesimismo se reduce considerablemente con respecto al futuro, la gran mayoría de los autores consideran que el cómic tiene futuro como industria. Cerca de la tercera parte de los autores considera la distribución web como el futuro del cómic mexicano.

En general la gran mayoría de los autores independientes tiene que enfrentar muchos obstáculos para la impresión y distribución de su trabajo, esto se incrementa dado que muchos carecen de experiencia previa. En términos generales la comunidad de autores tiende a ser unida, las colaboraciones entre ellos son bastante frecuentes y no es raro que se asistan entre ellos. Sin embargo también existen conflictos entre ellos, aunque estos no son abiertos.

2.3.a Casos notables dentro del cómic mexicano contemporáneo

En los últimos años aparecieron en las tiendas especializadas varios proyectos originales de cómic, varios de ellos aparecieron como subproductos de una franquicia multimedia (casos como el de *Chiva Fighter*, *Angel Caído* y *La tierra de Nod*) para desaparecer en un corto periodo. Otros aparecieron como proyectos autónomos: *Fire Serpent*, *Sevenfold*, *SK Superkids*, *Koigora*, *Aventuras Enmascaradas* y *Soulkeepers*, estos dos últimos continúan publicándose con una periodicidad mensual y también están disponibles en puestos de revistas y ciertas tiendas de autoservicio, aunque sufrieron de problemas de distribución en los últimos meses de 2011. Otra publicación notable es la serie antológica *Horizonte Cero*, del mismo grupo editorial que edita la revista *Comikaze*.

Entre 2007 y 2009 circuló *Revista de Cómics* (¡#\$\$&! Cómics), una antología gratuita que incluyó a una gran cantidad de autores en sus páginas: Eva Cabrera, Tony Sandoval, Patricio Betteo, Francisco Solís, Hugo Arámburo, Kabeza, Bachan, HG Santarriaga, Adriano, BEF, Juanele, Jorge Cavazos, Jesús Aburto y Torner entre otros. Otra antología, *La Pangolina*, se ha mantenido en publicación tradicional en el periodo 2008-2010 y ha continuado

publicándose vía web desde entonces, imprimiendo números especiales que se venden en convenciones y otros eventos.

En cuanto a los canales independientes de distribución, sobresale la compilación *Doon! Magazine*, una antología tri-anual en blanco y negro que se distribuye por medio de venta directa y en algunas tiendas especializadas, esta se diferencia del resto debido a que no es editada directamente por los autores, los editores juzgan y deciden que material es publicado y supervisan el proceso de producción, esta revista mantiene lineamientos sobre el material publicado que normalmente no aparecen en otras publicaciones similares. Caso contrario es el de la revista *ComCom* (Compilación de cómics) la cual es editada por dos autoras y con un menor control editorial, esta antología es distribuida principalmente en Monterrey. Ambas antologías han abierto espacios para una gran cantidad de autores nacionales.

Una parte importante de autores se reúne en colectivos con la finalidad de producir, editar, publicar y distribuir, algunos colectivos notables son Action Philia (mezcla de colectivo con sello editorial), Ensamble Cómics (editores de *Cristóbal El Brujo*), Protobunker y Oubilette Estudio y dentro de los canales más informales No Puppets y Yakuza Estudio.



Aventuras Enmascaradas



Soulkeepers



Doon! Magazine

2.4 Perfil del creador de cómic mexicano contemporáneo

Los creadores de cómic mexicano son un grupo diverso que incluye a hombres y mujeres, en un amplio rango de edad, desde algunos autores muy jóvenes (de menos de dieciocho años), hasta otros de mayor edad con décadas de experiencia.

En general una gran proporción de los autores conocidos son completamente independientes, de modo que no trabajan para ninguna de las grandes editoriales establecidas y trabajan al margen de los canales formales de distribución.

La independencia de las editoriales presenta sus ventajas, principalmente las libertades creativas tanto en temáticas, contenido, trama, estilo gráfico y narrativo, además de que los autores mantienen el control y la propiedad de sus obras.

Las desventajas por su parte son económicas, sin el apoyo de un patrocinador, los creadores de cómic deben de invertir una gran cantidad de tiempo y recursos propios, en especial porque son raros los proyectos autosuficientes y los autores deben de complementar o suplementar con ingresos obtenidos de otras actividades sus publicaciones.

Otra es que los creadores tienen muy pocas opciones de distribución y de difusión, por lo que no solo tienen dificultades vendiendo su obra, sino también dándola a conocer. Y es que los autores independientes deben de realizar por si mismos muchas tareas que normalmente estarían divididas en una editorial, como son color, rotulado, diseño y maquetado, impresión e incluso armado final.

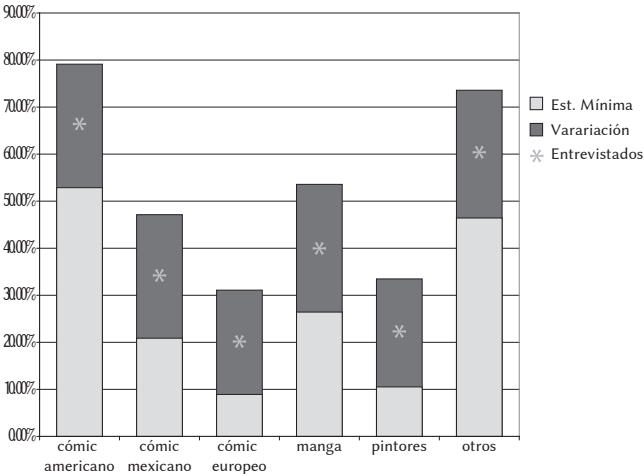
En los siguientes apartados se enumeran características generales de los autores mexicanos de cómic, dicha información se obtuvo a través de entrevistas conducidas a 74 creadores de cómic

mexicano contemporáneo, (tanto la lista de autores como la lista completa de preguntas se encuentran en el Anexo 2)

2.4.a Influencias

Influencias Explícitas.- A los autores se les preguntó abiertamente sobre cuales eran las influencias que reconocían sobre su estilo gráfico. Una proporción importante manifestó haber tomado inspiración de autores y dibujantes del cómic americano, pero el estilo manga y el de otros autores mexicanos también fueron mencionados en muchas ocasiones. Estas tres fuentes no fueron las únicas, pintores diversos y el estilo de dibujantes europeos fueron también mencionados muchas veces.

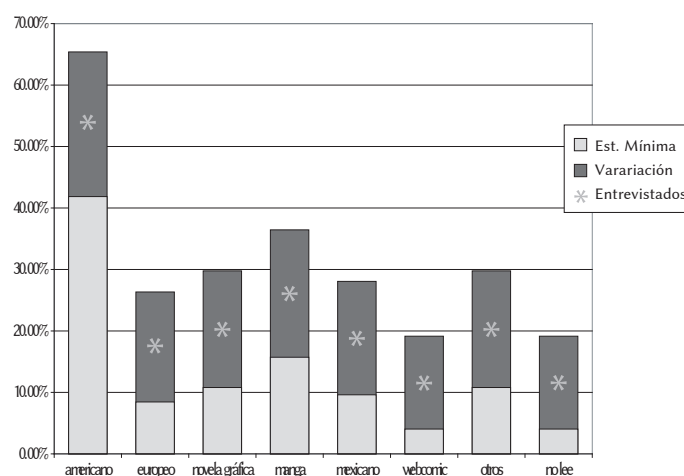
- Cómic americano: 52.9% - 79.1%
- Cómic mexicano: 20.9% - 47.1%
- Cómic europeo: 8.9% - 31.1%
- Manga: 26.4% - 53.6%
- Pintores: 10.5% - 33.5%
- Otras influencias: 46.4% - 73.6%



Medios habituales de entretenimiento.- También se les inquirió a los creadores entrevistados cuáles medios de entretenimiento acostumbraban consumir, específicamente los cómics que leen —o si no acostumbran leerlos— y también qué otros medios en general consumen. En los cómics leídos habitualmente existe una gran predilección por el cómic americano, seguido de manera un poco lejana por el manga y la novela gráfica. Mientras que en los medios en general destacaron el cine, los libros y el internet.

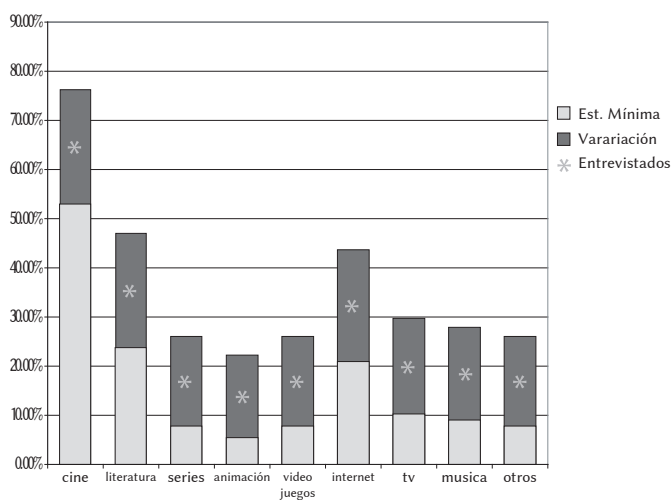
Cómics leídos

- Lee cómic americano.- 41.9% y el 65.4%
- Lee cómic europeo.- 8.5% y el 26.3%
- Novela gráfica.- 10.8% y el 29.8%
- Manga.- 15.7% y el 36.5%
- Cómic mexicano.- 9.6% y el 28.1%
- Webcomic.-4.0% y el 19.2%
- Otros cómics.- 10.8% y 29.8%
- No lee cómics.- 4.0% y el 19.2%



Otros medios de entretenimiento consumidos

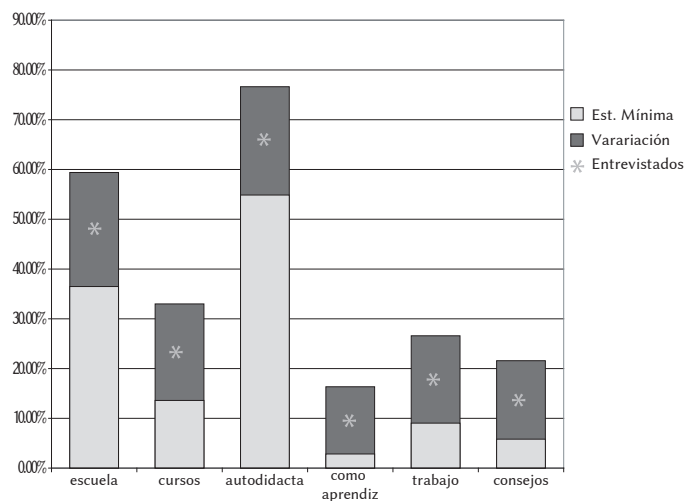
- Cine 53%-76.2%
- Libros 23.8%-47%
- Series en video 7.8%-26%
- Animación 5.5%-22.2%
- Videojuegos 7.8%- 26%
- Internet 20.9%-43.7%
- Televisión 10.3%-29.7%
- Música 9%-27.9%
- Otros 7.8%-26%



2.4.b Formación

Entre el 36.5% y el 59.4% de los creadores de cómic mexicano estudiaron alguna carrera relacionada con el diseño gráfico o las artes plásticas. Sin embargo el número de ellos que se consideran autodidactas lo supera (entre el 54.9% y el 76.6%). Los cursos y la asesoría de otros autores son también importantes para la formación de quienes hacen cómic.

Dentro de los autores con estudios de diseño y artes entre el 13.6% y el 43.5% estudiaron en la ENAP, este número abarca tanto a egresados, estudiantes actuales y aquellos con estudios truncos, debido al reducido tamaño de la muestra y al diseño de la misma no es posible diferenciar entre ellos.



CAPÍTULO III.- ELEMENTOS ESTRUCTURALES DEL CÓMIC

En el cómic existen elementos que le proporcionan un orden y determinan su distribución interna, algunos de estos elementos estructurales los comparte con otras formas de expresión gráfica, como es el caso de la composición y los elementos del lenguaje visual, otras, como el uso de encuadres y angulaciones son comunes con medios como la pintura, el cine y la fotografía, mientras que otros más son únicos e inherentes al mismo, como son el ritmo de lectura y las transiciones.

3.1 La composición

La composición es el nivel más abstracto de la imagen, es la suma de todos los elementos aislados que la conforman y la construyen, en otras palabras es la estructura interna de la imagen. Por sí sola la composición de una imagen produce una respuesta en el observador y es capaz de mostrar mensajes independientemente del contenido figurativo de la misma, es por eso que resulta importante para el diseño gráfico como disciplina. La composición puede contribuir o entorpecer la comunicación de un mensaje, una composición exitosa contribuye al objetivo de la imagen, de tal modo que la intención de la totalidad queda por encima de los elementos aislados.



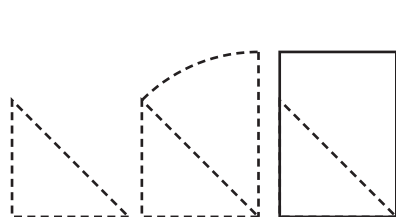
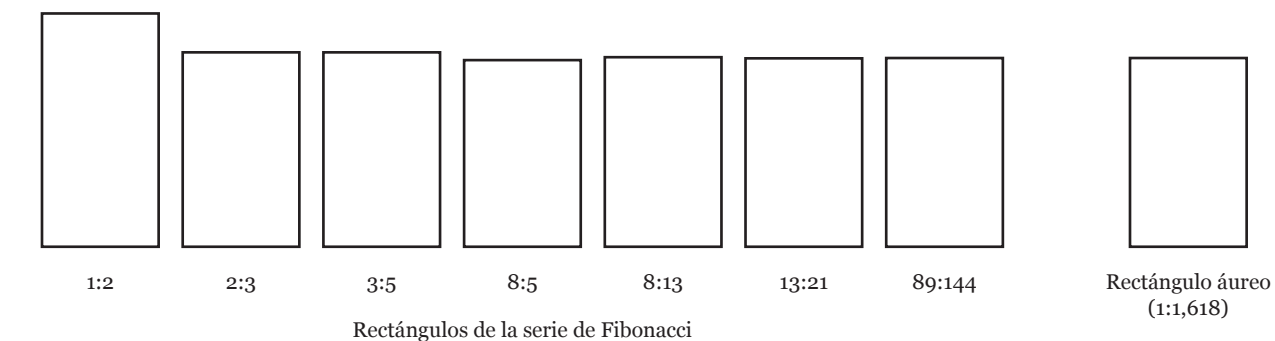
Es posible observar la composición de una imagen al sustituir todos los elementos figurativos por simplificaciones abstractas consistentes únicamente de líneas, planos primitivos, tonos, colores y en ocasiones texturas.

Casi toda la información en este subcapítulo procede de Kandinsky (2007) suplementada por Dondis (2006), Foley & Matlin (1996), Raya (1980), Hochuli (2005) y Müller-Brockmann (1992) .

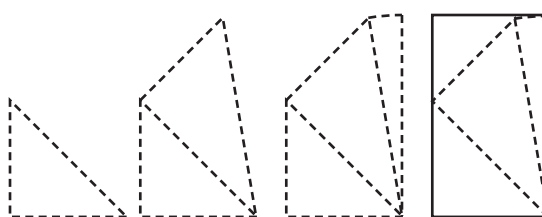
3.1.a El campo visual

El campo visual es la superficie material que contiene a la imagen. Su forma determina el carácter básico de la imagen, tanto si es cuadrada o rectangular, circular o más compleja (irregular). Un campo visual cuadrado es idealmente un campo visual neutro, mientras que un formato rectangular más alto que ancho es más activo y un formato apaisado (más ancho que alto) es más pasivo, un campo visual más complejo o consistente en ángulos agudos incrementa la tensión de la imagen en su conjunto. Algunas proporciones usuales para el tamaño del campo visual en impresos son la proporción áurea (1:1,618), las proporciones de la serie de Fibonacci (1:2, 2:3, 3:5, 5:8 y 21:34), las proporciones racionales 3:4 y 5:9, las irracionales $1:\sqrt{2}$ y $1:\sqrt{3}$ y el rectángulo derivado del pentágono 1:1,538:

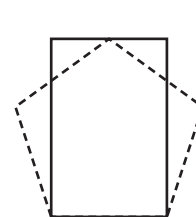
La serie de Fibonacci es una progresión numérica en la que cada número es igual a la suma de los dos previos (1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55...). La proporción áurea es una proporción a menudo encontrada en la naturaleza y a su vez se encuentra presente en la serie de Fibonacci, al dividir dos números consecutivos en la serie de Fibonacci (por ejemplo 89/55) se obtiene un número cada vez mas cercano a la proporción áurea conforme se toman números mayores en la serie.



Construcción del rectángulo $1:\sqrt{2}$



Construcción del rectángulo $1:\sqrt{3}$



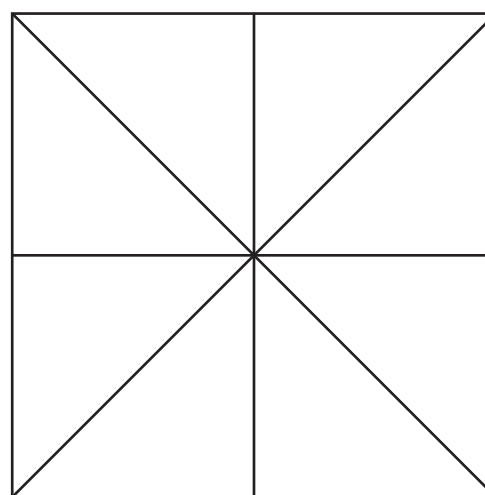
Construcción del rectángulo inscrito en pentágono ó $1:1,538$

Las proporciones $1:\sqrt{2}$ y $1:\sqrt{3}$ se obtienen de construir progresivamente triángulos rectángulos, comenzando por un triángulo cuyos lados iguales miden 1, la hipotenusa de dicho triángulo mide $\sqrt{2}$, si a su vez usamos dicha hipotenusa como un cateto y hacemos el otro cateto igual a 1, la hipotenusa del nuevo triángulo mide $\sqrt{3}$.

El rectángulo derivado del pentágono es un rectángulo cuya base coincide con uno de los lados de un pentágono y su altura es la misma que dicho pentágono, $1:1,538$ es la relación que existe entre los lados de un pentágono y su altura.

Suponiendo un campo visual rectangular o cuadrado, este presenta un punto y ocho rectas notables, dicho punto es el punto central, que representa la posición de máximo equilibrio. Cuatro de esas rectas representan los límites superior, inferior, izquierdo y derecho del plano básico, conforme un elemento se aproxima al límite superior, su “peso visual” disminuye y lo opuesto ocurre al acercarse al límite inferior. Algo similar pero en menor medida ocurre con respecto a los límites izquierdo y derecho, con

una ligera preferencia del ojo por el límite izquierdo (esto se invierte para quienes leen de derecha a izquierda). Por el punto central pasan las otras cuatro rectas notables, una horizontal, una vertical y dos diagonales, los elementos gráficos que se ajustan a dichas líneas y se mantienen cerca del centro presentan lo que se conoce como nivelación, es decir se asocian con el campo visual, los elementos que



El campo visual y sus rectas notables

no se ciñen a ellas y se alejan del centro presentan su opuesto el aguzamiento, es decir se disocian del plano. La nivelación conduce a un mayor equilibrio, el aguzamiento conduce a una mayor tensión. Una posición ambigua es más compleja de procesar para la visión y disminuye la intencionalidad de la imagen.

3.1.b Elementos de la composición

Equilibrio y tensión Visual.- El equilibrio resulta de la analogía entre la experiencia cotidiana y las experiencias visuales, el ser humano busca instintivamente el balance y la estabilidad y a causa de ello tiene una reacción instintiva ante la inestabilidad, esta respuesta es la tensión visual. Las partes con mayor tensión visual tienden a atraer más la atención sobre si que las partes más equilibradas. En cierto modo puede decirse que el equilibrio es más *frío y pasivo* y la tensión es más *cálida y activa*.

El eje visual.- Cada elemento en una imagen posee un peso visual, que en cierto modo resulta una analogía al peso físico de un objeto, pero que también se refiere a la atracción que dicho elemento genera sobre la vista, este peso visual depende de la forma, el tono, la posición y dirección del elemento en relación con el campo visual y el resto de los elementos que lo acompañan. Al observar una imagen, el ojo instintivamente busca un eje que equilibre todos los pesos visuales en la imagen, este eje es el eje visual y en general representa el punto más dominante para la visión.

Dirección.- La dirección juega un papel crítico en la composición. Ésta se define en razón de líneas, si bien aplica para cualquier elemento visual (o en el caso del punto un conjunto de Puntos). La dirección horizontal es quizá la más pasiva de todas, si bien continúa sugiriendo movimiento, también implica equilibrio y una gran estabilidad. La dirección vertical es más dinámica y presenta más fuerza que la horizontal, aunque resulta menos estable que ella, pero continúa proporcionando equilibrio. En suma las direcciones vertical y horizontal son más cómodas de

observar porque responden a la necesidad fisiológica del ser humano por estabilidad, al punto de que son una referencia implícita en todos los casos, aún cuando una imagen no presente elementos en esas direcciones, el observador las percibirá como una base con que comparar el resto de los elementos. La dirección oblicua representa una gran inestabilidad, de modo que resulta muy activa y en cierto modo agresiva, una dirección oblicua ascendente (es decir que va de abajo en la izquierda hacia arriba en la derecha) es más armónica y agradable que su opuesto (de arriba en la izquierda hacia abajo en la derecha). Finalmente está la dirección curva, que combina lo estable y lo inestable. En cierto modo la curva es el opuesto de la oblicua, ya que aunque las dos son inestables, la oblicua es una transgresión mayor a la verticalidad y horizontalidad y es por ende la más activa de las dos.

Proporción o escala.- La proporción es un factor importante para la composición, no solo por las diferencias de tamaño entre dos elementos visuales sino entre estos y el campo visual que los contiene. Estas interacciones proporcionan información sobre el tamaño relativo de los elementos, la distancia a la que son percibidos, la jerarquía entre ellos e incluso la armonía entre los elementos y entre los elementos y el campo visual.

Relación figura-fondo.- Cuando dos formas interactúan entre sí de modo que comparten un límite en común, una de ellas es percibida como una forma distintiva y con límites bien definidos, esta forma se denomina figura, la otra forma por su parte se vuelve más difusa en comparación y es percibida como un espacio sobrante que contiene a la figura esta forma es el fondo. La figura tiene una forma definida, mientras el fondo parece no tenerla de modo que la figura da la impresión de ser un objeto y el fondo aparenta ser un medio que parece continuar detrás de la figura. La figura es por ello más cercana al espectador y se percibe con una posición clara mientras que el fondo se aleja del espectador y tiene una ubicación más

ambigua solo definida como “detrás de la figura”. La figura es dominante y tiene mayor relevancia para la percepción, el fondo en cambio es menos relevante y es percibido como una extensión del espacio, de modo que es más difícil de recordar. Una forma que en aislamiento puede ser percibida como figura se puede convertir en fondo al asociarse con otra forma de mayor tensión visual. Estas relaciones no cambian si el fondo es claro y la figura oscura o si el fondo es oscuro y la figura es clara. A pesar de que el fondo es percibido como irrelevante, es importante no descuidarlo, ya que aunque resulta un espacio negativo en oposición al espacio positivo que representa la figura, el fondo es la razón por la que la figura es percibida en primer lugar y un adecuado balance entre ambos contribuye a una mejor claridad del mensaje visual, una excesiva dominancia de la figura puede ocasionar desde una molestia para la visión hasta la pérdida de definición de la misma, del mismo modo un fondo que domina demasiado a la figura causa la pérdida de su definición y termina por absorberla, este balance es especialmente importante para el diseño que involucra texto, pero no deja de serlo para el resto de la comunicación visual. Determinados conjuntos de figura y fondo pueden presentar una *relación ambigua* entre figura y fondo, de modo que no es posible determinar una relación estable entre ambas, y así ambos se invierten, el uso intencional de esta ambigüedad puede resultar muy efectivo para la comunicación.

3.1.c El contraste

La armonía es un estado que presenta medida, equilibrio y proporción correcta, de modo que resulta agradable y placentera de observar, de acuerdo con la ley de prägnanz es también simple, estable, predecible, ordenada y “buena”. El contraste representa lo opuesto de la armonía.

La única forma de obtener información visual es mediante el cambio, el movimiento y la comparación, sin ellos no es posible ver. Si un solo tono uniforme dominara el campo visual resultaría imposible

conocer no solo su luminosidad, sino que tampoco sería posible conocer su forma, tamaño, posición o si se mueve. El contraste es precisamente esto, la comparación y el cambio en lo que se observa, es dinámico ya que desafía las expectativas, pero a consecuencia de ello es menos estable y ordenado además de más complejo que la armonía.

Ejemplos de contraste.- El contraste no es un absoluto y nunca es posible obtenerlo con un solo elemento en aislamiento, este solo aparece al yuxtaponer dos o más elementos que resulten muy diferentes entre ellos de diferentes maneras:

- Contraste por dirección.- Hay contraste entre formas orientadas horizontalmente y verticalmente o entre estas y formas orientadas diagonalmente.
- Contraste por posición.- Hay contraste entre elementos centrados y los descentrados, también hay contraste entre formas con mayor separación entre ellas.
- Contraste por forma.- Hay contraste entre las formas curvas y las formas agudas, siendo el círculo y el triángulo uno de los ejemplos más claros.
- Contraste por escala.- Entre elementos mayores y menores, un área grande dominante en comparación con una o más formas menores.
- Contraste por textura.- Es máximo entre un área con textura y una sin ella, pero también se presenta entre dos áreas con texturas distintas.
- El contraste de tonos.- Al excluir los tonos medios y usar tonos claramente diferenciados, lo opuesto se logra usando valores tonales más similares entre ellos.
- El contraste de color (matices fríos y cálidos).- Una figura en colores cálidos sobre un fondo frío o viceversa.
- El contraste de colores complementarios.

Técnicas visuales. -Las técnicas visuales son medios para manipular los componentes visuales de una imagen para transmitir una intención (en otras palabras medios para transmitir el objetivo de una composición). Ellas tienen efectos sobre el contraste y la armonía, al incrementar una u otra en la composición. Las técnicas visuales comúnmente se asocian por pares opuestos. A continuación se mencionan algunas técnicas generales, si bien existen muchas más.

Simetría-asimetría.- Son dos maneras de obtener equilibrio visual, la simetría (entendida como simetría axial) conduce con mucha facilidad a un equilibrio, mientras que la asimetría requiere de una manipulación y ordenamiento de los pesos visuales para alcanzar el equilibrio. Las consideraciones de simetría y asimetría tienen un gran peso en el diseño de libros (y por extensión en el diseño de libros y revistas de cómic) debido al eje de simetría inherente en el lomo de los mismos.

Imagen plana - imagen profunda.- Estas dos técnicas no solo se refieren a la representación de la profundidad por medio de la perspectiva o de su ausencia, en términos más generales se refieren al contraste o ausencia del mismo. Una imagen profunda presenta una riqueza tonal o cromática, de modo que partes de la misma dan la impresión de encontrarse más lejos o más cerca, aún cuando no presente una representación figurativa de un espacio. Una imagen plana presenta muy poca graduación tonal o cromática y no produce la sensación de profundidad aun cuando represente figurativamente un espacio.

