

Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Artes y Diseño



**FAD** UNAM  
FACULTAD DE  
ARTES Y DISEÑO

# La historieta