3.1.c Otros factores que influyen en la composición

La ley de prägnanz²¹.- Este es un principio que establece que la percepción tiende hacia la mayor simplicidad y estabilidad posibles cuando intenta interpretar configuraciones geométricas más complejas. De modo que al percibir una gran cantidad de elementos, tendemos a percibirlos en patrones o como conjuntos en lugar de muchos elementos individuales. La visión es un sentido sintético de modo que busca agrupar elementos cada vez que le es posible y siempre busca agruparlos en los conjuntos más primigenios posibles. De la ley de prägnanz se derivan otras leyes de la Gestalt, entre ellas las leyes de agrupamiento, estas leyes tienen un alto valor compositivo, una de ellas

es la ley de proximidad: elementos cercanos entre sí son percibidos como un conjunto y entre mayor sea su cercanía más claramente se asocian, como un corolario de este principio entre más alejados están dos elementos entre sí más se disocian uno del otro. La ley de similitud: entre más semejantes son los elementos entre sí, más fácilmente se asocian, esta similitud no se limita a la similitud de forma, también puede ser similitud de tono, color, textura o dirección.

Márgenes (caja tipográfica).-El uso de márgenes tiene un papel más destacado en el diseño editorial, donde la forma y proporción de la caja tipográfica es una de las primeras consideraciones durante el diseño, el uso de márgenes no es algo completamente generalizado, pero cuando estos están presentes inciden en la relación figura-fondo y en la posición, dirección, escala y el tono con el que la figura es percibida. Una figura con márgenes se contrae y sin ellos se expande, lo cual puede contribuir o entorpecer la composición.

Composición por retícula.- El uso de retículas para organizar los elementos dentro de una composición contribuye a darle más orden, consistencia y simetría, aún cuando la retícula no sea completamente regular.

Perspectiva cónica.- La perspectiva cónica tiene efectos sobre la composición cuando se recurre a su uso. La perspectiva tiene influencia sobre las formas, tonos, escalas y posiciones relativas de los elementos, lo que puede trabajar a favor o en contra de la composición, si la perspectiva y la composición entran en conflicto se debe decidir entre privilegiar el realismo sobre el efecto compositivo, o privilegiar la composición a costa del realismo.

21 Foley & Matlin, 1996, pp.137-144. esta ley también es conocida como ley de pregnancy..

3.2 Representación del espacio

3.2.a Planos o encuadres

El encuadre es la delimitación del espacio en razón del espacio real y el espacio representado. Existen diferentes planos o encuadres, estos están definidos en analogía con la fotografía y el cine, donde cobran especial importancia para el discurso de los mismos. Los tipos de planos²² son:

Primer plano o acercamiento.- Presenta un detalle de la figura humana.



Plano medio.- Presenta a la figura humana de la cintura para arriba



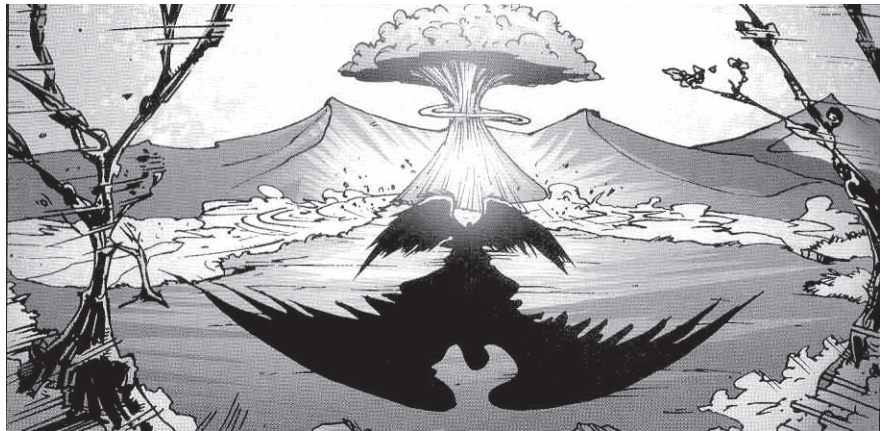
Plano americano.- Presenta a la figura humana de tres cuartos de altura, (de las rodillas para arriba)



Plano general.- Presenta a la figura humana completa



Plano panorámico.- Presenta a la figura humana completa pero esta ocupa una porción pequeña de la viñeta.



²² Existen diferentes definiciones y nomenclaturas para los encuadres, estas varían considerablemente entre autores, algunas de ellas contradictorias, así por ejemplo el plano general de Gubern (1972), equivale al plano total de Barbieri(1993) y al plano medio de Vives (1986) y Baron-Carvais (1989). Roman y Barbieri definen igualmente el plano medio y su definición equivale a la del plano americano de Vives y el plano cercano de Baron-Carvais. La lista presentada aquí es básicamente la proporcionada por Gubern a la que se le añadió una categoría adicional (plano panorámico) utilizada por Vives y Barbieri –quien la llama plano general/general largo- que no está contemplada por Gubern.

3.2.b Angulaciones

Las angulaciones representan la “altura de la cámara” o del punto de vista. Dependiendo de esta pueden ser:

Horizontal, lateral o nivelado.- Cuando el punto de vista es perpendicular a la escena. En otras palabras cuando el punto de vista representado está a la misma altura –o casi la misma altura- que lo representado en el encuadre.

Picado.- Cuando el punto de vista está por encima de lo representado en el encuadre, esta vista es oblicua.

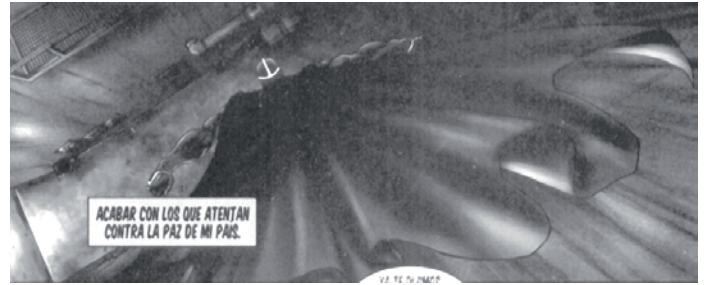
Contrapicado.- Cuando el punto de vista está por debajo de lo representado en el encuadre, esta vista es oblicua.

Vertical prono/vista aérea.- Cuando el punto de vista está muy por encima de lo representado en el encuadre.

Vertical supino/ojo de hormiga.- Cuando el punto de vista está muy por debajo (a nivel de piso) de lo representado en el encuadre.

3.2.c Perspectiva

Al representar el espacio es posible utilizar o no la perspectiva. Esta no se limita únicamente a la perspectiva cónica –también existen la perspectiva caballera, la perspectiva militar y las proyecciones axonométricas, además del escorzo para las figuras– sin embargo es la más conocida. Esta presenta dos elementos básicos: la línea del horizonte y los puntos de fuga (entre uno y tres). La posición e inclinación del horizonte es un elemento que repercute en la composición.



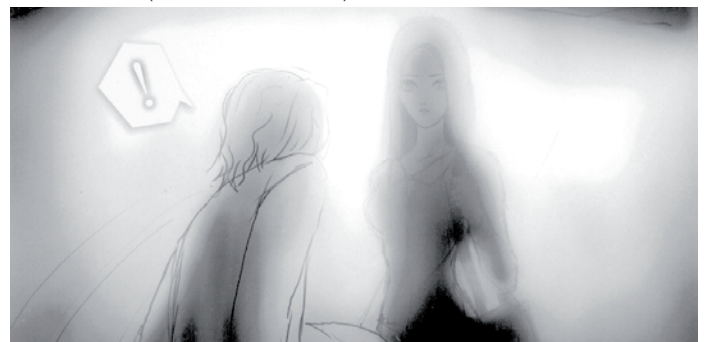
Vista Aérea (*Dragon Negro*)



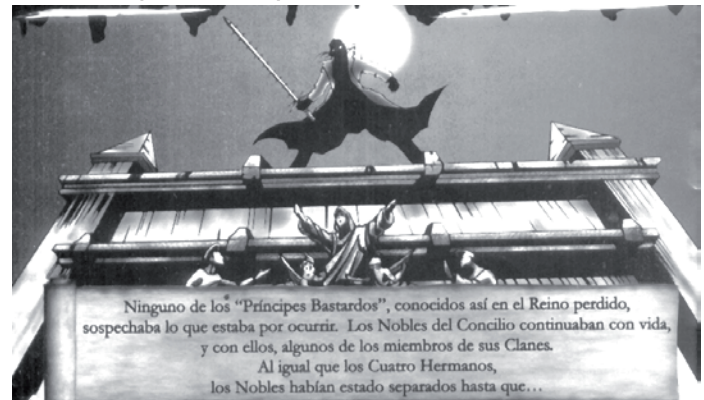
Picado (*Lupy, el conejito guerrero*)



Lateral (*Promesa de Amor*)



Contrapicado (*Campanario*)



Ojo de hormiga (*La tierra de Nod. el comienzo*)

3.3 Elementos estructurales propios del cómic

3.3.a Montajes

El montaje o acomodo de las viñetas sobre la tira, página o media página, modifica el efecto narrativo y estético de las mismas. Existen muchos recursos posibles para obtener estos efectos:

Repetición.- En éste una secuencia de viñetas manifiestan gran semejanza entre ellas, esta semejanza puede ser de formato, de espacio representado, de acción representada, de composición, etc; de modo que entre ellas se obtiene la sensación de permanencia (de tiempo, de espacio, del eco de una acción o personaje) y de cambio.

Viñeta de detalle.- Es un recurso en el que una viñeta con un primer plano aclarando el contenido de otra viñeta conteniendo un plano general aparece dentro de esa viñeta en lugar de aparecer después de ella.

Raccord.- Ocurre cuando un grupo de viñetas representan el mismo espacio, acción o personaje continuo, de modo que estas resultan enlazadas

Solapamiento.- Ocurre cuando dos viñetas se encuentran unidas por la presencia de objetos o sujetos compartidos

División.- En este recurso dos o más viñetas ocupan el espacio que ocuparía una sola viñeta, de modo que representan acciones simultáneas o conectadas.

3.3.b Representación del tiempo

El manejo del tiempo es uno de los problemas más analizados del cómic, debido a que el tiempo mismo es uno de los elementos estructurales más importantes en el mismo debido a su naturaleza narrativa y secuencial. Como se mencionó antes, las viñetas representan espacio y tiempo, la representación del tiempo se logra mediante la secuencia, que genera la ilusión del tiempo, y símbolos.

Una viñeta puede representar diferentes duraciones del tiempo:

Duración de tiempo nula.- la viñeta contiene solo espacio, no representa ninguna acción y no contribuye a aumentar el tiempo representado por las viñetas que le preceden.

Un instante.- la viñeta contiene un momento preciso detenido en el tiempo, del mismo modo que una fotografía lo haría.

Una cantidad de tiempo “determinada”.- la viñeta contiene una o más acciones o diálogos, de forma que manifiesta movimiento, o por su extensión genera la sensación de que el tiempo sucede. Esta cantidad de tiempo es determinada en el sentido de que se tiene una idea de cuanto tiempo pasa entre el comienzo y el final de la acción, en otras palabras es un tiempo con principio y fin determinables, aún cuando no sea posible contabilizarlo exactamente en razón de unidades de tiempo convencionales.

Una cantidad de tiempo “indeterminada” o infinita.- la viñeta representa una acción o una sensación de movimiento que nunca termina. Esto se logra porque aunque representa el movimiento, no existe ninguna referencia de cuando comienza y cuando termina, o bien no existe la representación del movimiento, pero tampoco existe ninguna referencia que indique que el tiempo no transcurre. Ciertas características de la viñeta pueden reforzar esta sensación.

Los elementos que permiten conocer el tiempo que contiene un panel son:

La presencia de globos de texto.- El diálogo o pensamientos de los personajes dentro de una viñeta -así como las onomatopeyas- implican una duración de tiempo, un panel no puede contener menos tiempo que el necesario para que se desarrollen los sonidos, diálogos y pensamientos en su interior.

La presencia de didascalias.- Una cartela puede contribuir a que una viñeta contenga más o menos tiempo. Una de estas formas es “anclando” el significado de la viñeta a una duración determinada, la otra es reforzando el significado de la misma.

La extensión de la viñeta.- En general una viñeta más grande representa una duración de tiempo mayor.

El orden de lectura dentro de la viñeta.-En el caso de viñetas representando más de un globo o acción, los globos y acciones ocurren en el orden en que son leídos.

A través de la forma de la viñeta y su borde.- Una viñeta sin borde tiende a representar un tiempo y espacio ilimitados, más aún si esta se extiende más allá de los márgenes de la página. Si los bordes son difusos o suaves, entonces la viñeta específicamente habla de eventos pasados, mentales o imaginarios.

La representación de la acción.- Al contener acciones, estas determinan la duración de la viñeta. El movimiento se consigue a través del dinamismo, el uso de signos de movimiento o la representación de un solo elemento en diferentes fases o estados de movimiento, en este último caso si no es posible determinar la duración del movimiento, la viñeta también tendrá una cantidad de tiempo indeterminada.

Una secuencia de viñetas puede representar el paso del tiempo de las siguientes formas:

Por la relación entre sus contenidos temporales.- Entre viñeta y viñeta hay saltos temporales y espaciales (conocidos como transiciones). Estos saltos pueden representar una cantidad nula de tiempo, mínima, pequeña o considerable.

Por el uso de signos e índices.- El uso de elementos como: relojes, calendarios, el paso de las estaciones, las posiciones del sol o las fases de la luna sirven para marcar el paso del tiempo.

Por el uso de didascalias que hacen explícito el paso del tiempo.- El uso de cartuchos como: “cinco minutos después...”, “Más tarde”, “Esa noche...”, “Mientras tanto...” o “Cinco años antes...” resulta en un cambio explícito en el transcurso del tiempo entre viñetas.

Por la relación entre las formas y posiciones de las viñetas.- La separación entre viñetas contribuye con el paso del tiempo, a mayor separación mayor tiempo entre ellas, esto puede ser aún mayor cuando esta separación entre viñetas es también separación entre página y página. Ciertas interacciones entre viñetas ocasionan el efecto contrario, el que el tiempo no transcurra o que este transcurre simultáneamente entre las viñetas, estos incluyen: presencia de superpáneos, asociaciones de viñetas y casos en los que una viñeta contiene una o más viñetas.

3.3.c Línea de indicatividad (Ritmo, dirección y velocidad de Lectura)

La lectura de un cómic es un proceso mucho más complejo que la palabra escrita por si misma o que la lectura de la imagen cinematográfica, ya que implica la síntesis de muchos elementos, en cierto modo es una lectura activa, a diferencia del cine y la televisión

que son de una lectura pasiva. Este proceso es guiado por la línea de indicatividad, que es la secuencia y el orden en que se lleva a cabo la lectura.

El orden de la lectura se determina de diferentes maneras, uno de los recursos más antiguos recurre a numerar las viñetas, colocar flechas que indiquen el orden o unir las por una línea explícita, si estos recursos son utilizados, ellos toman la mayor prioridad sobre el orden de la lectura. De lo contrario el lector suele seguir el siguiente proceso de lectura:

Se considera la primera viñeta en una página a la viñeta en la esquina superior izquierda. Si ninguna viñeta cubre esos requisitos, la primera viñeta leída es la que se encuentra más arriba y a la izquierda. (Esto se invierte para el manga que se lee de derecha a izquierda). A partir de la primera viñeta proceden las siguientes “reglas” por orden de prioridad.

1. Se lee la siguiente viñeta que continúe el borde externo de la viñeta actual. (Esta regla solo aplica para lectores experimentados)
2. Si todos los caminos posibles continúan el borde externo de la viñeta actual, se lee la viñeta que continúe el borde interior de la viñeta actual. (Esto solo aplica para lectores experimentados)
3. Si todos los caminos posibles continúan el borde interno y externo de la viñeta actual (o si el lector no tiene experiencia como para leer siguiendo los bordes) se lee la siguiente viñeta a la derecha.
4. Si aun aplicando los tres criterios anteriores, no es posible moverse a la derecha, se lee la siguiente viñeta hacia abajo.
5. Si ya no hay viñetas a la derecha, se regresa a la izquierda y se lee la primera viñeta que no se ha leído ahí.

6. Si ninguno de los movimientos mencionados arriba es posible, se leen las viñetas que aún no hayan sido leídas.

Como consideraciones adicionales, en el caso de viñetas que contienen a otras viñetas, normalmente la viñeta contenedora se lee primero, y en el caso del manga se aplica la lectura de derecha a izquierda, por lo que se sustituye la derecha por la izquierda.

Pero la línea de indicatividad no solo incluye la dirección de la lectura, también implica el ritmo y velocidad de la misma, estos están condicionados por factores como:

Cantidad de texto.- A mayor cantidad de texto en una viñeta, más prolongada es su lectura. Una viñeta sin texto se lee rápidamente.

Número de viñetas.- Entre más viñetas tenga una página, menor tiempo se dedica a cada una.

Extensión de las viñetas.- Las viñetas mayores toman mayor tiempo de lectura.

Complejidad de las viñetas.- Las viñetas más elaboradas y con mayor detalle necesitan más tiempo para leerse.

Relación entre viñetas.- Las relaciones de tamaño, separación, posición, duración y contenido gráfico y narrativo de un grupo de viñetas influyen en la lectura de ese grupo de viñetas más allá de los factores internos de cada viñeta

Experiencia y habilidad del lector.- Este factor influye sobre todo en la velocidad global de la lectura, los lectores asiduos leen con mucha mayor velocidad que los lectores casuales.

3.3.d Transiciones

Como ya se mencionó antes, las viñetas son unidades que contienen espacio y tiempo, y entre ellas ocurren saltos espaciales y temporales, estos saltos son las transiciones y representan lo que ocurre entre viñetas. Existen seis tipos básicos de transiciones posibles entre dos viñetas consecutivas:

Momento a momento.- Es una transición en la que muy poco tiempo transcurre entre las viñetas.

Acción a acción.- Es una transición en la que ocurre un tiempo mayor entre las viñetas, de modo que ocurre una acción completa entre ellas.

Sujeto a sujeto.- En esta transición no ocurre un cambio explícito de tiempo, pero hay un cambio entre sujetos.

Escena a escena.- En esta transición hay un cambio temporal y espacial completo.

Aspecto a aspecto.- En esta transición hay un cambio en el punto de vista entre las viñetas.

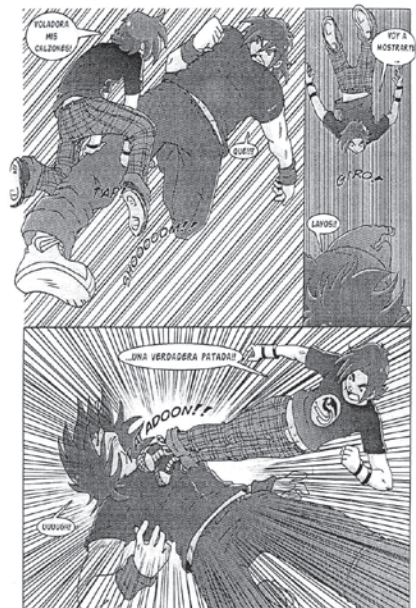
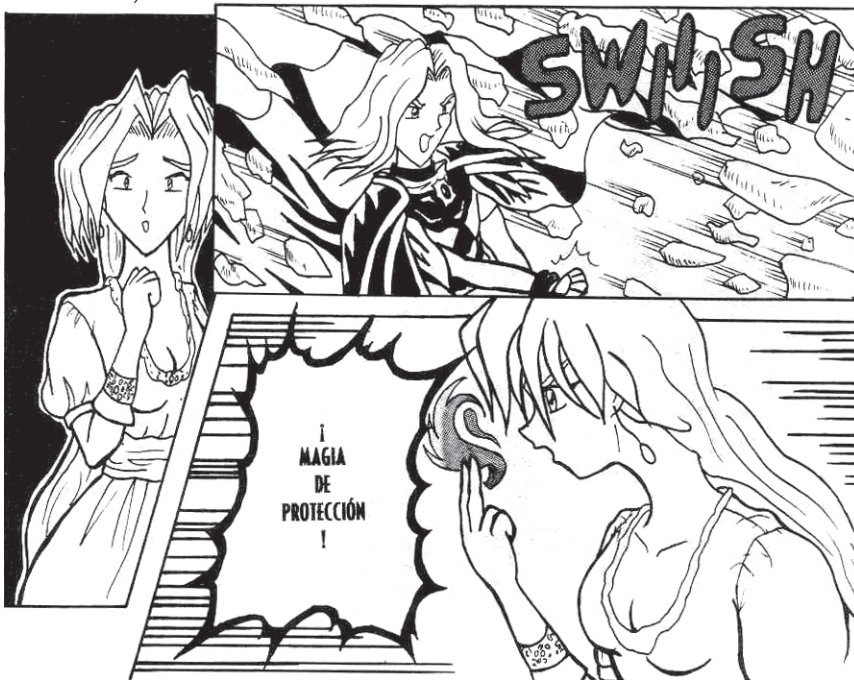
Non sequitur.- En esta transición no hay una relación lógica entre las viñetas.

El análisis de transiciones se vuelve complejo al evaluar estructuras que no son claramente lineales, como en el caso de eventos simultáneos.

Derecha: Transición momento a momento. (*Gomita y El Monito: El gran crossover*, Chanke Cómics y Action Philia)

Abajo: Dos transiciones sujeto a sujeto. (Manuel Maldonado, *Amatista #2*, Códice Balam)

Abajo y Derecha: Dos transiciones acción a acción. (Zero Vaquero, *Prometidas a Domicilio #2*)





Arriba: Transición escena a escena. (*Aventuras enmascaradas #1*, Mama Lola)

Derecha: Transición aspecto a aspecto. (*Cristóbal el Brujo: Las flores de Cihuacoatl*, Ensamble Cómics)



3.3.e Matriz de representación léxica (LRM)²³

Este es un sistema de clasificar las viñetas, propuesto por Neil Cohn, de acuerdo a su contenido en entidades, personajes u objetos “activos” dentro de la escena, en contraposición a objetos pasivos que conforman el fondo de la escena. Esta matriz consiste de dos niveles: El nivel base²⁴ y el nivel constructivo²⁵.

Nivel base.- En el nivel base una viñeta pertenece a alguna de las siguientes categorías:

Viñeta polimórfica.- Contiene una o varias entidades en más de un estado temporal, es el tipo más complejo de viñeta.

Viñeta macro.- Contiene varias entidades activas, sin importar si todas son representadas en su totalidad.

Viñeta mono.- Contiene una sola entidad activa.

Viñeta micro.- Contiene una fracción o un detalle de de una única entidad.

Viñeta amorfa²⁶.- No contiene ninguna entidad activa.

Nivel constructivo.- No todas las viñetas presentan el nivel constructivo, este se refiere a asociaciones más elaboradas de una viñeta.

Viñeta divisional.- Esta viñeta se encuentra dividida en varias viñetas menores, que deben de seguirse percibiendo como una unidad.

Viñeta inclusional.- Esta viñeta incluye una o más viñetas en su interior.

²³ La abreviatura son las siglas de Lexical Representational Matrix el nombre en original.

²⁴ Base Tier en el original.

²⁵ Frame Tier en el original.

²⁶ La clasificación original incluye solo las cuatro primeras categorías para el nivel base, el autor añadió la categoría de viñeta amorfa en fecha posterior, esta quinta categoría aparece mencionada en Cohn (2006).



Viñeta Micro.



Viñeta Mono.



Viñeta Macro.



Viñeta Polimórfica.



Viñeta inclusional.



Viñeta divisional.

CAPÍTULO IV.- ANÁLISIS FORMAL DE LOS ELEMENTOS DE DISEÑO ESTRUCTURALES EN EL CÓMIC MEXICANO CONTEMPORÁNEO.

4.1 Metodología

Para los propósitos del análisis se clasificaron los elementos estructurales en 4 categorías: elementos de composición, elementos de representación espacial, elementos estructurales propios del cómic y otros elementos.

El análisis se llevó a cabo viñeta por viñeta en una muestra de cinco páginas aleatorias por cada título de cómic analizado, de un total de 78 series de cómic mexicano contemporáneo, con la excepción de los elementos estructurales propios del cómic en los que se analizó la totalidad de las páginas disponibles de 74 series de cómic mexicano contemporáneo.

En ambos estudios se evaluaron títulos únicos de cómic mexicano publicados entre 2009 y 2011, solo se consideraron series originales de autores mexicanos, publicadas en México, ignorando enteramente reimpresiones de material publicado previamente, recopilaciones de webcomic, novelas gráficas y cuentos ilustrados. Aún cuando se evaluaron antologías, cada título dentro de las mismas se evaluó individualmente, siendo registrada junta la información de capítulos diferentes de un solo título, considerándolos como un todo.

Los títulos evaluados incluyen aquellos publicados en mercado tradicional (como por ejemplo *El Libro Vaquero*), historietas distribuidas a través de tiendas especializadas y de manera informal a través de la venta directa por parte de los autores.

Las listas de títulos individuales analizados para ambos casos se encuentran presentes en el Anexo 1.

4.1.b Herramientas Estadísticas

La estadística es una disciplina de las matemáticas que proporciona herramientas para organizar y analizar información. Tiene dos ramas, la descriptiva (que organiza y muestra la información) y la inferencial (es decir que toma conclusiones con base en la información conocida)

La estadística inferencial posee diversos métodos para obtener conclusiones con respecto a una población a partir de una muestra. Esto se logra a través de fórmulas conocidas como distribuciones que describen el comportamiento esperado de la información y nos permiten estimar el intervalo de confianza de una medición. Dos de esas distribuciones útiles para nuestro estudio son la distribución binomial y la distribución t.

Distribución Binomial.- La distribución binomial es útil para estimar los valores de una población para datos organizados por categorías y donde cada categoría es un porcentaje del total. Para poder hacer inferencias por medio de la distribución binomial solo necesitamos la siguiente información:

- El tamaño de la muestra (n)
- La cantidad de elementos que pertenecen a una categoría dentro de la muestra (x)
- El valor Z que corresponde al grado de confianza que queremos estimar (este valor es igual a 1.96 para un 95% de confianza)

Con esta información es posible estimar la proporción real de una población mediante la siguiente fórmula:

$$p \pm Z\sqrt{[p(1-p)/n]}$$

Donde: $p = x/n$

Se obtienen dos valores, estos representan el mínimo y el máximo del valor real. Esta distribución no proporciona información confiable si x o $n-x$ son menores que 5

Distribución t.- Esta distribución es útil para estimar el intervalo de confianza de una muestra con valores numéricos, para poder hacer inferencias con esta distribución es necesario conocer:

- La media ($\bar{X}$) o promedio de la muestra
- La variación estándar (S) de la muestra, se calcula restando el valor de la media a cada uno de los elementos en la muestra, elevando cada uno de esos valores al cuadrado, promediando esos valores y obteniendo la raíz cuadrada de ese promedio.
- La cantidad de elementos en la muestra (n)
- El valor crítico t_{n-1} para el intervalo de confianza deseado. (Este varía dependiendo del tamaño de la muestra)

Con esta información conocida se utiliza la siguiente fórmula para estimar la media real de la población

$$\bar{X} \pm t_{n-1} S/\sqrt{n}$$

De nuevo se obtienen dos valores y ellos son el máximo y el mínimo del promedio real para la población. Esta estimación es recomendable cuando la muestra cuenta entre 30 y 120 elementos, una vez rebasados esos elementos es recomendable utilizar otra distribución para hacer inferencias.

4.1.b Criterios para los elementos de composición

Los elementos de composición estudiados incluyeron:

Formato de la viñeta: Las cuatro categorías fueron apaaisado, vertical, regular e irregular. Las viñetas fueron asignadas sin distinguir entre aquellas con forma poligonal (es decir cuadrados, rectángulos, triángulos y trapecios) y aquellas con formas redondeadas (como elipses, ovoides y círculos perfectos). Es decir las viñetas asignadas a la categoría apaaisada incluyeron elipses, rectángulos con bordes redondeados y rectángulos, además de determinados trapezoides con formas muy similares a las de un rectángulo con la condición de que la dimensión horizontal resultara mayor que la vertical. La categoría vertical es un caso similar, mientras que la dimensión vertical resultara mayor que la horizontal se permitió un mínimo de irregularidad. Dentro de la categoría regular se asignaron viñetas con forma de cuadrados, cuadrados con bordes redondeados, círculos y cuadriláteros que, sin ser cuadrados perfectos, se aproximaban lo suficiente. Dentro de la categoría irregular se asignaron todas aquellas viñetas que no cumplían con los criterios para pertenecer a las otras tres.

Relación entre figura y fondo: Se consideraron seis categorías, tres de ellas para considerar casos extremos: exceso de figura (La figura ocupaba una fracción significativa de la viñeta sino es que la totalidad de la viñeta), exceso de fondo (La figura resultaba muy pequeña en comparación con el fondo) y problemas de contraste (En los casos en los que no resultaba completamente clara la separación entre el fondo y la figura). Las otras tres categorías incluyen casos más moderados: equilibrio entre figura y fondo (La figura y el fondo ocupan aproximadamente el mismo espacio en la viñeta), figura mayor que el fondo (La figura ocupa un mayor espacio que el fondo, pero este sigue ocupando una buena porción de la viñeta) y fondo mayor que la figura (El fondo

ocupa una mayor porción de la viñeta con respecto a la figura, pero la figura es aun lo suficientemente grande)

Simetría o asimetría en la composición: Se tomaron solo dos categorías simetría y asimetría, para que una viñeta fuera considerada simétrica solo se tomó en cuenta el equilibrio relativo de las masas, es decir que los pesos visuales de la viñeta estuvieran equilibrados en el centro y hubiera equivalencia entre ellos, no necesariamente una perfecta simetría bilateral.

4.1.c Criterios para los elementos de representación espacial

Los elementos de representación espacial considerados fueron los siguientes:

Encuadres: Se utilizaron las mismas categorías de la sección 3.3.a: primer plano, plano medio, plano americano, plano general y plano panorámico. Se utilizó el plano que contenía a la figura, ignorando los sujetos representados en otros planos. Cuando la pose de una figura permitió la representación de partes que normalmente no serían visibles dadas las dimensiones de la viñeta, el encuadre se clasificó como el que tendría si la pose de la figura no lo permitiera. Finalmente en casos intermedios se le dio prioridad al encuadre de mayor extensión.

Angulaciones. De igual modo se utilizaron las cinco categorías de la sección 3.3.b: lateral, picada, contrapicada, vista aérea y ojo de hormiga. Esta clasificación no presentó mayor dificultad, toda viñeta que no podía ser considerada estrictamente como de vista lateral se clasificó fácilmente como picada o contrapicada.

Uso o no uso de perspectiva cónica. Para que una viñeta fuera calificada con perspectiva cónica esta debía mostrar evidencia de uno o más puntos de fuga apropiados.

Uso o no uso de volumen por medio de sombreado. Una consideración adicional, el modelado tridimensional de las imágenes por medio del sombreado. En este caso se consideró que una viñeta tenía volumen cuando a través del color, el achurado o el uso de tonos se demuestra una intención de representar las luces y sombras de los objetos.

4.1.d Criterios para los elementos estructurales propios del cómic

Los elementos estructurales propios del cómic estudiados fueron los siguientes:

Transiciones. Se utilizaron todas las categorías para transiciones tal como se enumeraron en la sección 3.3.d: momento-momento, acción-acción, sujeto-sujeto, escena-escena, aspecto-aspecto y non-sequitur; además se consideró una octava categoría –transición ambigua– para contabilizar las transiciones a las que no fue posible ubicar apropiadamente, principalmente aquellas entre una viñeta convencional y un cartucho, aunque originalmente se consideró para tratar las transiciones de entrada y salida de una macroviñeta, situación que se previó pero no se presentó. Los casos más problemáticos fueron entre viñetas en las que los únicos cambios fueron la conversación entre personajes con muy pocas acciones entre ellos, estas viñetas fueron categorizadas como viñetas acción-acción; y los casos de viñetas en las que se presentaba un espacio vacío, en estos casos se consideraron como transiciones aspecto-aspecto.

Matriz de representación léxica. Se utilizaron las categorías de la sección 3.3.e en el nivel representacional: viñetas polimórficas, micro, mono, macro y amórficas. Para el nivel constructivo solo se registraron las viñetas que lo presentaban y cual categoría les pertenecía –divisional o inclusional–, al final se compararon con el número total de viñetas por título para obtener la proporción en la que aparecieron. En el caso de viñetas que podrían ser

mono o micro se consideraron como mono si el tipo de encuadre normalmente se consideraría un plano medio y como mono si el encuadre era menor.

Viñetas por página.- Con la información recolectada en el análisis fue posible determinar la cantidad promedio de viñetas por página en los cómics analizados y estimar el promedio para el cómic mexicano en general, esto no solo una sino dos veces.

4.1.e Criterios para otros elementos

Se contabilizaron otros elementos que si bien no necesariamente son estructurales, si era conveniente conocer, ya que ayudan a caracterizar el cómic mexicano.

Formatos de impresión.- Se agruparon 55 revistas de historieta de acuerdo a sus dimensiones generales y se contabilizó el número de cada una que presentaban cada categoría, en algunos casos se disponía de más de un número de un mismo título y estos poseían diferentes dimensiones entre sí (como en el caso de la antología *ComCom*), esos casos fueron contabilizados una vez dentro de cada una de las categorías en las que concordaban. No todos los títulos dentro de cada categoría presentaron las mismas dimensiones exactas, pero coincidieron en su forma general. Las categorías fueron: tamaño americano (16.9x 25.2 cm), medio oficio (16.7x21.4 cm), media carta (13.8x21.4 cm), folletín (13.3x20 cm), tamaño de bolsillo (12.9x13.5 cm), otros formatos pequeños, (dimensiones variables pero en general equivalentes al tamaño cuarto de carta -10x13.6 cm) y otros formatos grandes, para formatos que no se ajustan dentro de las otras categorías, pero todos ellos son mayores que el formato americano y el media carta en por lo menos una de sus dimensiones.

Uso del color.- Se utilizaron tres categorías: blanco y negro, color y mixto (algunas páginas en color y otras en blanco y negro, ya fuera consistentemente, por que iniciaron su tiraje a color y cambiaron a blanco y negro para reducir costos o por que iniciaron en

blanco y negro y más tarde experimentaron con el color). Al igual que para los formatos de impresión, cada revista se registro sólo una vez, sin importar si se disponía de más de un solo ejemplar de cada título individual, pero a diferencia del caso anterior, cada título se registro unicamente en una categoría.

4.2 Análisis general del diseño en el cómic mexicano contemporáneo

En el capítulo anterior se expusieron una serie de elementos de composición, de representación del espacio y de estructura para el cómic. En este capítulo aparecen los resultados obtenidos tras estudiar su aplicación en el cómic mexicano contemporáneo. No todos los elementos de la composición son fácilmente cuantificables y su estudio como elementos aislados tiene poca utilidad práctica, ya que el efecto de la composición es resultado de la combinación de ellos como un todo, sin embargo los elementos que se estudiaron permiten tener una idea general acerca de la composición en el cómic mexicano y proporcionan información útil sobre el mismo. Esto a pesar de que no disponemos de un precedente ni de información similar con respecto a cómics provenientes de otras partes del mundo, por lo que no podemos afirmar que los datos que aparecen aquí sean exclusivos del cómic mexicano contemporáneo, pero sí en el sentido de que representan sus condiciones actuales.

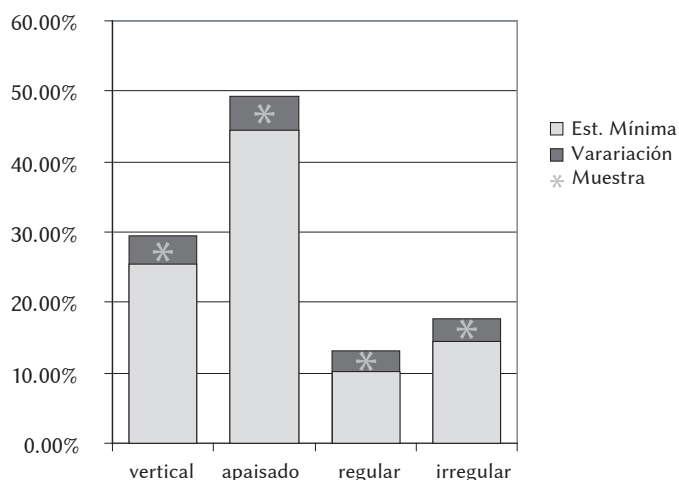
En cuanto a las características de representación del espacio y estructura del cómic, la historia es muy diferente, pues se han llevado a cabo estudios sobre ellas para el cómic realizado en Japón y en Estados Unidos, los cuales son diferentes entre sí. Gracias a ellos podemos conocer información típica de ellos como el número de viñetas por página, los ángulos en la representación, el uso o no uso de perspectiva, en que razón las imágenes son planas o con volumen o el tipo de transiciones, por lo que podemos afirmar hasta que punto el cómic mexicano es similar a uno u otro y en que casos presenta características más exclusivas.

Durante el estudio de esos elementos se aprovecho la ocasión para obtener otra información valiosa, como la predominancia de los formatos de impresión y el uso o no uso del color en la impresión, los cuales inciden también tanto en la composición como en la estructura del cómic.

4.2.a Elementos de composición.

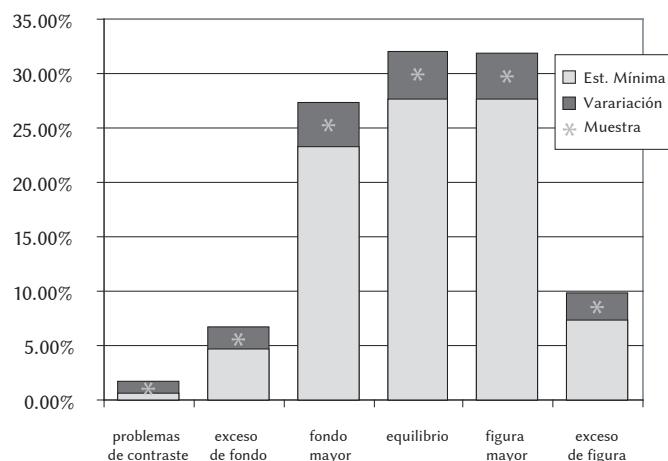
Formato de las viñetas

- Vertical: entre 25.32% y 29.54% (27.38% en muestra)
- Apaisado: entre el 44.54% y 49.16% (46.85% en muestra)
- Regular: entre 10.17% y 13.14% (11.66% en muestra)
- Irregular: entre 14.36% y 17.76% (16.06% en muestra)



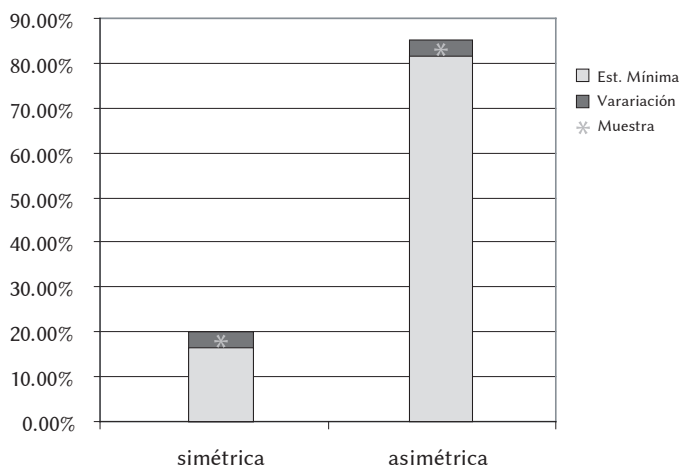
Relación entre figura y fondo en las viñetas

- Exceso de figura: 7.29% - 9.89% (8.59% muestra)
- Figura mayor que el fondo: 27.61% - 31.84% (29.73% muestra)
- Equilibrio entre figura y fondo: 27.72% - 31.96% (29.84% muestra)
- Fondo mayor que la figura: 23.31% - 27.33% (25.32% muestra)
- Exceso de fondo: 4.62% - 6.76% (5.69% muestra)
- Problemas de contraste: 0.67% - 1.67% (1.17% muestra)



Símetria y asimetría en la composición de las viñetas

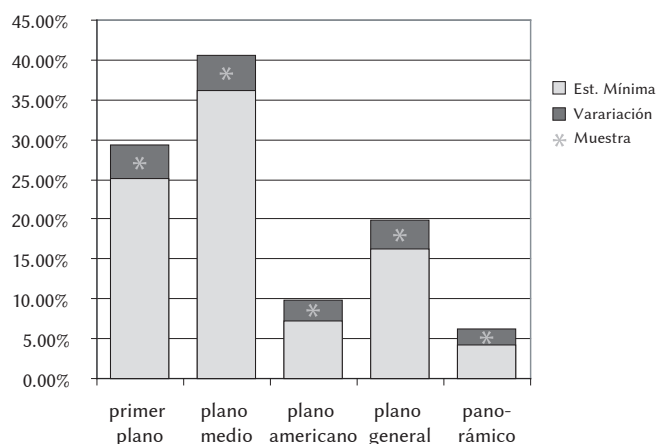
- Composición simétrica: 16.34% - 19.91% (18.13% muestra)
- Composición asimétrica: 81.60% - 85.05% (83.32% muestra)



4.2.b Elementos de representación del espacio

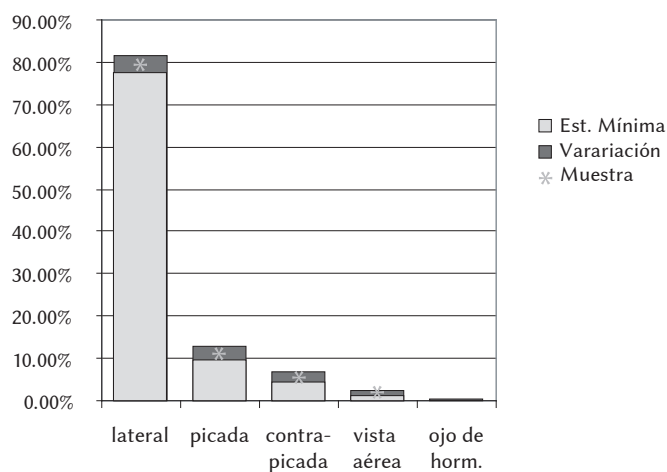
Encuadres

- Primer plano: 25.16% - 29.24% (muestra: 27.20%)
- Plano medio: 36.19% - 40.65% (muestra: 38.42%)
- Plano americano: 7.26% - 9.82% (muestra: 8.54%)
- Plano general: 16.35% - 19.88% (muestra: 18.12%)
- Plano panorámico: 4.23% - 6.28% (muestra: 5.25%)



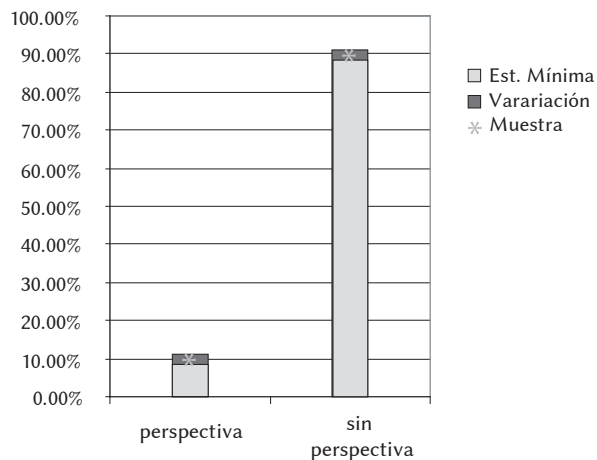
Angulaciones

- Lateral: 77.68% - 81.38% (muestra: 79.53%)
- Picada: 9.82% - 12.73% (muestra: 11.28%)
- Contrapicada: 4.53% - 6.64% (muestra: 5.58%)
- Vista aérea: 1.29% y 2.54% (muestra: 1.92%)
- Ojo de hormiga: 0.03% y 0.51% (muestra: 0.27%)



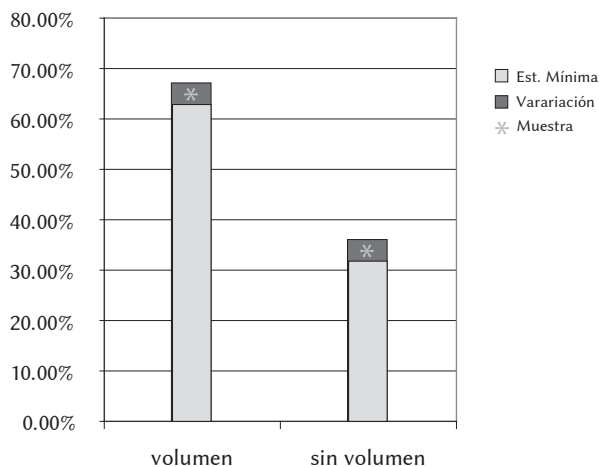
Al categorizar y contabilizar las angulaciones se encontró que la mayormente utilizada es la vista lateral y el resto, en orden decreciente, picada, contrapicada, vista aérea y ojo de hormiga. Cabe aclarar que el cómic americano presenta el mismo orden y el japonés es apenas distinto, sin embargo los porcentajes son diferentes. El porcentaje de viñetas con vista lateral es un punto medio entre los valores reportados para el cómic americano y el japonés (82.1% y 73.4% respectivamente) al igual que la vista picada (9.7% en el americano y 14.9% en el japonés). El porcentaje de vistas en contrapicada es muy semejante al americano (6.1%) y menor que el del japonés (8.9%) mismo caso de la angulación ojo de hormiga (0.25% de el cómic americano y 1.3% del japonés). El porcentaje de vistas aéreas es en cambio mayor (1% en el americano y 1.2% en el japonés)

Uso de perspectiva cónica



- Con perspectiva: 8.59% - 11.33% (muestra: 9.96%)
- Sin perspectiva: 88.43% - 91.21% (muestra: 89.82%)

Uso de volumen (mediante sombreado)



- Con volumen: 62.89% - 67.27% (muestra: 65.08%)
- Sin volumen: 31.71% - 36.05% (muestra: 33.88%)

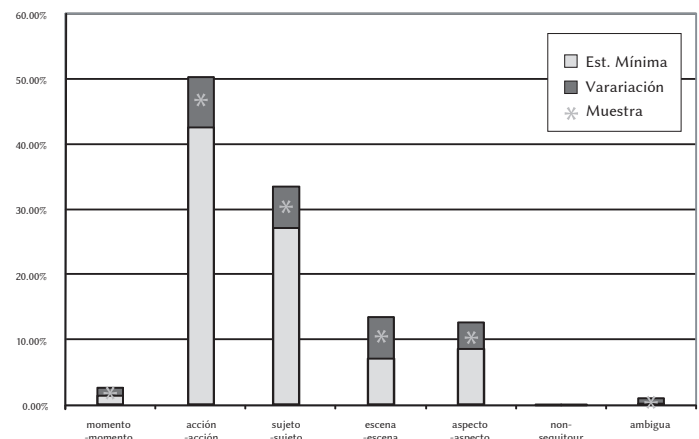
4.2.c Elementos estructurales propios del comic

Viñetas por página

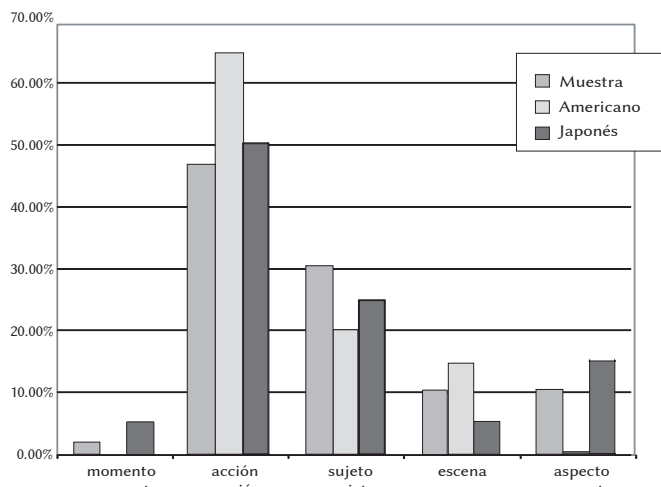
Se realizaron dos ejercicios de muestreo con el fin de obtener el promedio de viñetas por página de los cómics mexicanos, en el primero se obtuvo el promedio individual de 74 series distintas, el promedio de cada serie se obtuvo utilizando todo el material disponible de cada una. Este ejercicio arrojó un promedio de viñetas por página de 4.68 con una desviación estándar de 1.87 y una estimación de entre 4.24 y 5.11 viñetas por página como promedio de la población. El segundo ejercicio implicó obtener el promedio de 5 páginas al azar de 78 series, este segundo análisis arrojó un promedio de viñetas por página de 4.59 con una desviación estándar de 1.87 (en realidad 1.866) y una estimación del promedio real de entre 4.18 y 5.02. Este promedio es considerablemente menor que el promedio del cómic americano y japonés (5 exacto) y presenta una desviación estándar mayor que la de el cómic americano (1.7) y japonés (0.7).

Transiciones

- Momento a momento El promedio está entre el 1.31% y 2.54% (muestra: 1.93% D.E. 2.64%)
- Acción a acción.-Promedio real entre 42.51% y 50.29% (muestra: 46.40% D.E.16.79%)
- Sujeto a sujeto.- El promedio real entre 27.11% y 33.49% (muestra: 30.30% D.E.13.76%)
- Escena a escena.- Promedio real entre 7.06% y 13.44% (muestra: 10.25% D.E. 13.75%)
- Aspecto a aspecto .-Promedio real entre 8.56% y 12.58% (muestra: 10.57% D.E. 8.68%)
- Non-sequitur.- Promedio real inestimable (muestra: 0.01%)
- Ambiguas.- Entre el 0.14% y el 0.95% de las transiciones no son posibles de categorizar apropiadamente (muestra: 0.55% D.E. 1.75%)



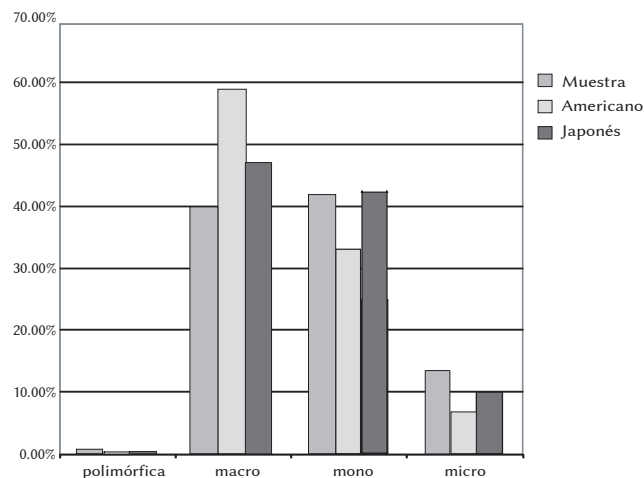
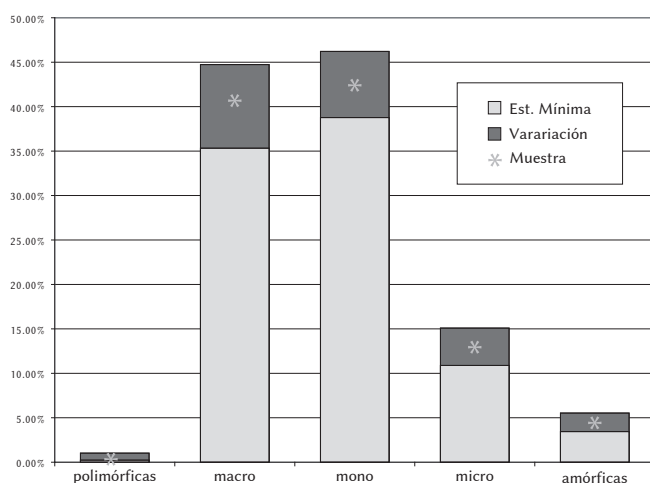
Al comparar los valores obtenidos con los proporcionados por Scott McCloud para el cómic americano y japonés sobresale que en el caso de las transiciones momento a momento, escena a escena y aspecto a aspecto el cómic mexicano esta situado en un punto intermedio entre el cómic americano y el japonés, con más transiciones aspecto a aspecto y momento a momento que el americano y menos que las del japonés y más transiciones escena a escena que el cómic japonés y menos que en el americano. Las transiciones acción a acción del cómic mexicano aparecen en menor proporción (aunque continúan siendo el tipo mayoritario) y las transiciones sujeto a sujeto aparecen con mayor frecuencia.



Los valores obtenidos presentan una desviación estándar considerablemente mayor que la reportada en el cómic americano y japonés. Resalta la gran cantidad de viñetas mono y micro, las cuales se presentan en un porcentaje mayor que en el cómic extranjero, caso contrario es el de las viñetas macro cuyo porcentaje es menor. Esto es sin duda tiene relación con la gran cantidad de primeros planos y planos medios así como de la tendencia de la figura a dominar el espacio en las viñetas y la gran cantidad de transiciones sujeto a sujeto del cómic mexicano.

Matriz de Representación Léxica

Nivel Base



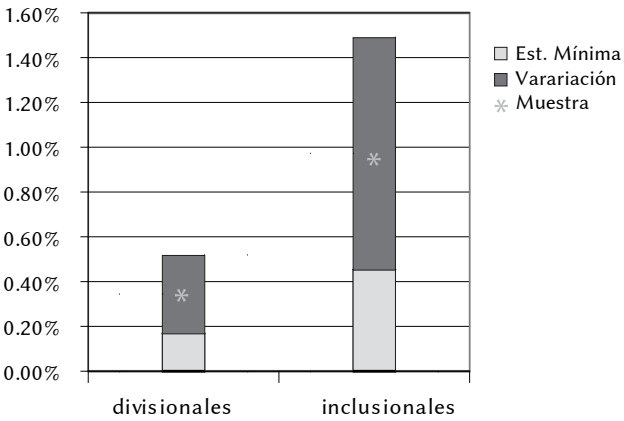
TIPO DE VIÑETA	CÓMIC AMERICANO (D.E.)	CÓMIC JAPONÉS (D.E.)
Polymórfica	0.4% (0.7%)	0.2% (0.3%)
Macro	59.3% (14.1%)	47.3% (8.5%)
Mono	33% (8.3%)	42.4% (5.3%)
Micro	6.7% (6.5%)	10.1% (5.2%)

- Viñetas polimórficas Promedio entre el 0.23% y 1.03% (muestra: 0.63% D.E. 1.72%)
- Viñetas macro Promedio entre 35.33% y 44.73% (muestra: 40.03% D.E. 20.30%)
- Viñetas mono Promedio entre 38.77% y 46.21% (muestra: 42.49% D.E. 16.04%)
- Viñetas micro Promedio entre 10.89% y 15.09% (muestra: 12.99% D.E. 9.07%)
- Viñetas amórficas Promedio entre 3.45% y 5.53% (muestra: 4.49% D.E. 4.49%)

Nivel constructivo

- Viñetas divisionales Promedio entre 0.17% y 0.52% (0.34% en la muestra D.E 0.76%)
- Viñetas inclusionales Promedio entre 0.45% y 1.49% (0.97% en la muestra D.E 2.24%)

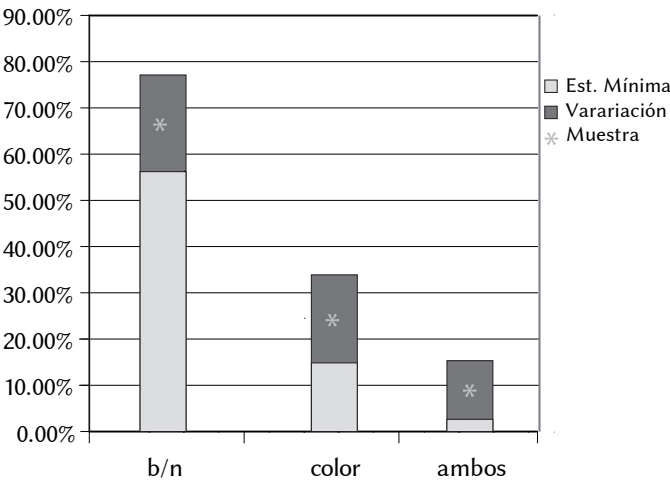
El uso de otros niveles de representación más complejos es poco común en comparación con el nivel anterior, siendo apenas el 2% del total de viñetas en el mejor de los casos. La mayor parte de estos casos se trata de viñetas inclusionales.



4.2.d Otros elementos

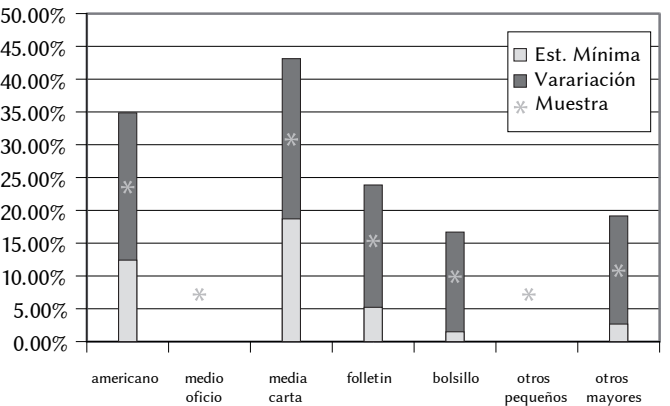
Uso del color

- Solo blanco y negro: 56.20% - 77.13% (66.67% de muestra)
- Solo color: 14.83% - 33.89% (24.36% de muestra)
- Uso de ambos: 2.63% - 15.32% (8.97% de muestra)



Formato de impresión

- Americano.- entre 12.41% y 34.86% de las publicaciones (23.64% de la muestra).
- Medio oficio.- el 7.27% de la muestra fue impreso en formato medio oficio, no es posible realizar inferencias fiables por lo reducido del porcentaje.
- Media carta.- posiblemente el formato más utilizado, entre 18.70% y 43.12% de los títulos de cómic mexicano son impresos en este formato (30.91% de la muestra).
- Folletín.- entre 5.23% y 23.86% del material usa este tamaño (14.55% de la muestra).
- Tamaño de bolsillo(12.9x13.5 cm).- entre 1.49% y 16.69% de los títulos usan este formato, si bien es quizá el que más se utiliza por los altos tirajes (9.09% de la muestra).
- Otros formatos pequeños.- el 7.27% de la muestra estaba impreso en formatos pequeños, debido a su reducido número no es posible realizar inferencias fiables.
- Otros formatos grandes.- Entre el 2.67% y el 19.15% de los títulos (10.91% de la muestra).



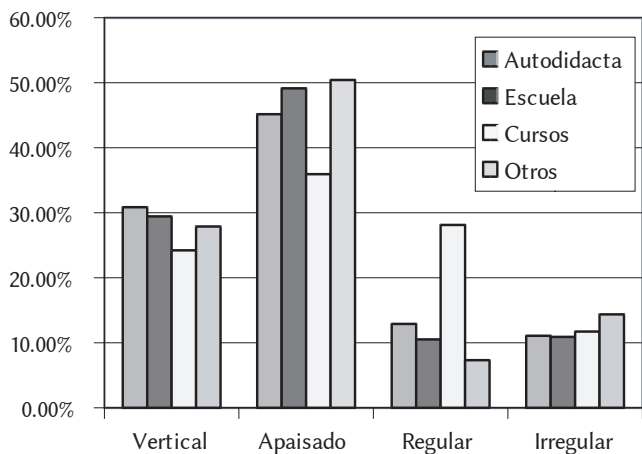
4.3 Análisis de acuerdo a características de los autores

Para obtener esta información se realizó una correlación entre la información obtenida sobre las series analizadas y la información conocida sobre sus autores, de modo que solo se consideraron trabajos cuyos autores también fueron entrevistados, resultando en grupos muy reducidos como para hacer inferencias, aún así cada grupo mostró sus propias tendencias.

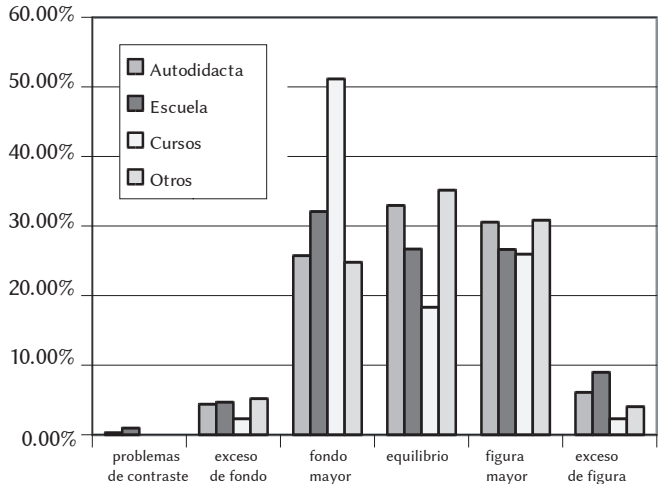
4.3.a Uso de los elementos en relación con la formación del autor

Se agruparon las series en cuatro categorías: autodidacta, escuela, cursos y otros. En composición se encontraron pocas diferencias entre las distintas categorías, y cuando estas son significativas, el grupo de autores que se formó en cursos y talleres mostró diferencias con respecto a los autodidactas y quienes estudiaron una carrera. Las diferencias en formación solo se dejaron sentir más profundamente en cuanto a la preferencia por determinados encuadres, los autodidactas favorecen más los planos medios y utilizan una menor proporción de primeros planos, mientras que los formados en cursos utilizan más planos generales y menos planos medios. Aquellos autores formados en escuelas en cambio tendieron más hacia los rangos promedio.

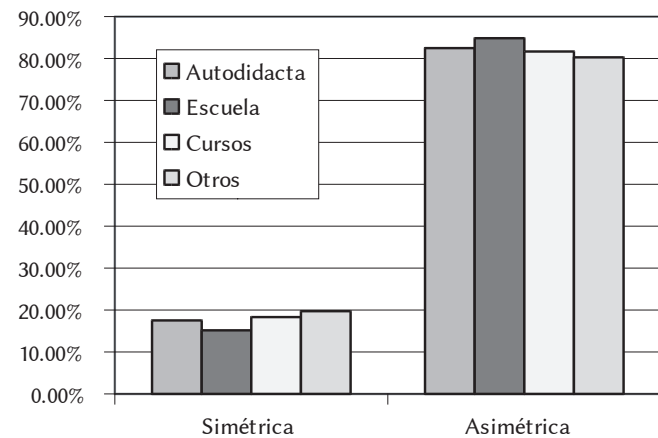
Formato de viñetas



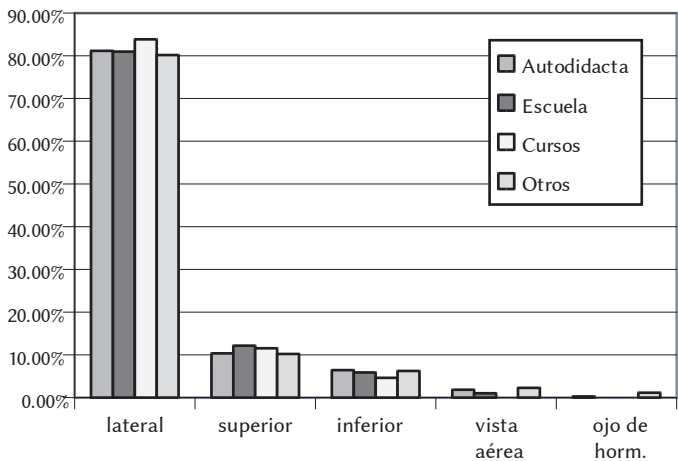
Relación figura-fondo



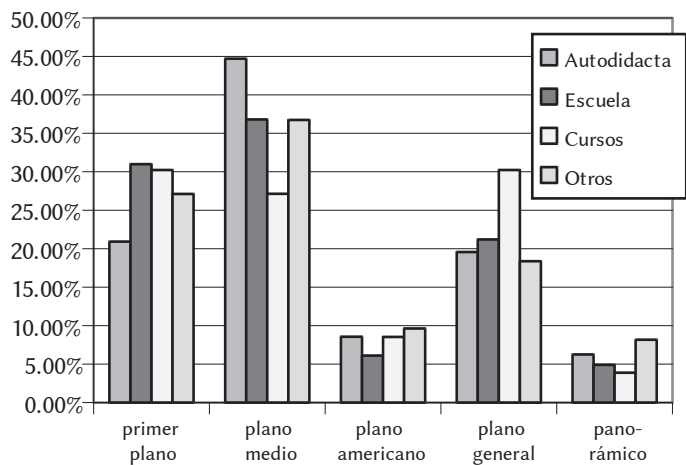
Simetría en la composición



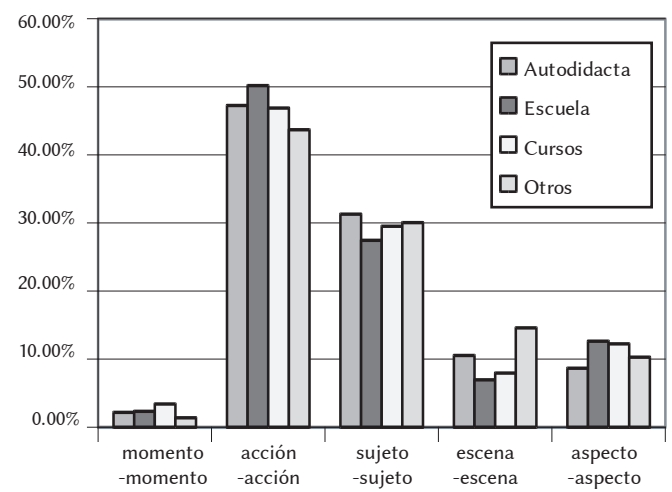
Angulaciones



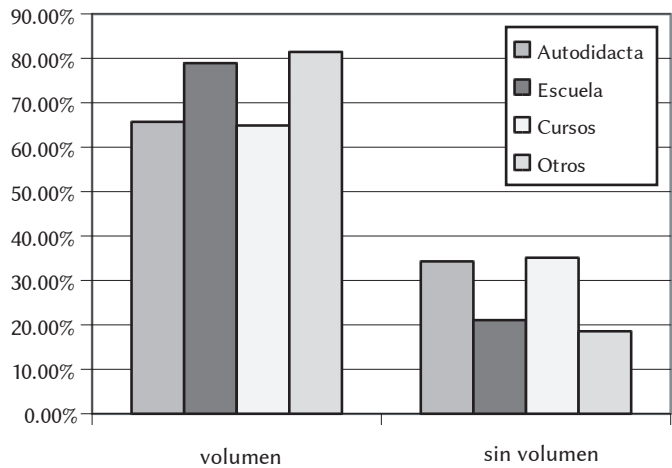
Encuadres



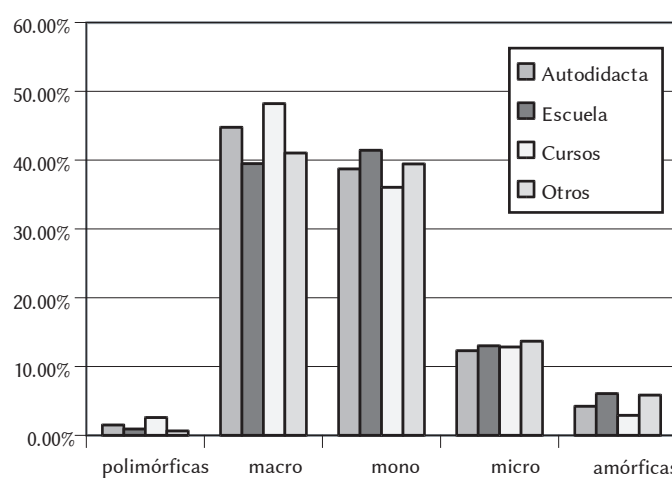
Transiciones



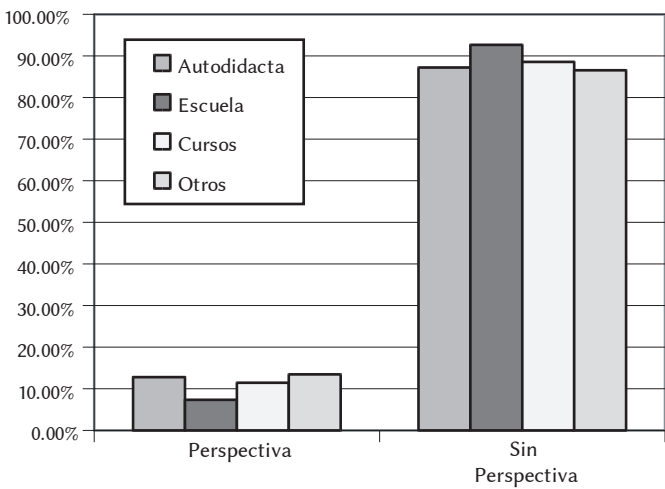
Uso de volumen



Matriz de representación léxica



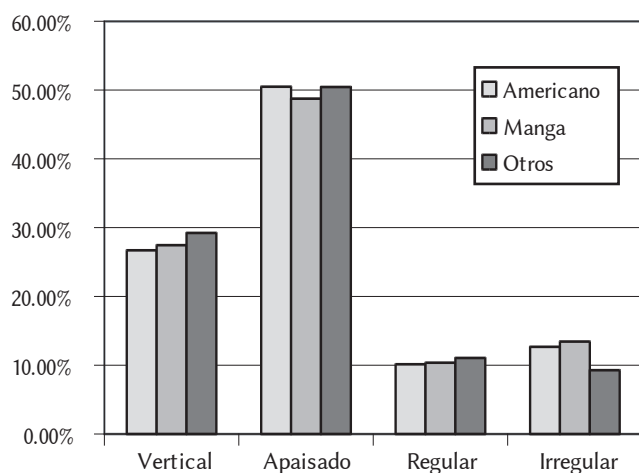
Uso de perspectiva cónica



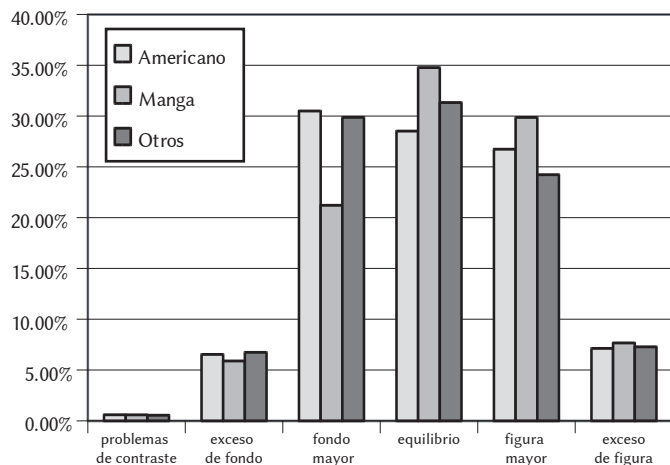
4.3.b Uso de los elementos en relación con las influencias explícitas del autor

Al agrupar las series de acuerdo a las influencias explícitas de los autores había suficiente material para considerar solo tres categorías: cómic americano, manga y otras. Aún así había demasiada superposición entre las muestras y como resultado la información es muy uniforme. En el único caso en el que aparecieron diferencias notables fue en la proporción figura – fondo en la cual los cómics marcados con influencia manga tendieron hacia una distribución en forma de campana y los que tienen influencia del cómic americano a una forma más sesgada con énfasis en el fondo.

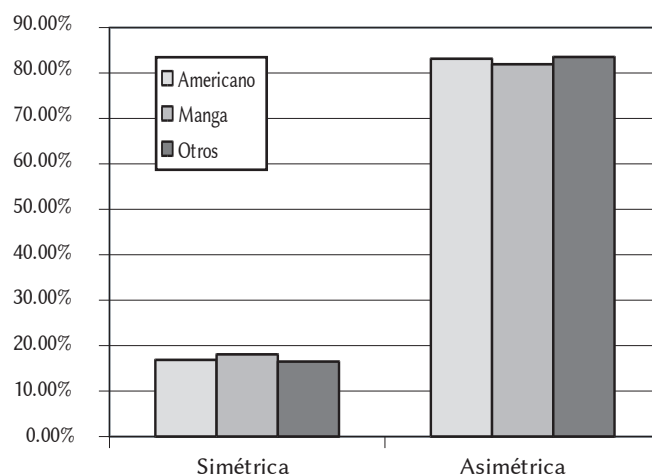
Formato de viñetas



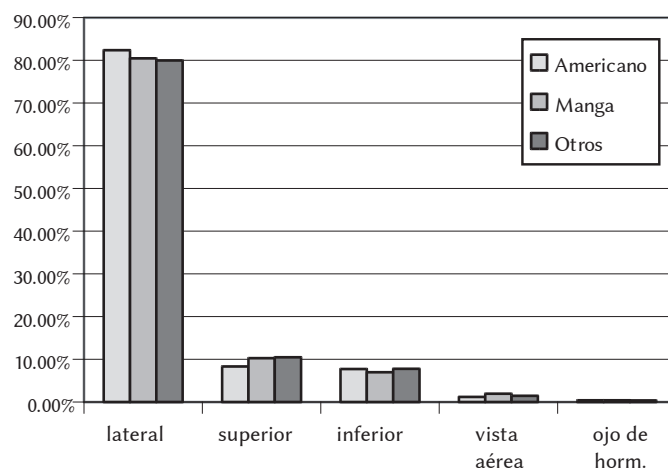
Relación figura-fondo



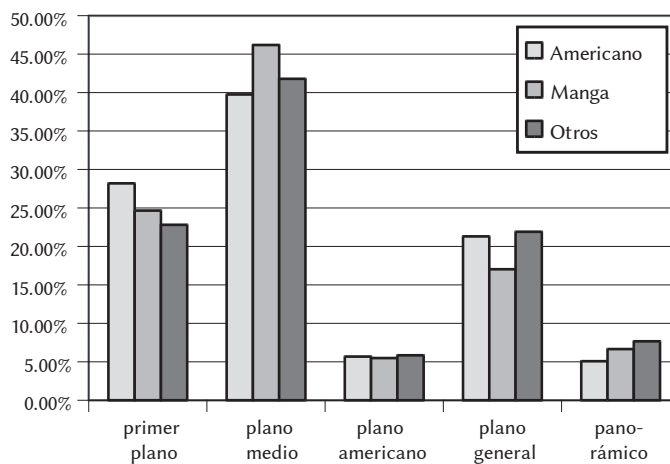
Simetría en la composición



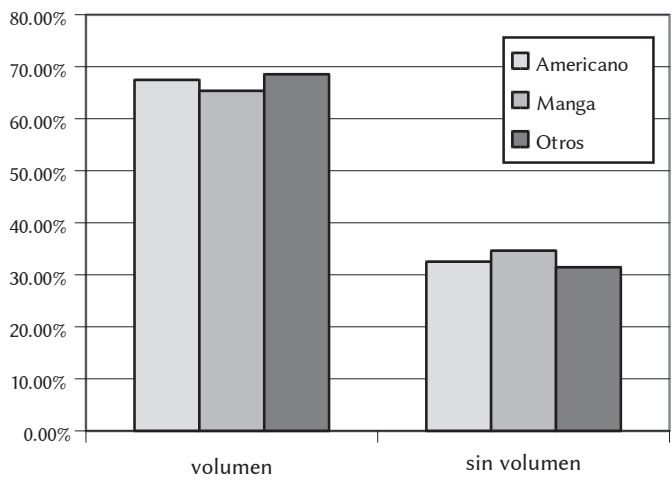
Angulaciones



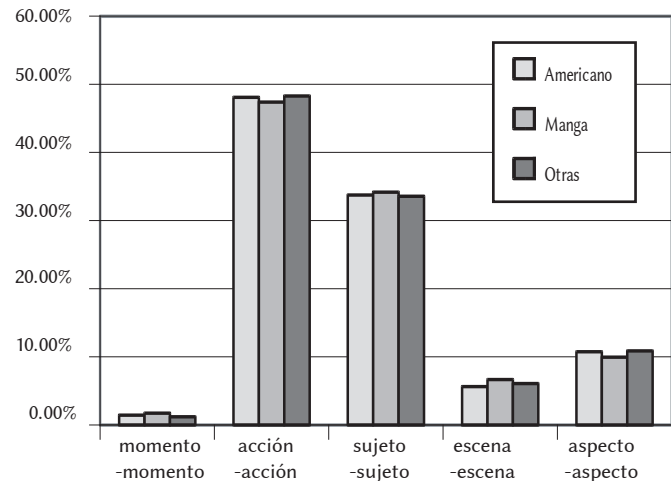
Encuadres



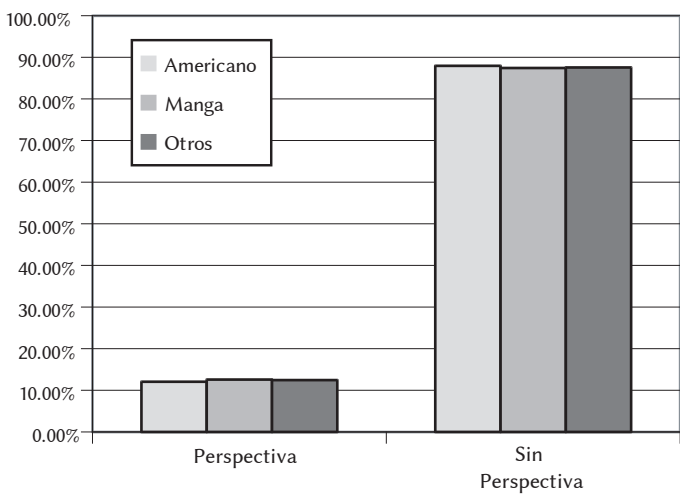
Uso de volumen



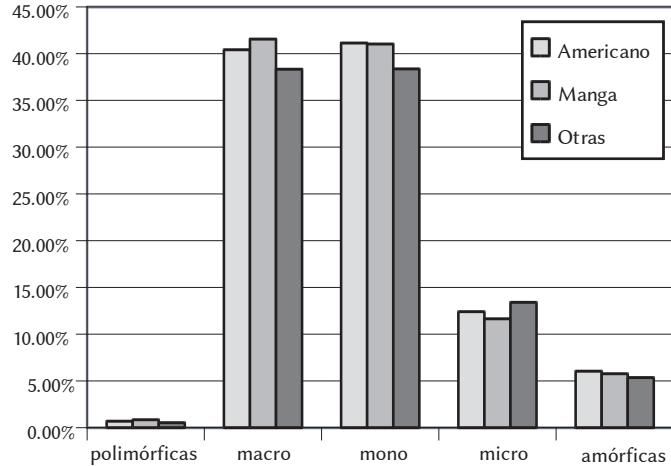
Transiciones



Uso de perspectiva cónica



Matriz de representación léxica

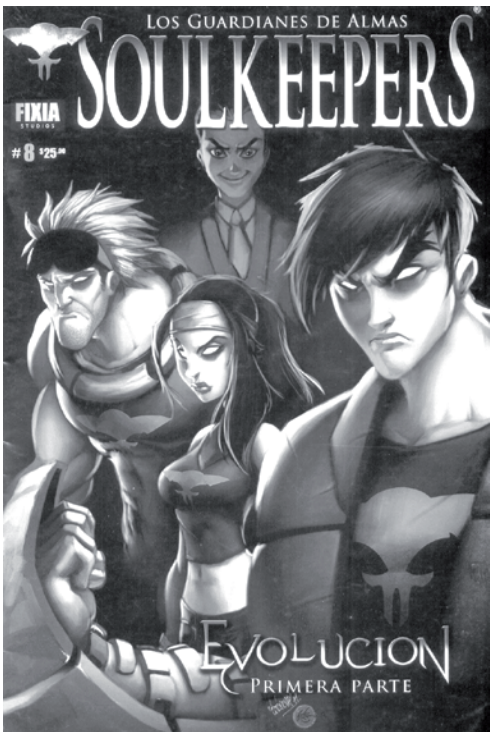


4.4 Análisis de casos notables dentro del cómic mexicano contemporáneo

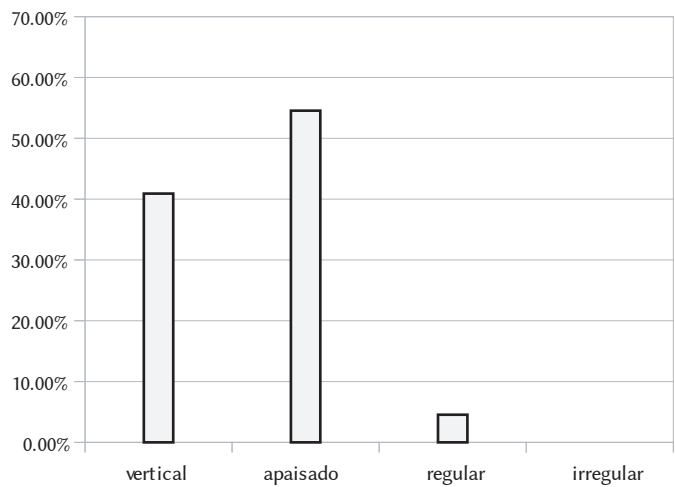
4.4.a Caso 1 *Soulkeepers*

Creado por Fernando Sánchez Santillón “Fers”, con dibujo de René Córdoba y color de Emmanuel Ordáz “Menny”, es distribuido bajo el sello Fixia Studios, este cómic se ostenta a si mismo como “el comic mexicano más vendido de los últimos tiempos”, este cómic se vende a través de tiendas especializadas y puestos de revistas, teniendo circulación a nivel nacional. Además ha llamado la atención de la prensa establecida, habiendo sido tema de noticia en los diarios *El Universal*, *Milenio* y *el Informador*.

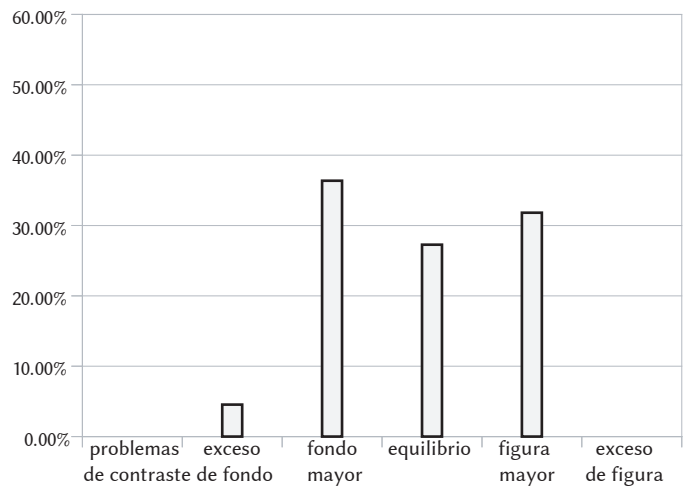
La historia de publicación de *Soulkeepers* ha pasado por dos etapas, la primera comenzó en diciembre de 2008 con la presentación del número 0 durante el evento Comic Garage en Guadalajara y concluyó en abril de 2010 con la publicación del número 7. La segunda etapa dio inicio con un nuevo número 1 en noviembre de 2010, en marzo de 2012 se estaba publicando el número 13 (número 20 de la numeración global).



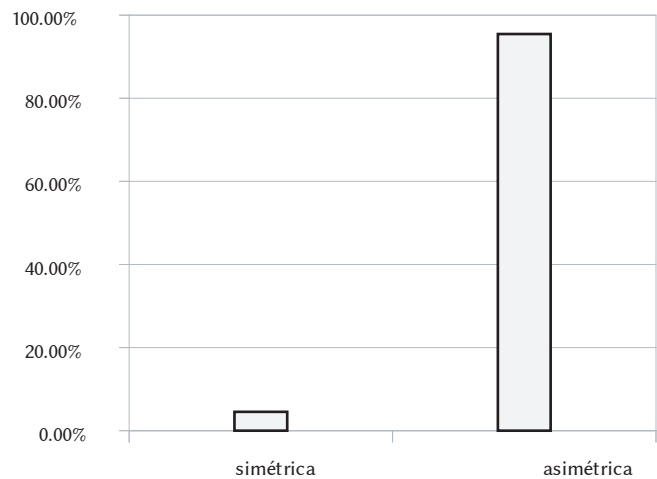
Formato de viñetas



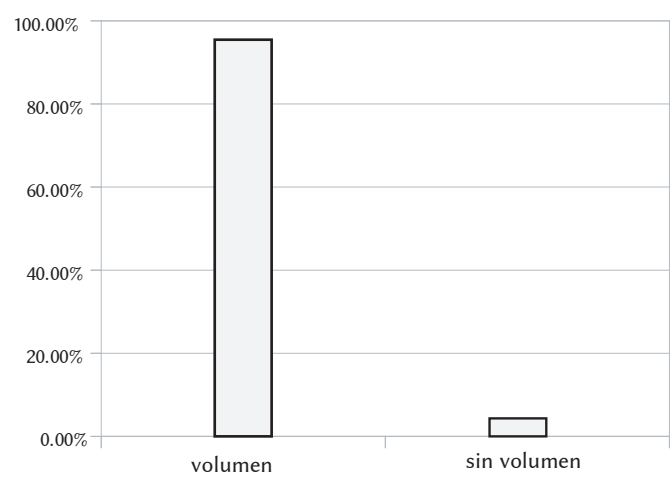
Relación figura-fondo



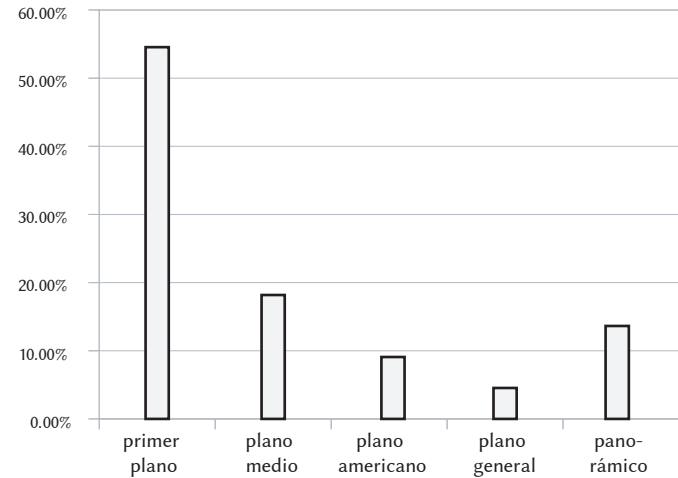
Simetría en la composición



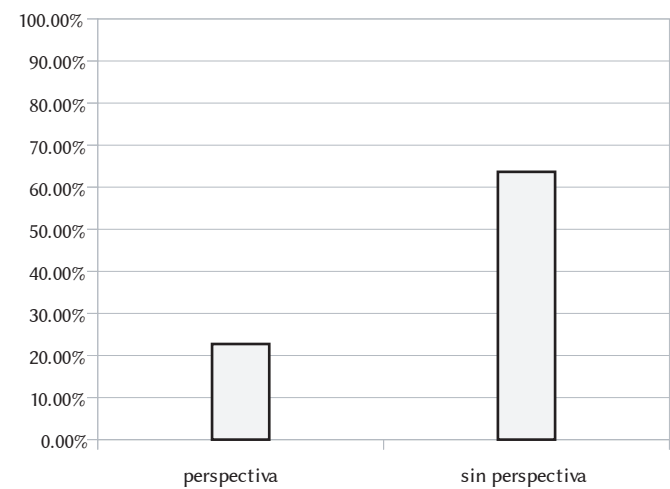
Uso de volumen



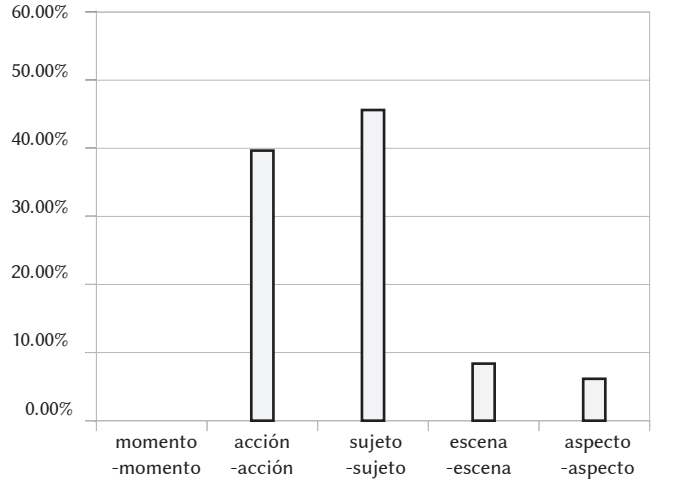
Encuadres



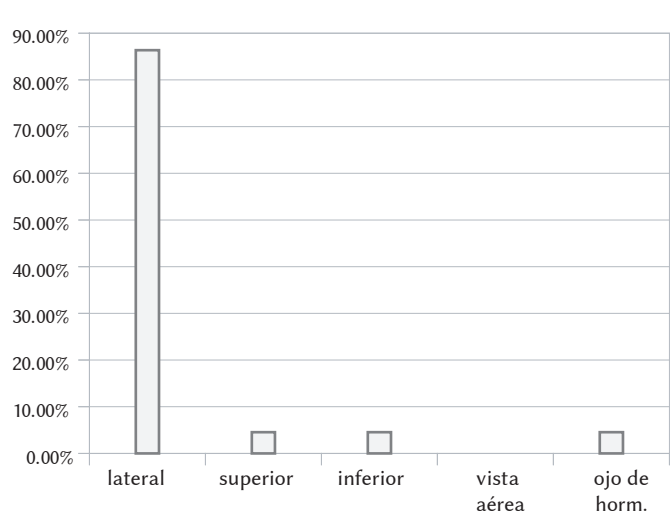
Uso de perspectiva cónica



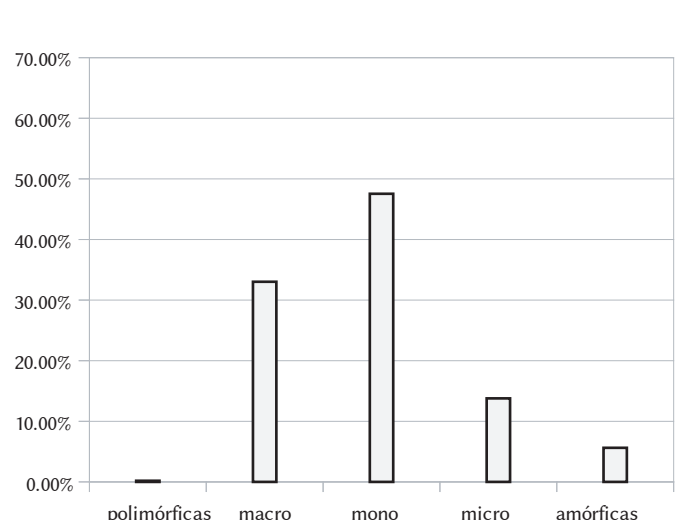
Transiciones



Angulaciones



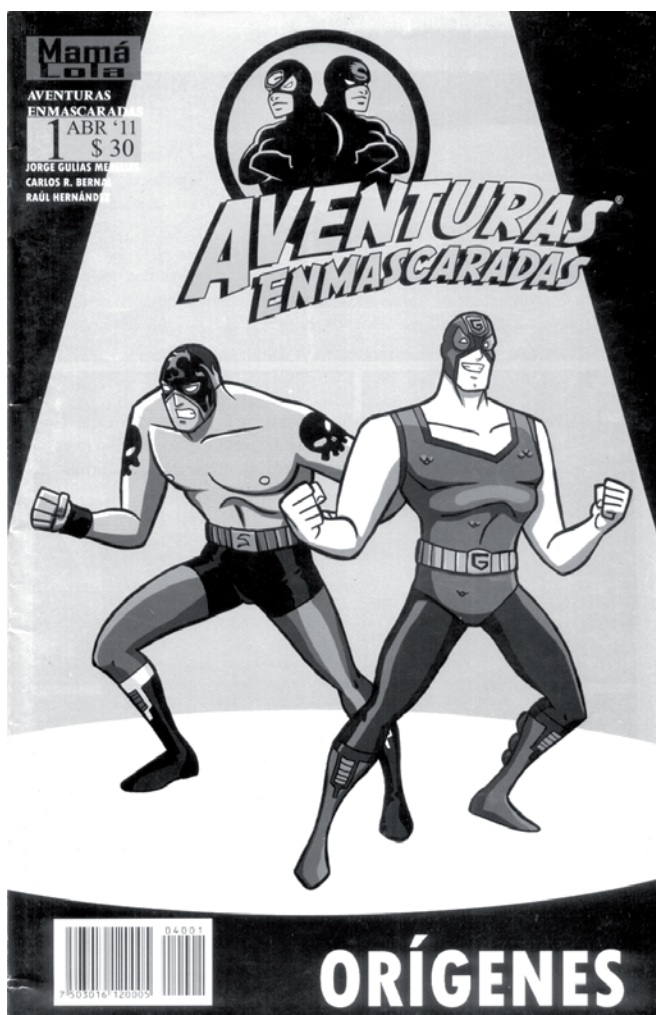
Matríz de representación léxica



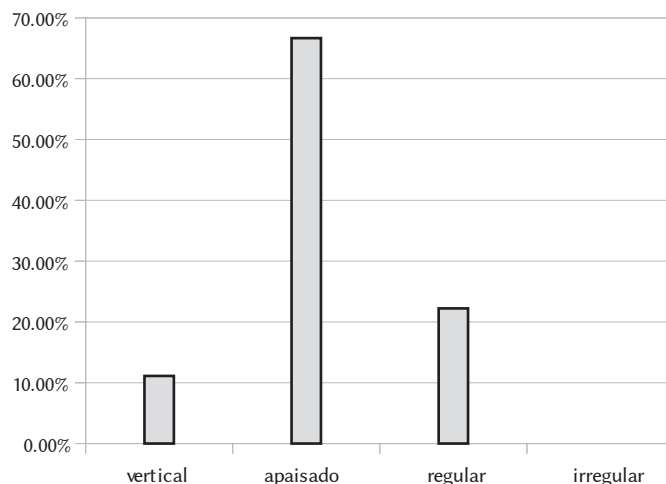
4.4.b Caso 2 Aventuras Enmascaradas

Creada por Jorge Gulías Merelles e ilustrado por Carlos Ramírez Bernal “El Cacha” y Raúl Hernández.”El Wakko”. Esta autodenominada historieta se distribuye a través de tiendas especializadas bajo el sello Mamá Lola.

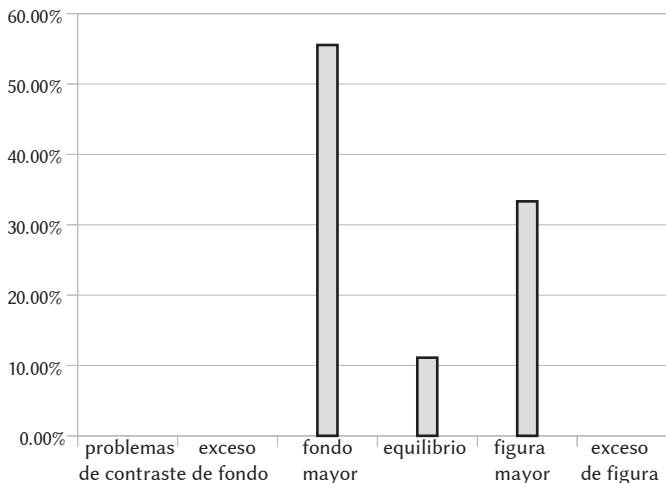
Los personajes fueron concebidos originalmente para protagonizar una radionovela con el mismo concepto en Radio Ibero, con el tiempo el concepto fue desarrollado para animación y más tarde se concretó en forma de cómic. Aventuras Enmascaradas ha circulado mensualmente desde abril de 2011, esta historieta no goza del mismo nivel de distribución de Soulkeepers, aún así cuenta con una gran cantidad de seguidores en redes sociales y se ha mantenido en circulación mensual por ya casi un año.



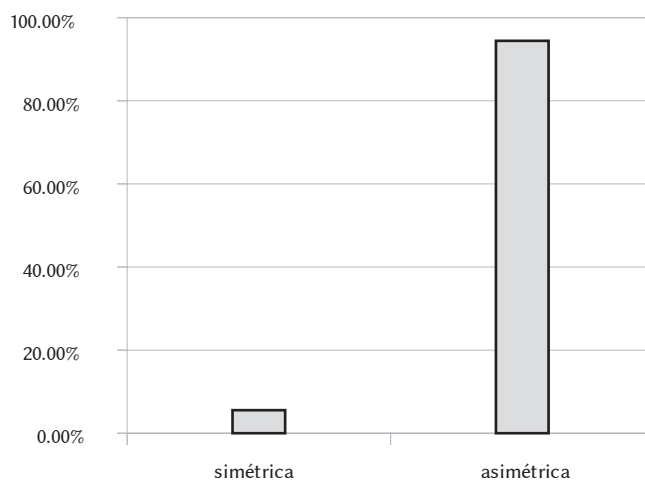
Formato de viñetas



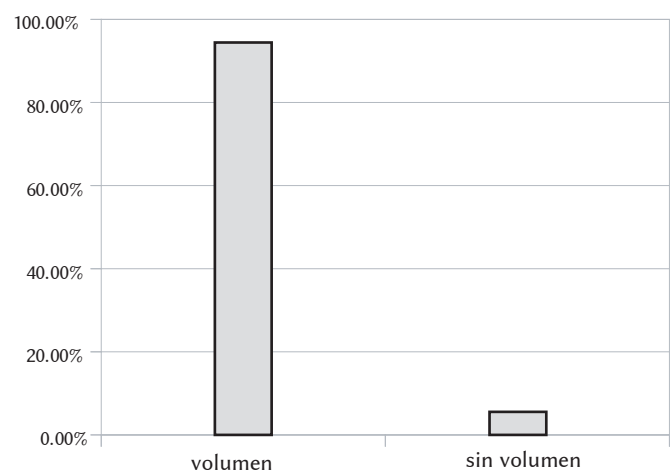
Relación figura-fondo



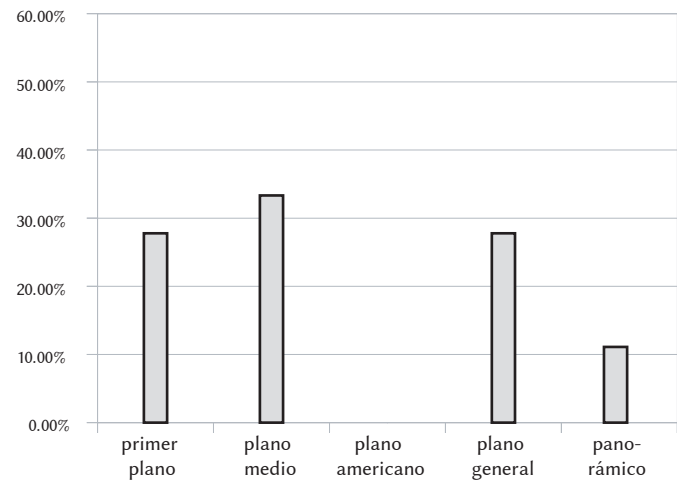
Simetría en la composición



Uso de volumen

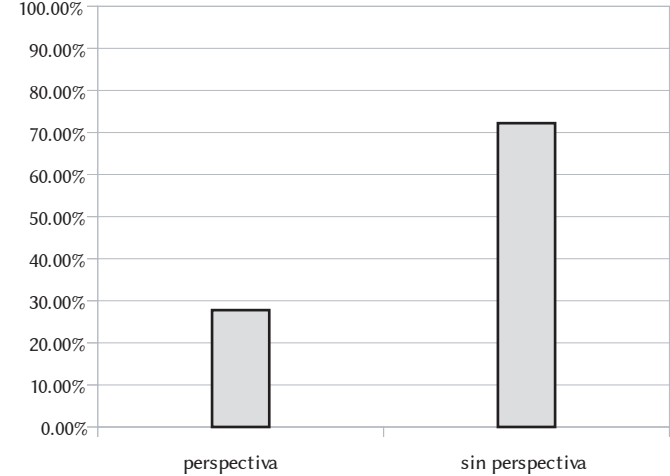


Encuadres

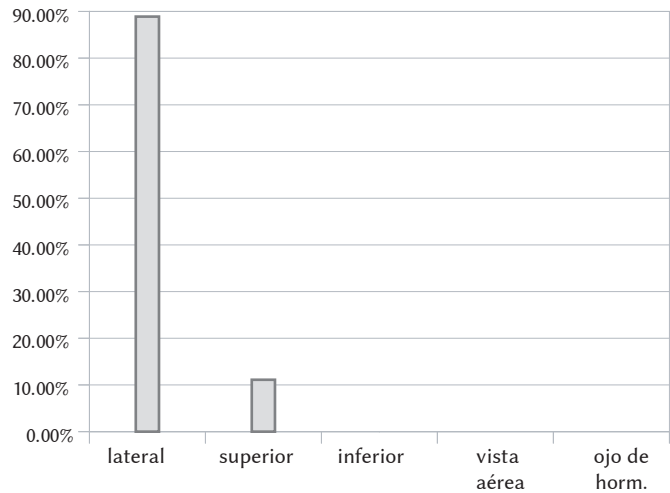
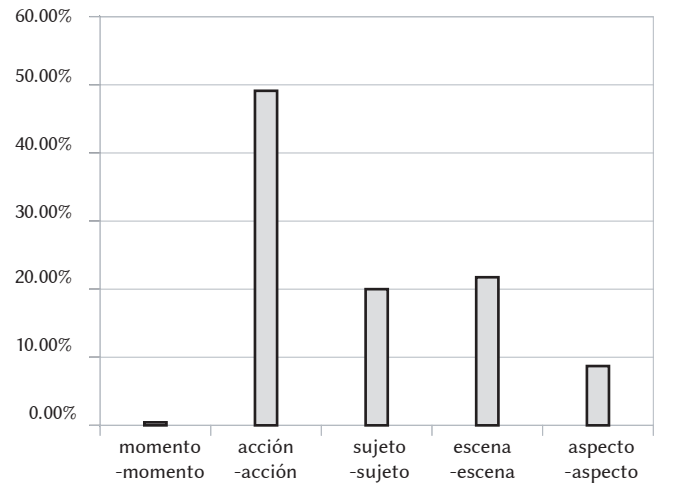


Uso de perspectiva cónica

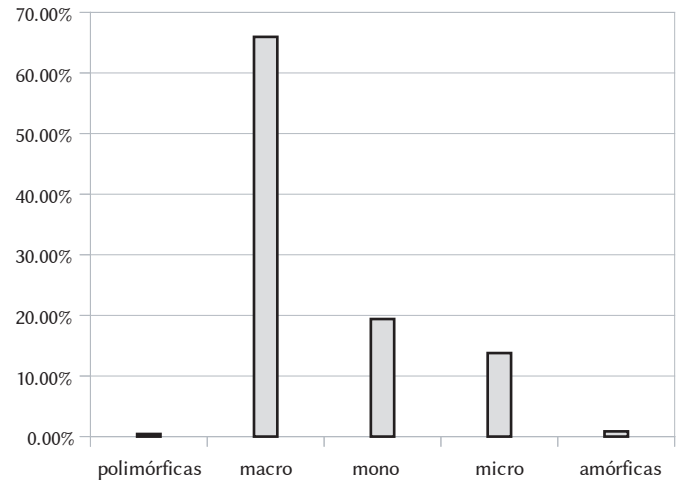
Angulaciones



Transiciones



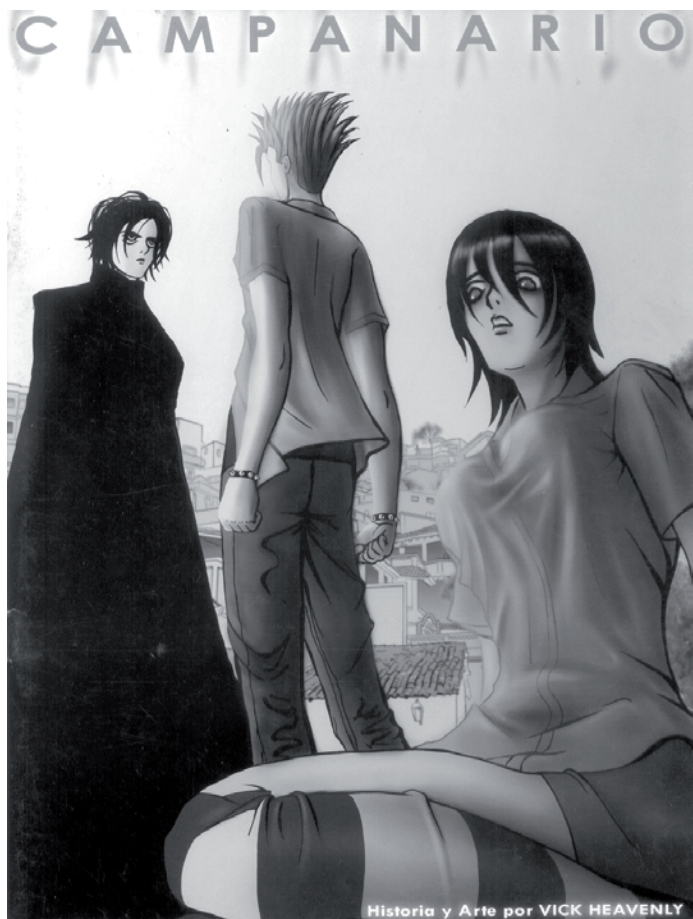
Matriz de representación léxica



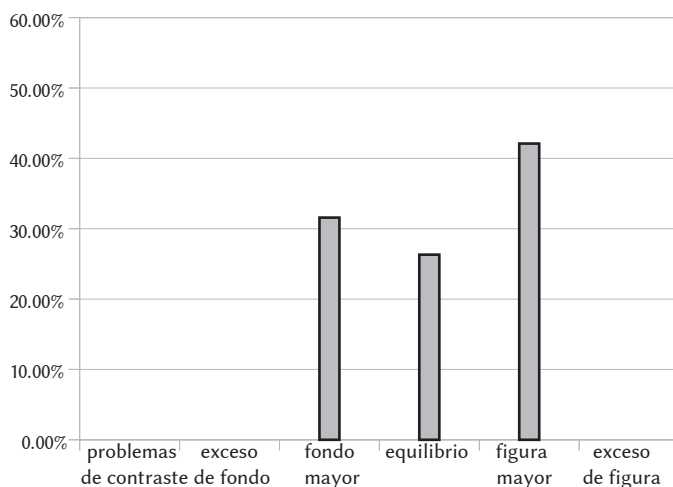
4.4.c Caso 3 *Campanario*

Escrito e ilustrado por Victor Betancourt “Vic Heavenly”, Ilustrador y diseñador gráfico egresado de la Universidad La Salle. Campanario es un cómic con temática sobrenatural que el autor publica enteramente por su cuenta, para su autor esta historieta es un reto personal con la finalidad de superarse y convertirse en un buen autor de cómic.

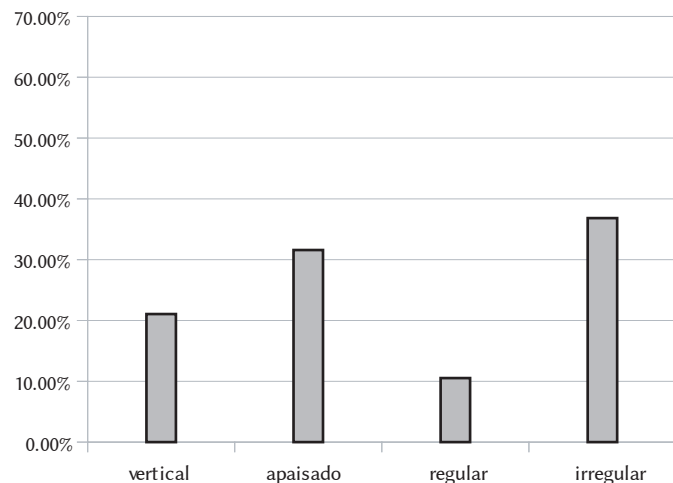
Este cómic sobresale porque ha sido uno de los más constantes en los últimos años dentro de los cómics independientes realizados y publicados enteramente por una sola persona –aunque el autor forma parte de No Puppets un colectivo formado con propósitos de distribución- alcanzando su sexto número en diciembre de 2011 (el primer número data de 2008)



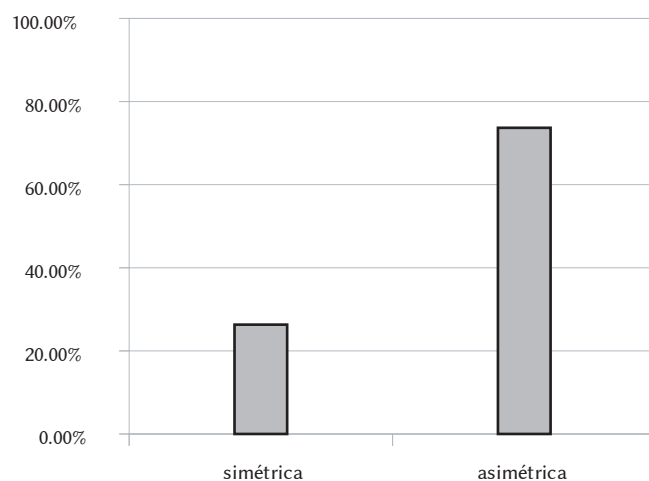
Formato de viñetas



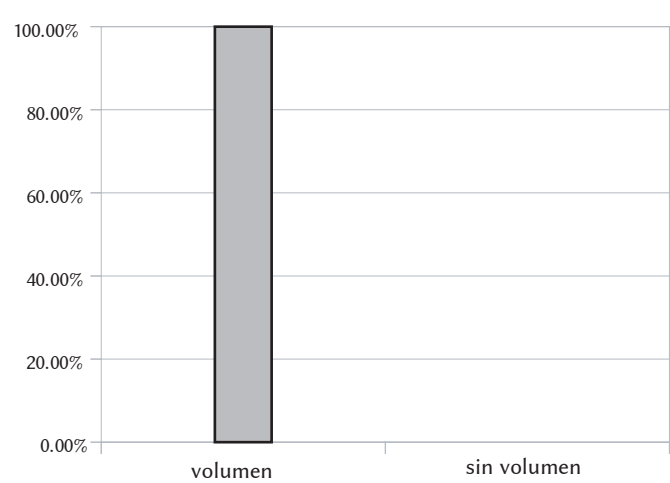
Relación figura-fondo



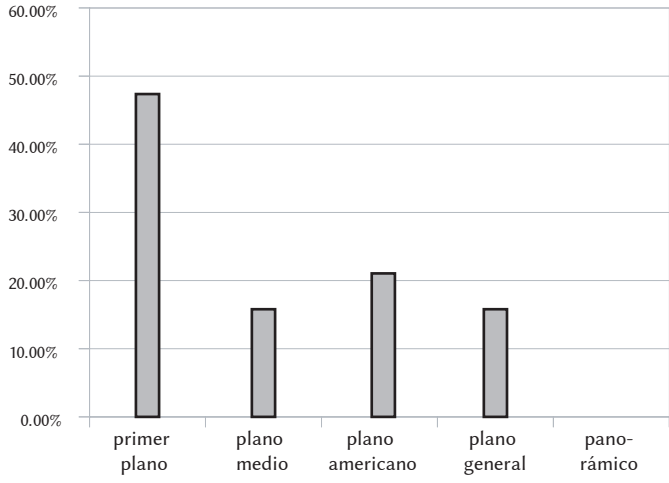
Simetría en la composición



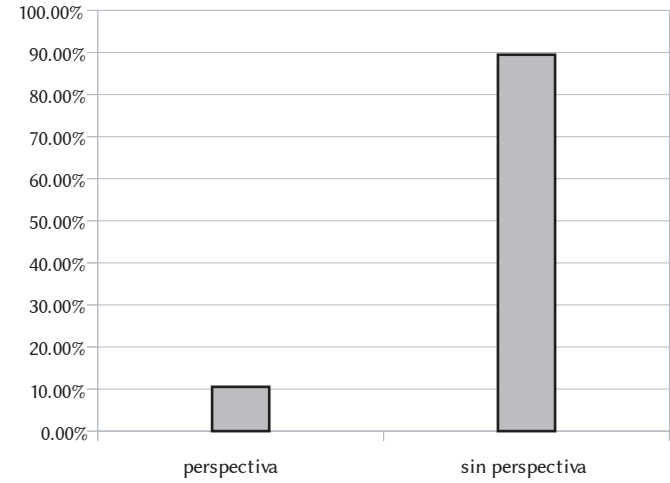
Uso de volumen



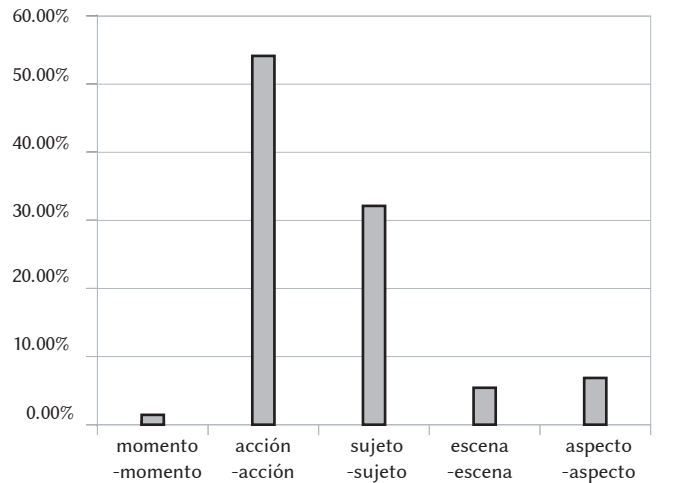
Encuadres



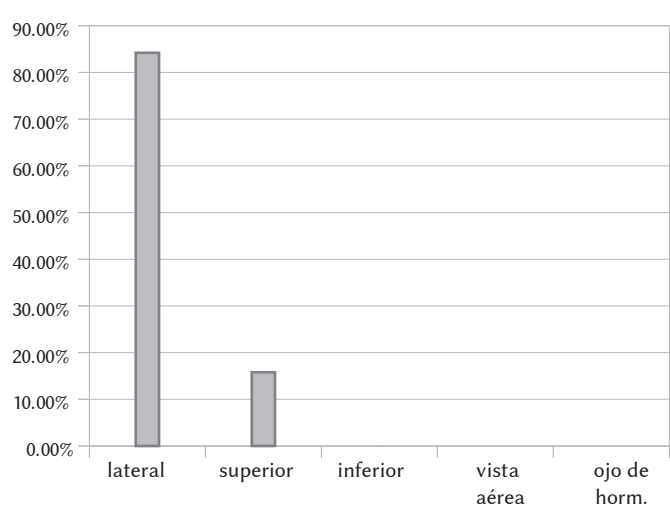
Uso de perspectiva cónica



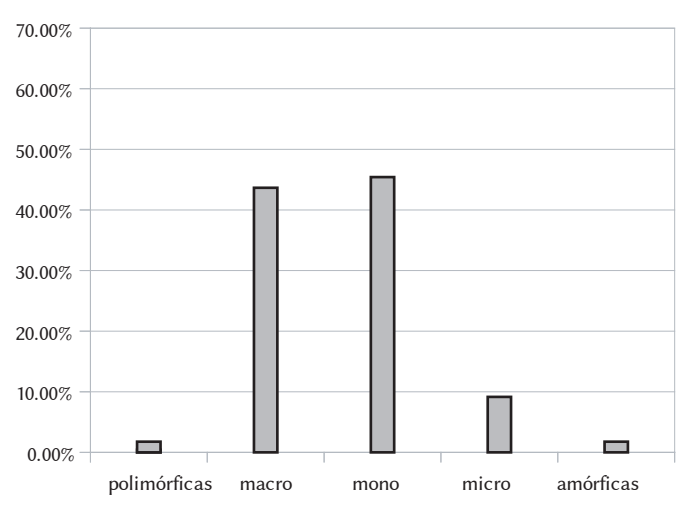
Transiciones



Angulaciones



Matríz de representación léxica

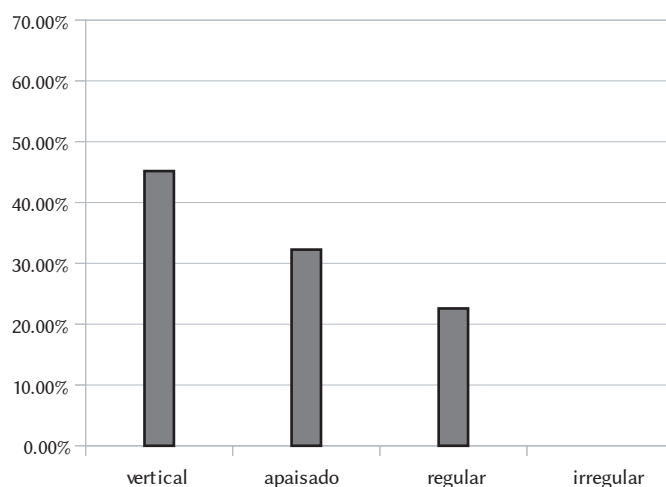


3.3.d Caso 4 *Prometidas a domicilio*

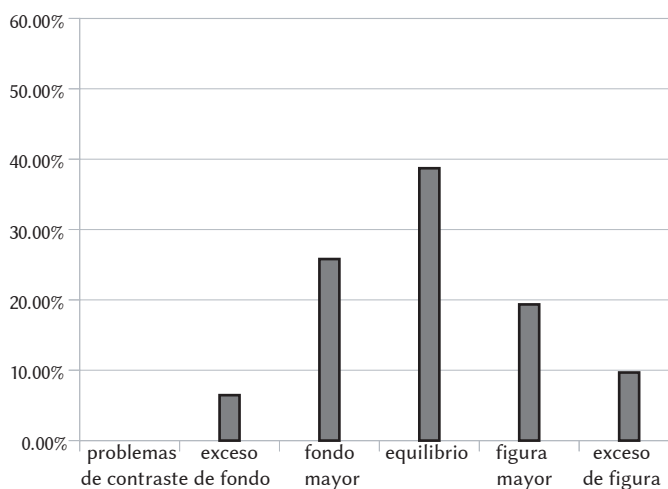
Creado por Ivan Castillo “Zero Vaquero”, este cómic cuenta con tres números publicados hasta la fecha –el primer número data del año 2010– siguiendo un modelo de producción particular, el autor sube página por página los capítulos a Internet y después de concluidos los publica en papel. El éxito que tuvo el tiraje del primer capítulo fue tal que Zero Vaquero lo reimprimió junto con el segundo capítulo cuando lo publicó a mediados de 2011. Múltiples autores han colaborado en la creación de este cómic, las colaboraciones van desde ayudas con el entramado hasta la realización de páginas completas –si bien Zero Vaquero mantiene el control creativo sobre el guión y la diagramación–



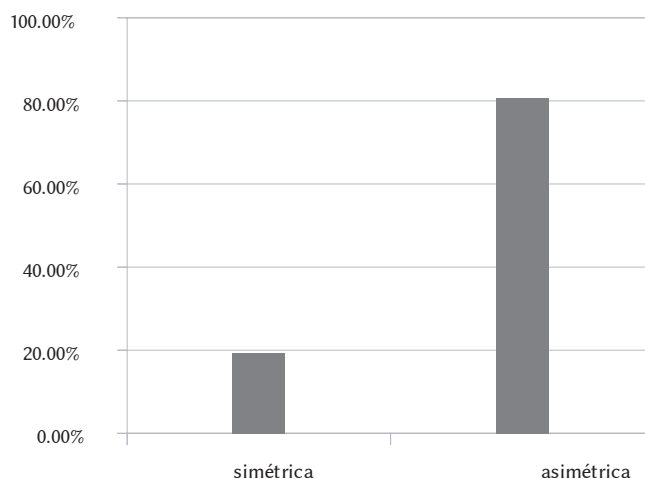
Formato de viñetas



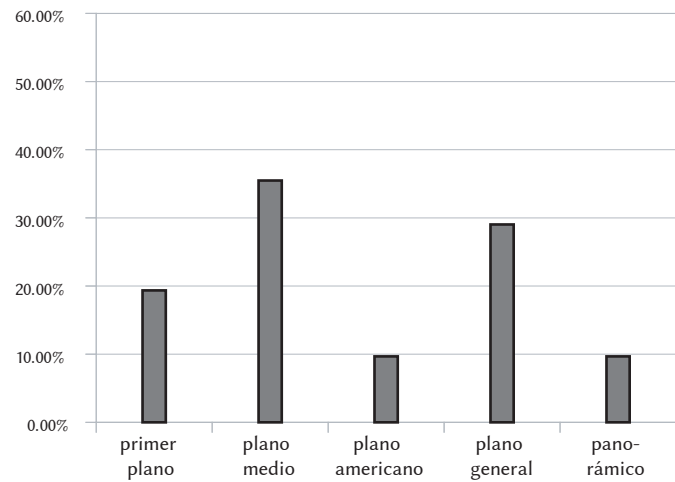
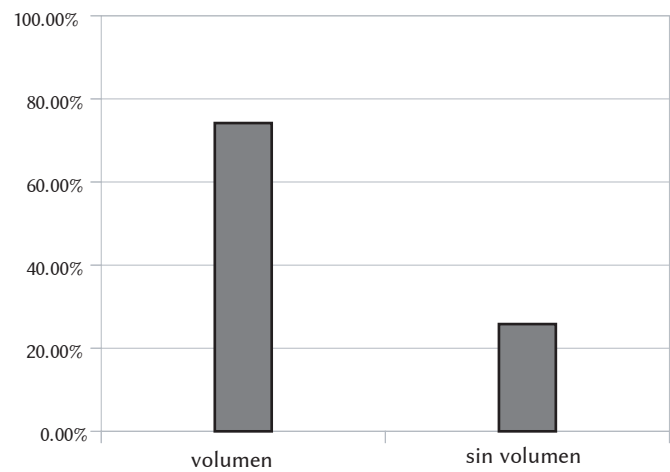
Relación figura-fondo



Simetría en la composición

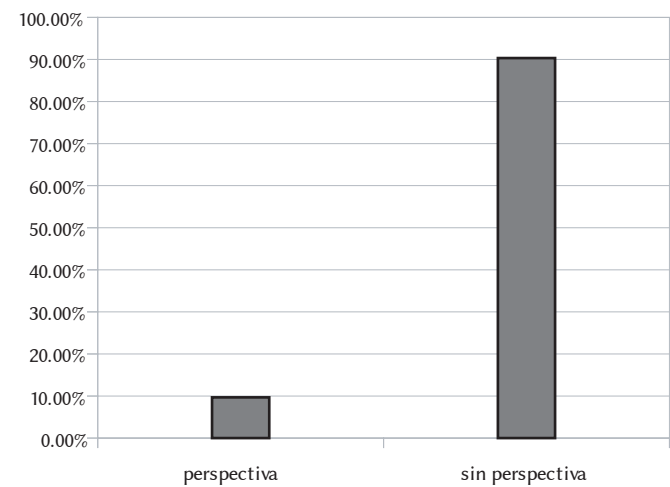


Uso de volumen

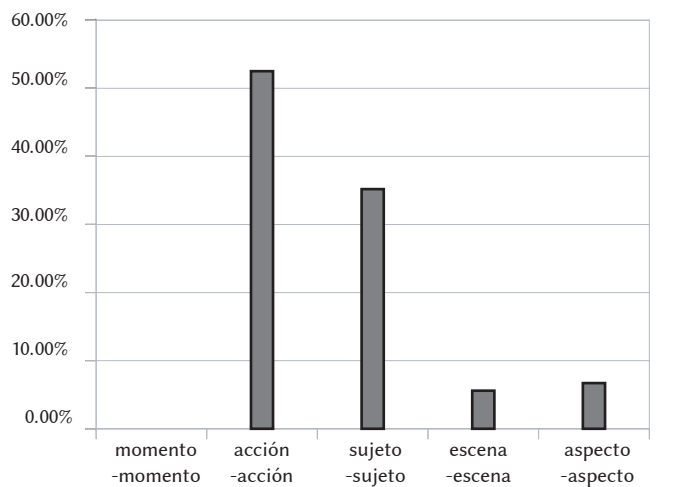


Encuadres

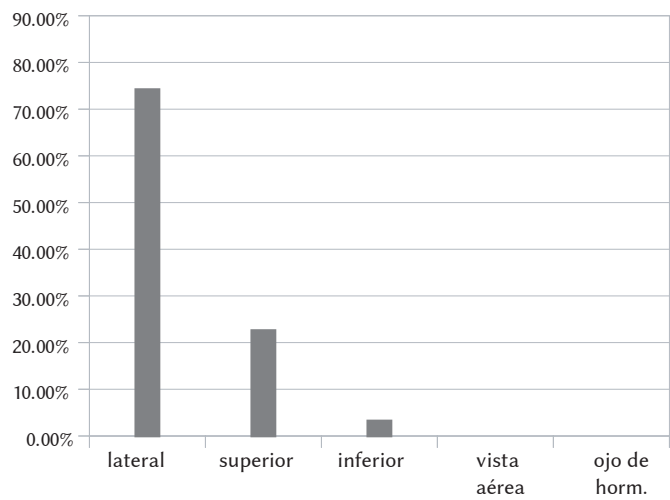
Uso de perspectiva cónica



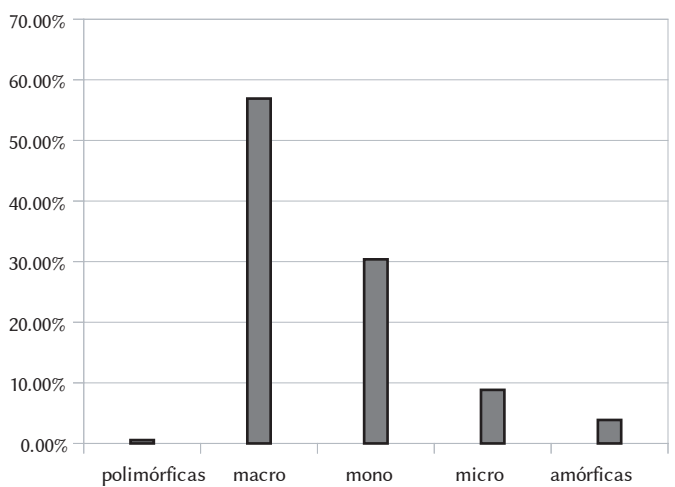
Transiciones



Angulaciones



Matriz de representación léxica

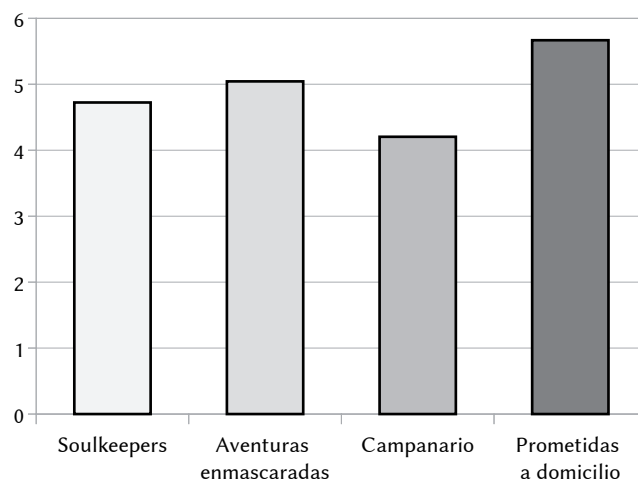


4.4.e Comparación entre los casos

De entre los cuatro casos elegidos se reúnen una buena cantidad de factores entre los autores y las circunstancias de publicación. Dos de ellos –*Soulkeepers* y *Aventuras enmascaradas*– son cómics con una alta circulación en los circuitos formales y realizados por un equipo de trabajo con cierta trayectoria, los otros dos –*Campanario* y *Prometidas a domicilio*– son trabajos independientes financiados por su autor que se encarga por igual del guión y del dibujo. Tanto *Soulkeepers* como *Campanario* tienen ya cerca de cuatro años publicándose mientras que *Aventuras Enmascaradas* y *Prometidas a domicilio* son relativamente más recientes. Temáticamente *Aventuras enmascaradas* y *Prometidas a domicilio* son de acción, *Campanario* es más dramático y *Soulkeepers* es un punto medio entre acción y drama. En cuanto a estilo gráficos *Aventuras enmascaradas* demuestra la influencia de la animación americana –específicamente la animación producida por Bruce Timm–, *Prometidas a domicilio* una fuerte influencia manga la cual se deja ver también aunque en menor medida en *Campanario* mientras que *Soulkeepers* está realizada en un estilo totalmente híbrido.

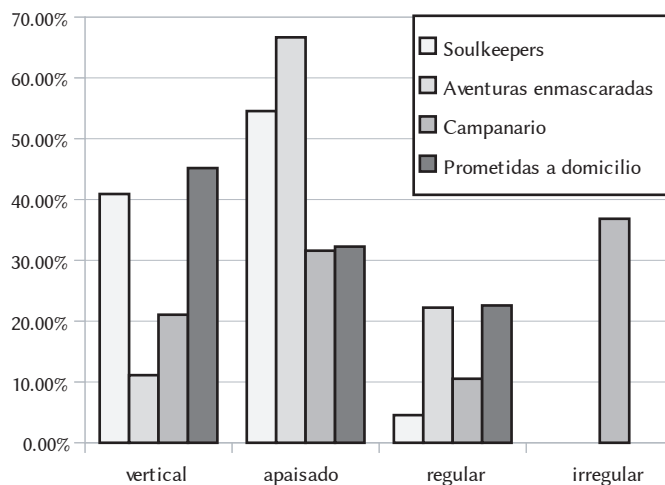
Viñetas por página

De los cuatro cómics, *Campanario* es el que presenta menor cantidad de viñetas por página (4.20) y *Prometidas a domicilio* la mayor (5.67), esta y *Aventuras enmascaradas* (5.04) se encuentran por encima del rango promedio. Solo *Soulkeepers* (4.72) entra dentro del rango promedio (entre 4.18 y 5.02)

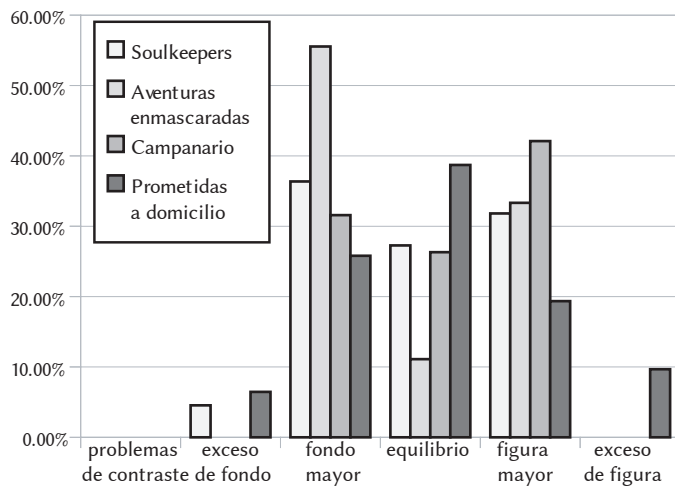


Formato de viñetas

Dos de los cómics (*Aventuras enmascaradas* y *Soulkeepers*) muestran una clara tendencia a las viñetas horizontales, mientras que *Prometidas a domicilio* tiende más hacia lo vertical, *Campanario* por su parte tiene una gran tendencia por viñetas de formas irregulares. Ninguna de las cuatro series se encuentra dentro de los parámetros promedio, siempre están más arriba o más abajo del mismo, con la excepción de *Campanario* que presenta un número de viñetas con dimensiones semejantes dentro del rango promedio.



Relación figura-fondo

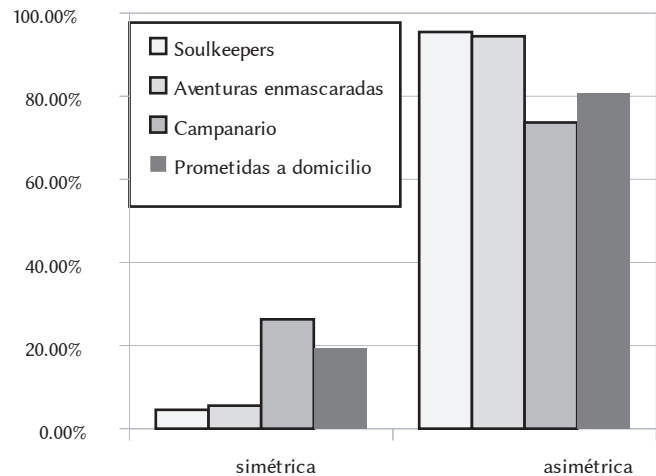


Todos los casos presentan una proporción distinta, *Prometidas a domicilio* muestra una distribución en forma de campana con una mayor concentración de viñetas con un relativo equilibrio entre figura y fondo, pero también presenta casos extremos (a diferencia de los otros tres casos en los que estos extremos son muy reducidos o inexistentes) Esto pudiera ser bien el estilo del autor o bien un síntoma de la falta de control o por lo menos de intencionalidad del mismo, a diferencia de los otros casos en los que hay un claro interés por el fondo (*Aventuras enmascaradas*) o por la figura (*Campanario*) pero sin casos extremos o el control que se manifiesta en *Soulkeepers*, que aunque presenta casos extremos a favor del fondo, muestra una tendencia a presentar un igual número de casos en que la figura o el fondo sean mayores o estén equilibrados (la diferencia entre las tres categorías es menor del 4%), lo cual lleva a concluir un mayor dominio del dibujante (René Córdoba es el más experimentado de los cinco dibujantes)

En cuanto a parámetros, *Prometidas a domicilio* entra dentro de los rangos promedio para las situaciones en que la figura domina completamente al fondo, y en los que el fondo es mayor que la figura o incluso la domina completamente, *Soulkeepers* entra dentro del rango promedio cuando la figura es mayor que el fondo sin dominarlo. En el resto de los casos los

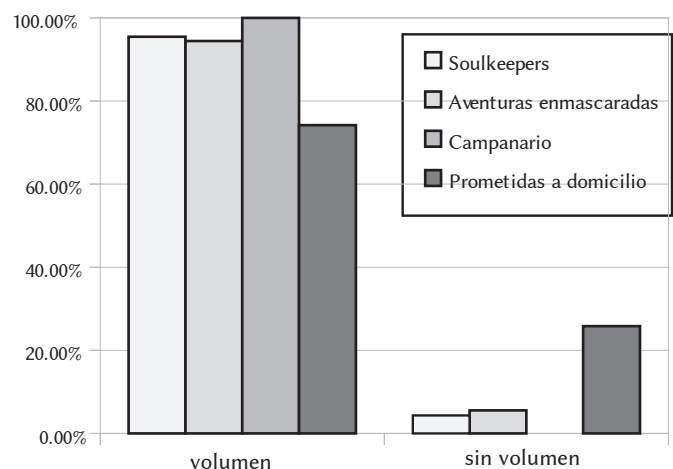
valores de cada caso son siempre mayores o menores al promedio. Las cuatro series presentaron una cantidad mínima de problemas de contraste

Simetría en la composición



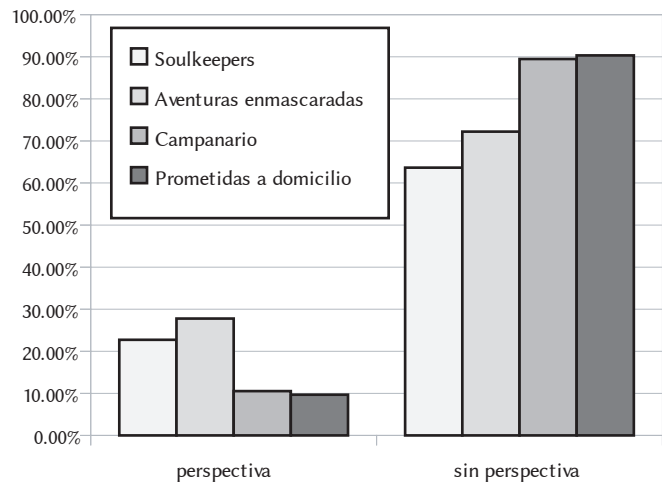
El porcentaje de viñetas simétricas es considerablemente mayor en el caso de los dos cómics independientes, esto es sobretodo por la tendencia a centrar las figuras en la viñeta.. En cuanto a parámetros *Prometidas a domicilio* entra dentro del rango promedio para la composición simétrica, *Campanario* esta por encima del rango y tanto *Soulkeepers* como *Aventuras enmascaradas* están por debajo del promedio en composición simétrica y por encima en la asimétrica.

Uso de volumen



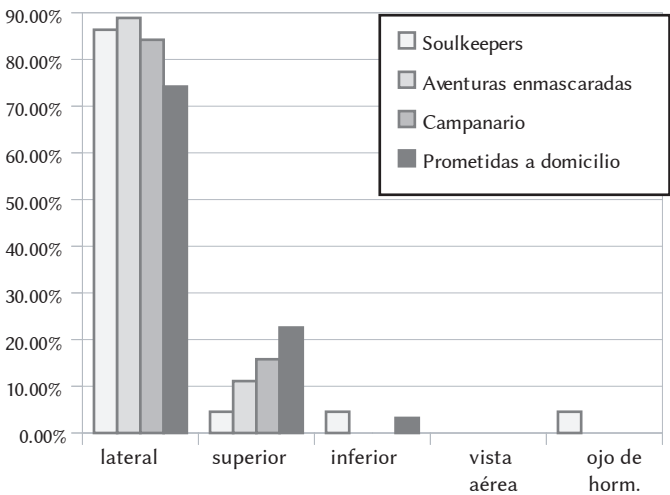
Los cuatro cómics usan el volumen en la gran mayoría de sus viñetas, en el caso de *Prometidas a domicilio* el número de viñetas sin volumen es considerable. Posiblemente debido a que el estilo gráfico de este y el de *Aventuras enmascaradas* se presta a ser plano en ocasiones. Todos los casos manifiestan volumen por encima del rango promedio.

Uso de perspectiva cónica



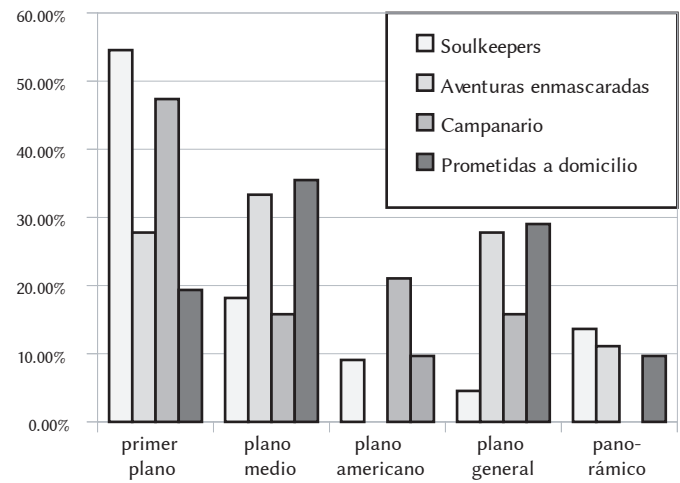
Los dos cómics comerciales hacen un mayor uso de la perspectiva que el promedio, mientras que los independientes están completamente dentro del rango promedio.

Angulaciones



Los cuatro cómics demuestran una gran predilección por el ángulo lateral y en segundo lugar por el ángulo en picada, de entre ellos *Soulkeepers* es la que demuestra la mayor diversidad de recursos en este respecto.

Encuadres

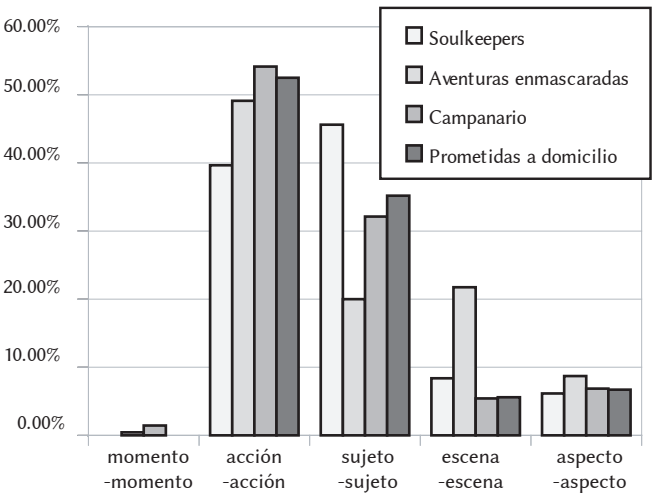


En cuanto a encuadres, la diversidad encontrada es mayor, el que tanto *Aventuras Enmascaradas* como *Prometidas a Domicilio* manifiesten una alta proporción de planos generales y un porcentaje menor de primeros planos es quizá consecuencia de sus temáticas, ambos son cómics de acción, estos se parecen mucho en sus porcentajes y ambos *se alejan del promedio*.

Campanario y *Soulkeepers* se parecen mucho en cuanto a la proporción de primeros planos y planos medios, reflejando sus diferencias en el resto de los planos.

Transiciones

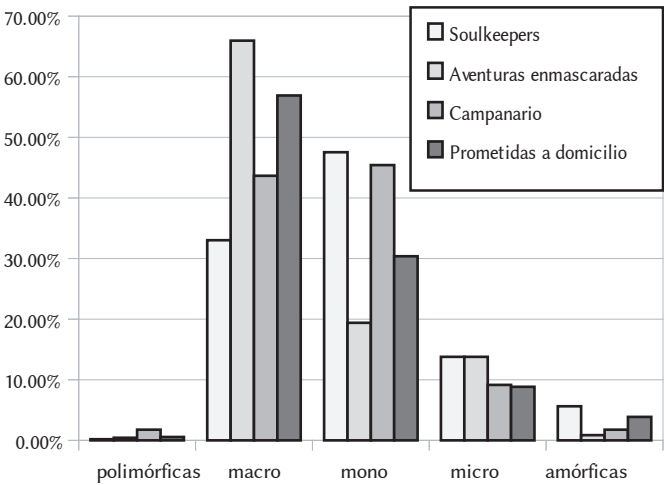
La alta proporción de transiciones de escena a escena de *Aventuras enmascaradas* es fácilmente explicable debido a su naturaleza más episódica y a que cada número es autoconclusivo, este rápido ritmo quizá también explica el bajo uso de transiciones sujeto a sujeto en comparación con el resto. *Soulkeepers* sobresale del resto por su gran proporción de transiciones sujeto a sujeto, que incluso superan a las de acción a acción. En cuanto a parámetros *Campanario* se encuentra dentro del rango promedio en transiciones momento a momento y sujeto a sujeto, *Aventuras enmascaradas* para las transiciones acción a acción y aspecto a aspecto mientras que se encuentra encima del promedio en las transiciones entre escenas. El resto se encuentra debajo o encima del rango promedio.



Matriz de representación léxica

Aventuras enmascaradas y *Prometidas a domicilio* utilizan una mayor cantidad de viñetas macro y una menor cantidad de viñetas mono, una vez más clara consecuencia del género de acción. El alto número de viñetas mono en *Soulkeepers* y *Campanario* puede ser bien consecuencia del énfasis en el drama de ambas series.

Campanario se encuentra dentro de los rangos promedio para viñetas macro y mono, encima del promedio para las polimórficas y debajo para el resto. *Soulkeepers* dentro del promedio para las viñetas micro, encima del promedio para las mono y la amórficas y debajo para todas las demás. *Aventuras enmascaradas* dentro del promedio para las viñetas micro, por encima del promedio para las viñetas macro y por debajo para todas las demás. Finalmente *Prometidas a domicilio* se encuentra dentro del promedio para las viñetas amórficas por encima del promedio para las macro y por debajo para todas las demás.



CONCLUSIONES

En su calidad de medio de comunicación visual, el cómic es susceptible de beneficiarse de todas las técnicas de composición y de diseño. Algunos de los elementos más relevantes y que deben considerarse en todos los casos, son la composición y el contraste de acuerdo con el mensaje que se desea comunicar.

Sobre el contraste y la composición influyen factores cómo la representación del espacio -encuadre, angulaciones, perspectiva y profundidad- y otros elementos estructurales propios del cómic -transiciones y la representación léxica- que, aunque de naturaleza semántica, tienen repercusiones a nivel formal.

El cómic mexicano masivo entró en decadencia a principios de los años 80 y aún continúa existiendo a través de reimpresiones y revistas autoconclusivas sin personaje fijo como son *El libro vaquero* y *El libro semanal*. No obstante la mayor producción de títulos e ideas nuevas es manejada por autores amateurs y semiprofesionales y es distribuida a través del contacto directo o con muy poca intermediación entre los autores y el consumidor final.

Este contacto ocurre principalmente a través de eventos especiales -como son las convenciones - y a través de canales informales de distribución, en el mejor de los casos determinados proyectos han logrado distribuirse a través de las tiendas especializadas.

El perfil del autor de cómic mexicano se ha ido modificando con el tiempo. A principios del siglo XX la mayoría de los dibujantes eran egresados o estudiantes de carreras de arte. Con el tiempo y la consolidación de una industria la mayoría de los nuevos autores se formaron trabajando dentro de la industria misma, aprendiendo sobre la marcha y de sus colegas. Este modelo se sostiene hasta nuestros días para los dibujantes que aún trabajan para las

editoriales. Sin embargo en la actualidad la mayoría de los autores de cómic mexicano, son en mayor o menor medida autodidactas, habiendo iniciado entusiastamente y aprendiendo principalmente por ellos mismos.

Aun cuando una gran cantidad de los autores actuales han estudiado una carrera afín (como artes plásticas o diseño gráfico), el 40% de los autores que fueron entrevistados y que contaban con estudios en alguna escuela especializada se consideran a sí mismos primordialmente como autodidactas.

Este dato tiene cierta relevancia e invita a la reflexión, aparentemente las escuelas de arte y de diseño - entre ellas la Escuela Nacional de Artes Plásticas- no están contribuyendo tanto como pudieran con la historieta mexicana. sus programas resultan o son percibidos como insatisfactorios e insuficientes para las necesidades de los autores de cómic mexicano.

La naturaleza independiente y amateur de la mayor parte del cómic mexicano incide también en los formatos y medios por los que se publica, como queda manifestado por la multitud de formatos y tamaños en que se produce.

Dos de los tamaños más populares son el formato americano -quizá por imitación, porque la cercanía con Estados Unidos lo hace ser percibido como el "tamaño cómic" o simplemente porque parece ser el tipo de cómic más leído entre los propios autores- y el media carta -principalmente por ser práctico y económico de reproducir

El factor económico parece también ser determinante para que la gran mayoría de las publicaciones sean monocromas, aunque en muchos casos se observa una intención monocromática desde la concepción del dibujo, está no se encuentra presente en todos los casos.

Al ahondar dentro de la estructura del cómic mexicano resaltan algunas consideraciones. En primer lugar en el campo puramente compositivo, sobresale la predilección de los autores de cómic por privilegiar la dimensión horizontal sobre la vertical y la figura por encima del fondo (aunque esta última es menos marcada, en general hay mucha variación en la proporción entre figura y fondo).

En lo que respecta a la representación del espacio, no es de sorprender que predomina el ángulo lateral en las representaciones, lo que si es de resaltar es que las representaciones desde un punto de vista superior superan en cantidad a las de ángulos menores.

La predilección por los encuadres muy cerrados es también muy característica y más de notar aún cuando vemos que los encuadres intermedios y los muy alejados son poco comunes.

También es notable la intención de modelado tridimensional a través del sombreado en la mayoría de las historietas analizadas.

En cuanto a las características estructurales propias del cómic, las historietas mexicanas resultan muy particulares y bastante diferentes cuando se les compara con los valores conocidos para el cómic americano y el japonés.

Al igual que en el cómic extranjero las transiciones entre acciones son las más numerosas, pero la cantidad de transiciones sujeto a sujeto fue altísima, lo que deriva en una velocidad de acción dentro de la historieta menor que la presente en el manga, el cual ya es considerado lento.

Al mismo tiempo la mayoría de las viñetas dentro del cómic mexicano presentaron una sola entidad y la distribución de viñetas por cantidad de entidades activas (LRM) en general fue muy semejante a la del cómic japonés y muy distinta del americano.

Al evaluar el efecto de las influencias gráficas de los autores sobre la estructura del cómic mexicano actual, no fue posible encontrar diferencias importantes entre autores inspirados por diferentes estilos gráficos, aunque no es posible afirmar que las influencias gráficas no tienen efecto alguno sobre la estructura, debido a que el tamaño de las muestras útiles para la comparación fue muy pequeño y hay mucha superposición entre los autores.

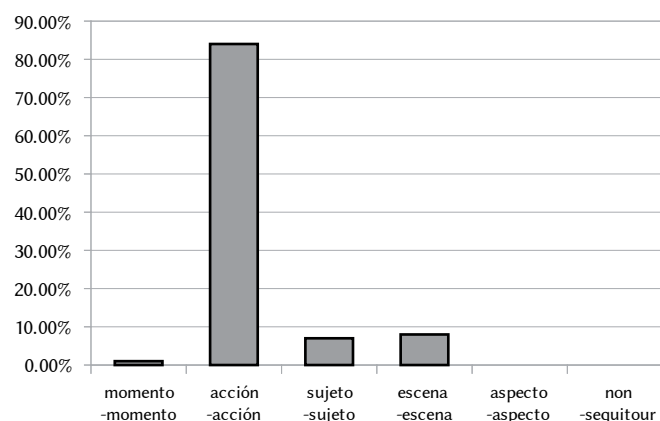
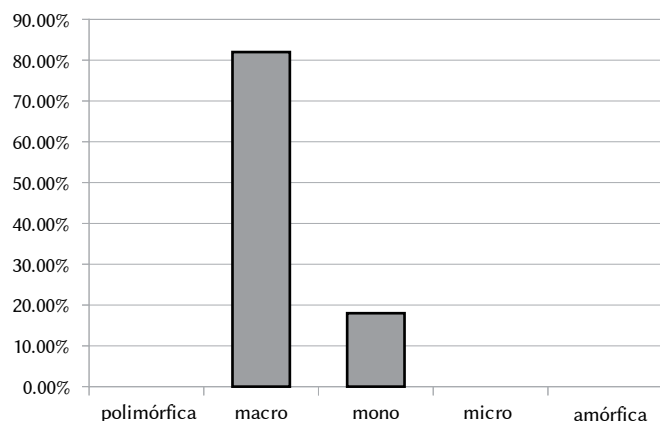
En contraste el papel de la formación de los autores sobre la composición y la estructura es fundamental y marcó profundas diferencias.

En general se puede resumir que el cómic mexicano:

- Es cercano e íntimo, al mismo tiempo que muy horizontal. Con un gran énfasis en la representación de personas, específicamente en la representación de rostros y otros detalles. En contraste el entorno y el contexto (visualmente hablando) son realmente secundarios y son proclives a ser ignorados.
- La estructura común a todos los cómics mexicanos, favorece una secuencia de acciones más apropiada para representar la conversación que otro tipo de acciones. Por consiguiente el avance de la acción es relativamente lento, esto también se refleja en la baja proporción de viñetas por página que caracteriza al cómic mexicano.
- El efecto de la formación de los autores sobre la estructura particular de cada cómic fue mucho mayor y más significativo que el de las influencias gráficas de cada autor, las cuales no tienen efecto alguno, o de tenerlo, este es mínimo y no fue posible identificarlo en el presente estudio.

De esta información, se desprenden varias interrogantes, una de ellas es ¿cuándo se desarrolló esta estructura particular del cómic mexicano?, ¿ha sido siempre la misma o es resultado de una evolución reciente? Al hacer un análisis de los valores de transiciones y LRM de un ejemplar de Memín

Pingüín (reimpreso recientemente, pero publicado originalmente hace más de cincuenta años) muestran un escenario completamente distinto:



La diferencia en ambos casos es abismal, y los resultados son muy similares a los conocidos para el cómic americano. De esta comparación solo es posible concluir que las estructuras del cómic mexicano se han modificado con el tiempo, pero obtener información más detallada acerca del proceso requeriría un estudio mucho más a fondo que el realizado en la presente investigación y excede los propósitos de la misma.

Durante el curso de esta investigación me fue posible conocer todas las facetas del cómic mexicano contemporáneo, incluyendo aquellas que exceden los propósitos de este estudio, como son la novela gráfica y el cómic de prensa. Actualmente se desconocen las verdaderas posibilidades y futuro

de la historieta como medio de comunicación, de tal manera que no es posible saber con certeza si quienes son muy optimistas al respecto la sobrevaloran o si los pesimistas la subestiman. Todo lo que se puede afirmar es que el cómic es un medio con un potencial que no se ha aprovechado del todo y cuyos límites se desconocen en el entorno social de la actualidad.

Es importante que como diseñadores continuemos haciendo este tipo de acercamientos imparciales hacia la gráfica popular mexicana, porque la historieta no solo ha sido menospreciada y tachada de subliteratura por escritores y académicos, también ha sido ignorada y subestimada por los profesionales en diseño y las artes visuales.

Si bien la historieta es una más de las herramientas con las que cuenta el diseño, no nos será posible utilizarla de un modo más efectivo y eficiente mientras no la comprendamos y no hallamos explorado sus límites y sus posibilidades, y ello solo puede ser posible a través del estudio y la experimentación con la misma y la retroalimentación que se obtiene al compartir y comunicar esas experiencias. Algo muy similar puede decirse de todas las demás herramientas del diseño y espero que esta investigación aliente no solo a continuar estudiando la historieta mexicana en si misma, sino también todas las demás áreas del diseño y la comunicación visual.

ANEXO 1

PUBLICACIONES ANALIZADAS

En el capítulo 4 de esta investigación se presentaron los métodos utilizados para analizar 80 series diferentes de historieta mexicana contemporánea así como los resultados de esos análisis. A continuación se enlistan los nombres de las series que se estudiaron, mencionando el número o números de los capítulos analizados y el nombre de la antología o revista en que aparecen cuando el título de la serie y de la revista no son el mismo. (La información completa de cada revista –editorial, lugar y fecha de publicación– aparece en la bibliografía).

1. Aki en primavera (Capítulo único, revista ComCom #2)
2. Alas Híbridas (Capítulo 1, revista ComCom #4)
3. Ángel Caído (#1, #2 y #3)
4. Año nuevo (Capítulo único, revista Cocktail con crema #2)
5. Archivos de Centella Azul (Capítulo único, Centella Azul #1)
6. Auriga (Capítulo 1, Auriga/My own joy)
7. Aventuras de Vaqueros (#243)
8. Aventuras Enmascaradas (#1 y #3)
9. Barcode (Capítulo 2, revista Doon!! #4)
10. Beta (Capítulos 1, 2, 3, 4 y 5, revista ComCom #1 a #5)
11. Buscando una estrella fugaz (Capítulo 3, revista Doon!! #4)
12. Campanario (#1, #2, #3, #4, #5 y #6)
13. Cat Eye (Capítulo 3, revista Doon!! #4)
14. Centella Azul (#1)
15. Chido One (Capítulo único, Revista Doon!! #4)
16. Chiva Fighter (#2)
17. Chocolate con crema (tomo único)
18. Cristobal el brujo. Las flores de Cihuacóatl
19. Deru (Capítulos 1, 2, 3 y 4, revista ComCom #1 a #4)
20. Devórame Otra Vez (#175)
21. Dorm of the dead (#1)
22. Dragón Negro (#1)
23. Dream Keeper Robin (#1)
24. El Libro Vaquero (#1479)
25. El monito (#11)
26. El Solitario (Año 21 #38)
27. El violín Negro (#1)
28. ¡En vivo desde Fairy Lands! (Capítulos 1 y 2, revista ComCom #1 a #4 y ¡En vivo desde fairylands!)
29. Estelario (#1)
30. Exodus (tomo 1)
31. Fire Serpent (#1)
32. Frontera Violenta (# 1216)
33. Generación Zero (#1 y #2)
34. Homeless (Capítulo 1, revista Kokoro #0)
35. Horizonte Cero (#2)
36. Imagine (Capítulo 1, revista Kokoro #0)
37. In the Darkness (Capítulo 1, revista Kokoro #0)
38. Instituto Furukawa (Capítulos 1, 2 y 3, revista ComCom #1, #2 y #4)
39. K-04 (Capítulo unico, revista Pandora's Box)
40. La choya Atómica (# 2)
41. La Muerte Roja (Capítulo 1, revista ComCom #2)
42. La Tierra de Nod el Comienzo (tomo único)
43. Las Aventuras del Vitor (#1)
44. Love Illusion (Capítulo 2, revista Cocktail con crema #2)
45. Lupy (#2 y #4)
46. M Sangre y Recuerdos (#1)
47. Maniac Emo! (Capítulo 1 y 3)
48. Me enamoré del hombre del clima (Capítulo único, Doon!! #4)
49. Me Vengaré (#3)
50. Memoirs of Eternity (#4)
51. Mortuus (Capítulo único, Doon!! #4)
52. My Own Joy (Capítulo 1, Auriga/My own joy)
53. Novela Macabra (#10)
54. Perro Mundo (#4)
55. Promesa de amor (vol 1)
56. Prometidas a domicilio (#2)
57. Q'z. El héroe de asfalto (#1)
58. Reglamentadas (Capítulos 1 y 2, ComCom #4 y #5)
59. Relato Familiar de Fantasmas (Capítulo único, Sobrevive)
60. S,Bites (#3)
61. Seres Génesis (tomo único)
62. Sevenfold (#3)

63. Shebang: Calavera all inclusive (tomo único)
64. SK Super Kids (#1)
65. SoulKeepers (#1, #2, #6,#7,#8)
66. Staff Isho (Capítulo 3, revista Cocktail con crema #2)
67. Sucesor (Capítulo único, Doon!! #4)
68. Supernova (Capítulos 1 y 2, revista ComCom #4 y #5)
69. Té con pastas (Capítulo 1, revista ComCom #3)
70. The Oblivion (Capítulo único, Pandora's Box)
71. Univers (Capítulo 1, Doon!! #4)
72. Zerial & A. Sueldo (#6)

Las siguientes dos series resultaron demasiado cortas – al tener menos de 5 páginas– y no pudieron ser estudiadas para propósitos de los elementos de composición y de

representación del espacio, ya que su inclusión hubiera ocasionado un sesgo. Sin embargo si fue posible incluirlas en el análisis de elementos estructurales propios del cómic, ya que la metodología de ese estudio permitió su inclusión, ya que en las estimaciones estan basadas en porcentajes y no en números absolutos.

1. De: Para: (Capítulo único, Revista Doon!! #4)
2. Los guardianes del sol y la luna (Capítulo unico, revista Pandora's Box)

Las siguientes seis series resultaron ser demasiado extensas y complejas para justificar ser estudiadas en su totalidad para los propósitos del análisis de elementos estructurales propios

del cómic, el analizarlas no hubiera sido eficiente, ya que cada una requeriría la misma cantidad de tiempo necesario para analizar diez series más cortas, por lo que fue más eficiente retirarlas de la muestra. Sin embargo si fueron incluidas en el análisis de elementos de composición y de representación del espacio, ya que la extensión es irrelevante para el muestreo de cinco páginas al azar por cómic.

1. Dark Illusion (#15 y #16)
2. Historia Semanal de Amor y Pasión (#247)
3. Master of Puppets (#1 y #2)
4. Memín Pinguín Bicentenario (Capítulo único)
5. Rea (#1, #2 y #3)
6. Relatos de Presidio (#757)

ANEXO 2

ENCUESTA A AUTORES DE CÓMIC EN MÉXICO

La siguiente información se obtuvo a través de una serie de entrevistas personales realizadas a diversos autores de cómic mexicano, esta incluye a escritores, dibujantes, coloristas y fondistas de diferentes tipos de publicaciones, pero principalmente dibujantes, en parte debido al enfoque del estudio –qué es principalmente gráfico– entre los entrevistados se cuentan dibujantes con gran experiencia en la industria establecida– como Augusto Mora y Sixto Valencia–, otros que iniciaron su actividad durante los años noventa y fueron responsables de la creación del movimiento de la novela gráfica mexicana y aquellos pertenecientes a uno o más de los círculos independientes de la actualidad, además incluye a varios autores de webcomic y a los miembros del revival de la historieta comercial dirigida a jóvenes y adultos. Los autores entrevistados para esta encuesta fueron:

- Adalisa Zarate
- Adrian Pérez Acosta “Adriano”
- Alberto González
- Anabel Chino
- Andrea Perez
- Angel Mora
- Armando Valenzuela
- Augusto Mora
- Áurea Freniere
- Benjamin Sánchez
- Bernardo Fernández “BEF”
- Brenda Irene Araiza Trejo “Napolitano”
- Carlos Cavazos
- Carlos Ramírez Bernal “El Cacha”
- Cecilia Pego
- Cesáreo Aguilar
- Cintia Bolio
- Daniela Pérez Nava
- “Domo”
- Edgar Clement
- Edgar Delgado
- Eduardo Arellanes Toledo “Odeloth”
- Eric Proaño Muciño “Frik”
- Eva Cabrera
- Fernando Hinojosa “el Hino”
- Fernando Sanchez Santillon “Fers”
- Gabriela Arellano
- Glen Miller
- Gustavo Duarte “Algeya”
- Hector German Santarriaga
- Hugo Aramburo
- Humberto Ramos
- Ivan Castillo “Zero Vaquero”
- Javier Jiménez
- Jesus Aburto
- Jorge Break
- Jorge Cavazos
- Jorge Muñoz “Yorko”
- Jorge Zuñiga
- José Cruz Gómez “Cruz”
- José Quintero
- José Santiago Gutiérrez
- Josh Candía
- Juan Manuel Ramírez “Juanele”
- Julian van Bore
- Lorena Velasco Teheran “Laren”
- Lucía Hernández “Luro”
- Luis Alberto Villegas
- Luis Fernando
- Maria Helena Manero
- Mario Armando González
- Maritza Campos
- Miguel Angel Canales “Milky”
- Moserrat Meza “Yoshi Marshmallow”
- Oscar Gonzalez Loyo
- Patricio Betteo
- Paulina Ramos Gonzalez “Manzana Loca”
- Pedro Martínez
- Ramon Espinoza
- Raúl Hernández “El Wakko”
- Raúl Valdéz
- Rene Córdoba
- Ricardo Cucamonga
- Ricardo García “Micro”
- Ricardo Pelaez Goicoechea
- Roberto Chinas
- Roberto Cota
- Roció Perez “Momo”
- Rogelio Flores
- Ruben Armenta “El Monito”
- Sebastián Carrillo “Bachan”
- Tony Sandoval
- Victor Betancourt “Vic Heavenly”
- “VP”

A continuación se presentan en orden las preguntas llevadas a cabo a los diferentes autores, cabe aclarar que debido a las diferentes condiciones de las entrevistas individuales y de los propios autores, no se presentó el cuestionario íntegro a todos ellos. Junto con cada pregunta se incluye la cantidad de autores a los que se les realizó, cuantos dieron cada una de las respuestas y la estimación de sus significancia estadística –es decir una estimación de su representatividad con respecto al conjunto de todos los autores mexicanos– cuando ello fue posible. Las estimaciones se llevaron a cabo por medio de la distribución binomial con un margen de confianza del 95% (4.1.b).

Pregunta 1

¿Cuál fue tu formación como dibujante? (74 autores)

- Estudiando en una escuela: 36 (48.65% $\pm$ 11.39%)
- Tomando cursos: 18 (24.32% $\pm$ 9.78%)
- Autodidacta: 48 (64.86% $\pm$ 10.88%)
- Como aprendiz de otro dibujante: 7 (9.46% $\pm$ 6.67%)
- Trabajando y aprendiendo en la industria: 13 (17.57% $\pm$ 8.67%)
- Pidiéndole ayuda a otros autores: 10 (13.51% $\pm$ 7.79%)

Pregunta 2

¿En que escuela estudiaste? (36 autores)

- Escuela Nacional de Artes Plásticas: 10 (27.78% $\pm$ 14.63%)
- Universidad Autónoma Metropolitana: 3 (8.33%)
- Universidad Iberoamericana: 2 (5.56%)
- Escuela Nacional de Pintura y Escultura La Esmeralda: 4 (11.11%)
- Escuela Profesional de Dibujo: 4 (11.11%)
- Otras: 16 (44.44% $\pm$ 10.27%)

Pregunta 3

¿Cuáles son tus influencias gráficas? (51 autores)

- Cómic Americano: 33 (64.71% $\pm$ 13.12%)
- Cómic Mexicano: 17 (33.33% $\pm$ 12.94%)
- Cómic Europeo: 10 (19.61% $\pm$ 10.90%)
- Manga/animación japonesa: 21 (41.18% $\pm$ 13.51%)
- Pintores: 11 (21.57% $\pm$ 11.29%)
- Otras: 31 (60.78% $\pm$ 13.40%)

Pregunta 4

¿Te satisface tu calidad gráfica? (50 autores)

- Si me satisface: 11 (22.00% $\pm$ 11.48%)
- No me satisface: 13 (26.00% $\pm$ 12.16%)
- No es posible estarlo/ Satisfacción equivale a estancamiento: 26 (52.00% $\pm$ 13.85%)

Pregunta 5

¿Qué cómics acostumbras leer habitualmente? (70 autores)

- Cómic Americano: 38 (54.29% $\pm$ 11.67%)
- Cómic Europeo: 12 (17.39% $\pm$ 8.88%)
- Novela gráfica: 14 (20.29% $\pm$ 9.42%)
- Manga: 19 (27.54% $\pm$ 10.46%)
- Cómic Mexicano: 14 (20.29% $\pm$ 9.42%)
- Webcómic: 8 (11.59% $\pm$ 7.50%)
- Otros: 14 (20.29% $\pm$ 9.42%)
- No lee cómics: 8 (11.59% $\pm$ 7.50%)

Pregunta 6

¿Qué otros medios de entretenimiento consumes? (65 autores)

- Cine: 42 (64.62% $\pm$ 11.62%)
- Libros: 23 (35.38% $\pm$ 11.62%)
- Series de televisión: 11 (16.92% $\pm$ 9.12%)
- Animación: 9 (13.85% $\pm$ 8.40%)
- Videojuegos: 11 (16.92% $\pm$ 9.12%)
- Internet: 21 (32.31% $\pm$ 11.37%)
- Televisión: 13 (20.00% $\pm$ 9.72%)
- Música: 12 (18.46% $\pm$ 9.43%)
- Otros: 11 (16.92% $\pm$ 9.12%)

Pregunta 7

¿Cuál es tu opinión acerca del panorama del cómic en México? (66 autores)

- Esta muy bien: 34 (51.52% $\pm$ 12.06%)
- Esta muy mal: 15 (22.73% $\pm$ 10.11%)
- Mal pero está mejorando/Bien pero podría estar mejor: 17 (25.76% $\pm$ 10.55%)

Pregunta 8

¿Cuál es tu opinión acerca del futuro del cómic Mexicano? (60 autores)

- Es prometedor: 46 (76.67% $\pm$ 10.70%)
- Va a empeorar: 3 (5.00%)
- No se puede saber: 13 (21.67% $\pm$ 10.42%)
- Involucra el Webcomic: 23 (38.33% $\pm$ 12.30%)
- Involucra el Webcomic y eso es positivo: 20 (33.33% $\pm$ 11.93%)

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Alfie, D. (ed.). (1982). El comic es algo serio. México: EUFESA
- Aurrecochea, J. M. (1988). Puros cuentos: historia de la historieta en Mexico, 1934-1950. México: Consejo nacional para la cultura y las artes, direccion general de publicaciones : Grijalbo.
- Aurrecochea, J.M. (1993). Manuel, Puros cuentos, 2: la historia de la historieta en Mexico, 1934-1950, México: Consejo nacional para la cultura y las artes, direccion general de publicaciones : Grijalbo.
- Barbieri, Daniele (1993). Los lenguajes del cómic (J.C. Gentile Vitale, trad.). Barcelona: Paidos. (Trabajo original publicado en 1991)
- Baron-Carvais, A (1989). La historieta (J. B. Valladares, trad.). México: FCE. (Trabajo original publicado en 1985)
- Berenson, M., Krehbiel, T. & Levine, D. (2006). Estadística para administración (4ª ed.) (M. González Acosta & S. Durán Reyes, trad.) México: Pearson (Trabajo original publicado en 2006) .
- Buscema, J. & Lee, S. (1977). How to Draw Comics the Marvel Way [Como dibujar cómics al estilo Marvel]. New York: Simon & Schuster.
- Carrien, D. (2000). The Aesthetics of Comics [La estética de los cómics]. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.
- Clement, E. (1999). Operación Bolívar. México: Ediciones del Castor.
- Coma, J. (1970) Del Gato Félix al gato Fritz: historia de los cómics. Barcelona: Gustavo Gili.
- Guiraud, P. (2008) La Semiología (30ª ed.) (M. T. Poyrazian, trad.). México: Siglo veintiuno editores. (Trabajo original publicado en 1971)
- Dondis, D.A. (2006). La sintaxis de la imagen (J.G. Beramendi, trad.). Barcelona: Gustavo Gili. (Trabajo original publicado en 1973)
- Dorman, A. & Mattelart, A. (1983). Para leer al Pato Donald. México: Siglo veintiuno editores.
- Eisner, W. (1985). Comics & Sequential Art [Cómics y arte secuencial]. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.
- Eisner, W. (1996). Graphic Storytelling [Narrativa gráfica]. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.
- Fernández Gómez, J., Jiménez Varea, J. & Pineda Cachero, A. (Eds.). (2003) El terror en el cómic, Sevilla: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Foley, H. & Matlin, M. (1996). Sensación y Percepción (3ª ed.) (M. Ramírez Escoto, trad.). México: Prentice Hall Hispanoamericana (Trabajo original publicado en 1992).
- Gasca, L. & Gubern R. (1988). El discurso de los cómics. Barcelona: Catedra.
- Gravett, P. & Stanburry, M. (2006). Great British Comics: Celebrating a century of ripping yarns and wizard wheezes [Grandes cómics británicos: Celebrando un siglo de historias fantásticas y situaciones chuscas]. Londres: Aurum Press.
- Gubern, R. (1972). El lenguaje de los cómics. Barcelona: Península
- Hochuli, H. (2005). El diseño de libros, Práctica y teoría (E. Monzó Nebot, trad.), Valencia: Campgràfic. (Trabajo original publicado en 1996)
- Hewison, B. & Thomson, R. (1986) El dibujo humorístico, como hacerlo y como venderlo todas las tecnicas profesionales de la historieta la caricatura y el chiste (J.M. Ibeas, trad.). Madrid: H. Blume. (Trabajo original publicado en 1985)
- Kandinsky, W. (1994). De lo Espiritual en el arte (E. Palma, trad.). México: Coyoacan. (Trabajo original publicado en 1911)
- Kandinsky, W. (2007). Punto y linea frente al plano (M. Trento, trad.). Buenos Aires: Andrómeda. (Trabajo original publicado en 1926)
- López Rodríguez, J. M. (1993) Semiótica de la comunicación gráfica. México: Instituto Nacional de Bellas Artes: UAM.
- Masota, O. (1982) La historieta en el mundo moderno. Barcelona: PAIDOS.
- McCloud, S. (1993), Understanding Comics: The Invisible Art [Entender el comic]. New York: Kitchen Sink Press.
- McCloud, S. (2006), Making Comics: Storytelling Secrets Comics, Manga and Graphic Novels [Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica], New York: Harper Collins.
- Müller-Brockmann, J. (1992). Sistemas de Retículas. Un Manual para diseñadores gráficos (A. Repáraz Andres, trad.). México: Gustavo Gili. (Trabajo original publicado en 1961).

- Nuñez, M. (2009). Monolitos, cuatro protagonistas de la historieta regiomontana. Monterrey: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Ostos Sabugal, C. (2010). La magia de dibujar cómic. México: Cólín y Asociados.
- Puig, J. (1996). El cómic. Barcelona: CIMS.
- Raya Moral, B. (1980). Perspectiva. México: Gustavo Gili.
- Rodríguez Dieguez, J. L. (2001) El cómic y su utilización didáctica. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rollan Méndez, M.; Sastre Zarzuela, E. (1986). El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas. Valladolid: Universidad de Valladolid, Instituto de ciencias de la educación.
- Vives, J. (1986). Dibujemos cómics. Barcelona: Labor.
- Yadao, J. (2009). The Rough Guide to Manga [La guía informal al manga]. New York: Rough Guides.
- Buñuelos Saenz, K. (2008, 13 de diciembre). Los cómics se dibujan dentro del garage. Milenio Diario. Obtenido el 14 de marzo de 2012 desde <http://www.milenio.com/cdb/doc/impreso/8508711>
- Cohn, N. (2011). A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American cómics and Japanese manga [Un tipo diferente de marco cultural: Un análisis de viñetas en cómics americanos y mangas japoneses]. Image & Narrative [Imagen y narrativa], 12 (1), pp.120-134. Recuperado de <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/viewFile/128/99>
- Dávalos, I. (2009, 8 de julio). Soulkeepers quiere dejar su marca en las almas. Milenio Diario. Obtenido el 14 de marzo de 2012 desde <http://www.milenio.com/cdb/doc/impreso/8604414>
- Hernández, A. (2011, 3 de diciembre). Soulkeepers un comic mexicano. Milenio Diario. Obtenido el 14 de marzo de 2012 desde <http://www.milenio.com/cdb/doc/noticias2011/fbcd660be8c1b78f6448bb8957c9e6e5>
- Navar, P. (2010, 1 de noviembre). Cómic mexicano demuestra supremacía ante los clásicos. El Universal. Obtenido el 14 de marzo de 2010 desde <http://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/101114.html>
- Reed, R. (s.f.). The secret Origins of the DC Implosion! [¿Los orígenes secretos de la implosión de DC!]. Dial B for Blog [Marca B para blog]. Obtenido el 8 de diciembre de 2011 desde <http://www.dialbforblog.com/archives/252/>
- Soulkeepers capturan lectores. (2010, 19 de abril). Milenio Diario. Obtenido el 14 de marzo de 2012 desde <http://www.milenio.com/cdb/doc/impreso/8508711>

Libros electrónicos

- Cohn, N.(2007). Japanese Visual Language. The Structure of Manga [Lenguaje visual japonés. La estructura del manga]. Recuperado de http://www.emaki.net/essays/japanese_vl.pdf
- Cohn, N. (2008). Navigating Cómics Reading strategies of page layouts [Navegando los cómics. Estrategias de lectura para esquemas de página]. Recuperado de <http://www.emaki.net/essays/pagelayouts.pdf>
- Delgado, E. (2011), Utraduck Free preview [Ultrapatato avance gratuito]. Recuperado de http://arcania.com/view_issue.php?id=402

Artículos

- Arévalo, G. (2002). Spiderman o el regreso del amable vecino. QUO, 55, pp 14-15.
- Arévalo, G. & Quintana Garay, A. (2001). Héroes de papel: el cómic como fuente de inspiración para el cine. QUO, 42, pp 78-84.
- Black, D. (2000). The DC Implosion! [¿La implosion de DC!]. Fanzing the DC Cómics Fan site [Fanzing el sitio de fans de DC], 27. Obtenido el 28 de marzo de 2012 desde <http://www.fanzing.com/mag/fanzing27/feature1.shtml>

Páginas web

- Carrillo, S. (2008). Portafolio Online de Bachan. Obtenido el 13 de abril de 2012 desde: <http://www.el-bulbo.com/elbulbo/Home.html>
- Franco Quiróz, F. (2001). Editorial Novaro- La historia jamás contada. Obtenido el 15 de diciembre de 2011 desde <http://www.kingdomcomics.org/novaro/novhist.html>
- Kees's Kousemaker's Lambiek Comiclopedia (s.f.). Obtenido el 16 de marzo de 2012 desde <http://www.lambiek.net/artists/index.htm>

- McCloud, S. (s.f). The Creator's Bill of Rights [La carta de derechos de los creadores]. Obtenido el 2 de abril de 2012 desde <http://scottmccloud.com/4-inventions/bill/index.html>
- Neil, C. (2006). Comic Theory 101: Visual Poetry [Teoría del cómic 101: Poesía visual]. Obtenido el 17 de noviembre de 2011 desde http://comixtalk.com/comic_theory_101_visual_poetry
- Nickerson, A. (s.f.). Ya Can't Erase Ink... [No puedes borrar tinta...]. Obtenido el 14 de diciembre de 2011 desde <http://albert.nickerson.tripod.com/yacanteraseink.html>
- Rozanski, C. (2001). Tales from the Database [Historias desde la base de datos]. Obtenido el 11 de agosto de 2011 desde <http://www.milehighcómics.com/tales/main.html>
- Smith, A. (2006). The ten most important comic books of the 1990s [Las diez revistas de cómic más importantes de los noventas]. Obtenido el 2 de abril de 2012 desde <http://www.comicbookbin.com/reviews001.html>
- Cavazos, C.R. (s.f.). Me Vengaré comic, 1. México: Autor.
- Chaneke Cómics (2011a). Las Desventuras de el Monito, 11. México.
- Chaneke Cómics (2011b). El Monito va a La Mole. 15 aniversario de la Mole. México.
- Chapa, N. (2001). Arte Monos, 2. México: Sillón azul cómics.
- Chela's Pretty Back (2002, mayo). El Sexto Kin, 1. Monterrey.
- Cocktail con Crema (2011, enero). Cocktail con Crema, 2. México.
- "i#\$%&! Cómics (2008, marzo). 1(6).
- "i#\$%&! Cómics (2008, abril). 1(7).
- "i#\$%&! Cómics (2008, mayo). 1(8).
- "i#\$%&! Cómics (2008, agosto). 1(11).
- "i#\$%&! Cómics (2008, noviembre). 2(14).
- "i#\$%&! Cómics (2008, diciembre). 2(15).
- "i#\$%&! Cómics (2009, enero). 2(16).
- "i#\$%&! Cómics (2009, febrero). 2(17).
- The Comic Group (1996). Ransom 4, 4. México.
- Comikaze (2010, mayo). Horizonte Cero, 1(2). México.
- Consejo Coordinador Empresarial (2005, agosto). El México que queremos, 2. México.
- Cygnus Cómics, Producciones el Chango & Solart Cómics. (1998) Creaturas de la noche, 1. Monterrey.
- Dark Zone (s.f.a). Lupy. El Conejo Guerrero, 2. México.
- Dark Zone (s.f.b). Lupy. El Conejo Guerrero, 4. México.
- Duarte, G. (2011). Pilli Adventure. Veracruz: Autor.
- Editoposter (2005, marzo). Dibujarte, 22. México.
- Ensamble Cómics (2010, mayo). Cristobal el brujo: Las flores de Cihuacóatl. México.
- Estudio Suika (2011). S,Bites, 3. México.
- Fantasia Infinita Cómics (2003). Sivaya, 1(0). México.
- Firebird Cómics (2011). Prometidas a domicilio, 2. México.
- Fixia Studios (2010, noviembre). SoulKeepers, 2(1). México.
- Fixia Studios (2010, diciembre). SoulKeepers, 2(2). México.
- Fixia Studios (2011, febrero). SoulKeepers, 2(4). México.
- Fixia Studios (2011, abril). SoulKeepers, 2(6). México.
- Fixia Studios (2011, mayo). SoulKeepers, 2(7). México.
- Fixia Studios (2011, junio). SoulKeepers, 2(8). México.
- Graphikslava (2011). M Sangre y Recuerdos.
- Heavenly, V. (s.f. a). Campanario, 1. Cuernavaca: Autor.
- Heavenly, V. (s.f. b). Campanario, 2. Cuernavaca: Autor.
- Heavenly, V. (s.f. c). Campanario, 3. Cuernavaca: Autor.

Publicaciones

- Action Grrrl Cómics (2006). Joy Di. Monterrey.
- Action Philia (2009). Felina va a París, 1. Monterrey.
- Action Philia (2012, marzo). Hey, Cómics!, 1(1). Monterrey.
- Action Philia (2012, noviembre). Woman art of Hugo Arámburo. Monterrey.
- Action Philia & Chanke Cómics (2011, julio). Gomita y El Monito: El gran crossover (2ª ed.). México.
- Action Philia & Manga Mix (2003, marzo). Escuadron Alpha, 1(1). Monterrey
- ADN Cómics (s.f). Don Tequila, 4. México.
- Arsfilia & Happy World (s.f.). Dorm of the dead, 1. México.
- Arte Nueve (2010, junio). Sevenfold, 3. México.
- Balam estudio (2000, julio) Código Balam (2ª ed.), 2(3). México.
- Balam estudio (2000, agosto) Código Balam (2ª ed.), 2(1). México.
- Break, J. & De la Rosa, J. (2010) Centella Azul, 1. México: Autor.
- Buttercat (2010). Master of Puppets, 1. México.
- Buttercat (2011). Master of Puppets, 2. México.
- Campaña, P. (2011, agosto). Estelario, 1. México: Autor.
- Cavazos, C.R. (2004). Me Vengaré comic, 2. México: Autor.
- Cavazos, C.R. (2009). Me Vengaré comic, 3. México: Autor.

- Heavenly,V. (s.f. d). Campanario, 4. Cuernavaca: Autor.
- Heavenly,V. (s.f. e). Campanario, 5. Cuernavaca: Autor.
- Heavenly,V. (s.f. f). Campanario, 6. Cuernavaca: Autor.
- Huma Comic House (2009a). Dragón Negro, 1. México.
- Huma Comic House (2009b). Seres Génesis. México.
- Huma Comic House (2009c). SK Super Kids, 1. México.
- Impulse Studio (2010, diciembre). Memoirs of Eternity, 3(4). México.
- Ka Boom Estudio (2008, marzo). Karmatron y los transformables, 1(6). México.
- Kororo Plunk Team! (2011). KokoRo!, 0. México.
- Mamá Lola (2011, abril). Aventuras Enmascaradas, 1. México.
- Mamá Lola (2011, julio). Aventuras Enmascaradas, 4. México.
- Manga Mix (2000, noviembre). Destello,1(7). Monterrey
- Mangazine (2011). Doon!!, 4. México.
- Meza, M. (2010). Dark Illusion, 15. Guadalajara.
- Meza, M. (2011). Dark Illusion, 16. Guadalajara.
- Mier Herrera, M. (2010, junio). ComCom Compilación de Cómic, 0(1). Monterrey.
- Mier Herrera, M. (2010, julio). ComCom Compilación de Cómic, 0(2). Monterrey.
- Mier Herrera, M. (2010, agosto). ComCom Compilación de Cómic, 0(3). Monterrey.
- Mier Herrera, M. (2011, marzo). ComCom Compilación de Cómic, 0(4). Monterrey.
- Mier Herrera, M. (2011, julio a). ComCom Compilación de Cómic, 0(5). Monterrey.
- Mier Herrera, M. (2011, julio b). ¡En vivo desde Fairylands!. Monterrey.
- Mina (2011, Septiembre a). Aventuras de Vaqueros, 234. México.
- Mina (2011, Septiembre b). Historia Semanal de Amor y Pasión, 247. México.
- Multicolor (2011, noviembre). El Solitario Jinete sin fronteras, 21(38). México.
- Moneros (2010, diciembre). Devórame Otra Vez, 7(175). México
- Napolitano (s.f.). Chocolate con crema. México: Autor.
- NIESA Editores (2009). El Libro Vaquero, 30 (1479). México.
- NIESA Editores (2011). Frontera Violenta, 20(1216). México.
- No Puppets (2011, julio). Zerial & A. Suelto, 6. México.
- Odeloth cómics (2011). Exodus La rebelión, 1(1). México.
- Odeloth cómics (s.f.). Pandora's Box, 1(2). México.
- Oubilette Estudio (2011a). Dream Keeper Robin, 1. México.
- Oubilette Estudio (2011b). El violín Negro, 1. México.
- Overhead Cómics (2008). Pantrak, 1. México.
- La Pangolina (2010, julio). La Pangolina, 3(9). México.
- Pérez Nava, D. (2011). Auriga. México: Autor.
- Piraña Cómics (2010). La choya Atómica, 2. Baja California Sur.
- 79 Producciones. (2010, julio). Fire Serpent, 1(1). México.
- Producciones Balazo (2010, noviembre). El Bulbo Maxicomic.
- Protobunker (2011). Shebang Calavera all inclusive. México.
- Ramos, P. (s.f.). Promesa de amor, 1. México: Autor.
- Ramos, P. & Xilú, R.E. (s.f.). Generación Zero, 2. México: Autor.
- Safari Editorial (s.f. a). Novela Macabra, 10. México.
- Safari Editorial (s.f. b). Perro Mundo, 4. México.
- Sketch cómics (2011, noviembre).Q'z El héroe de Asfalto, 1. México.
- SOAN Producciones (2010). La Tierra de Nod. El Comienzo. México.
- Syanne (2007, noviembre). Drem, 1(3). México.
- Toukan (2000, junio). Meteorix 5.9. No aprobado, 1 (3). México.
- Toukan (2001, febrero). Meteorix 5.9. No aprobado, 1 (20). México.
- Toukan (2003, marzo). Meteorix 5.9. No aprobado, 2 (46). México.
- Toukan (2003, abril). Meteorix 5.9. No aprobado, 2 (47). México.
- Toukan (2009, mayo). Relatos de Presidio, 14 (757). México.
- Toyo Marketing (2012, Febrero). Doon!! Mangazine, 1. México.
- Tuna Historietas (2011). Sobrevive, 0. San Luis Potosí.
- Vid (2007, octubre). Lágrimas, Risas y amor,6(271). México.
- Vid (2008, Septiembre). Angel Caído, 1(1). México.
- Vid (2008, Octubre). Angel Caído, 1(2). México.
- Vid (2009, Marzo). Angel Caído, 1(3). México.
- Vid (2010, octubre). Memín Pinguín, 8(440). México.
- Vid (2010, noviembre). Chiva Fighter, 1(2). México.
- Vid (2010, diciembre). Las Aventuras del Vitor, 1(1). México.
- Vid (2011, febrero a). Memín Pinguín Bicentenario. México.
- Vid (2011, febrero b). Memín Pinguín Regresa, 1(2). México.
- VP (s.f.a) Animal Agrio, 1. México: Autor.
- VP (s.f.b) Animal Agrio, 2. México: Autor.
- VP (s.f.c) Animal Agrio, 3. México: Autor.

- VP (s.f.d) Animal Agrio, 4. México: Autor.
- VP (s.f.e) Animal Agrio, 5. México: Autor.
- VP (s.f.f) Animal Agrio, 6. México: Autor.
- Xilú, R.E. (s.f.) Generación Zero, 1. México: Autor.
- Yakuza Studio (2010, agosto). Rea, 1(1). México
- Yakuza Studio (2011, abril). Rea, 1(2). México
- Yakuza Studio (2011, julio). Rea, 1(3). México

Entrevistas

- Abraham Martínez “Cuervoscuro”
- Adalisa Zarate
- Adrian Pérez Acosta “Adriano”
- Alberto González
- Anabel Chino
- Andrea Perez
- Angel Mora
- Antonio Chavez
- Armando Valenzuela
- Augusto Mora
- Áurea Freniere
- Benjamin Sánchez
- Bernardo Fernández “BEF”
- Brenda Irene Araiza Trejo “Napolitano”
- Carlos Cavazos
- Carlos Ramíres Bernal “El Cacha”
- Cecilia Pego
- Cesáreo Aguilar
- Cintia Bolio
- Daniela Pérez Nava
- “Domo”
- Edgar Clement
- Edgar Delgado
- Eduardo Arellanes Toledo “Odeloth”
- Edixon Rodríguez
- Eric Proaño Muciño “Frik”
- Eva Cabrera
- Fernando Hinojosa “el Hino”
- Fernando Sanchez Santillon “Fers”
- Gabriela Arellano
- Glen Miller
- Gustavo Duarte “Algeya”
- Hector German Santarriaga
- Hugo Aramburo
- Humberto Ramos
- Ivan Castillo “Zero Vaquero”
- Javier Jiménez
- Jesus Aburto
- Jorge Break
- Jorge Cavazos
- Jorge Gulias
- Jorge Muñoz “Yorko”
- Jorge Zuñiga
- José Cruz Gómez “Cruz”
- José Quintero
- José Santiago Gutiérrez
- Josh Candía
- Juan Manuel Ramírez “Juanele”
- Julian van Bores
- Lorena Velasco Teheran “Laren”
- Lucía Hernández “Luro”
- Luis Alberto Villegas
- Luis Fernando
- Luis Gantus
- Maria Helena Manero
- Mario Armando González
- Maritza Campos
- Miguel Angel Canales “Milky”
- Moserrat Meza “Yoshi Marshmallow”
- Oscar Amador
- Oscar Gonzalez Loyo
- Patricio Betteo
- Paulina Ramos Gonzalez “Manzana Loca”
- Pedro Martínez
- Ramon Espinoza
- Raúl Hernández “El Wakko”
- Raul Trejo “Rulopotamo”
- Raúl Valdéz
- Rene Córdoba
- Ricardo Cucamonga
- Ricardo García “Micro”
- Ricardo Pelaez Goicoechea
- Roberto Chinas
- Roberto Cota
- Roció Perez “Momo”
- Rogelio Flores
- Ruben Armenta “El Monito”
- Sebastián Carrillo “Bachan”
- Tony Sandoval
- “Tozani”
- Victor Betancourt “Vic Heavenly”
- “VP”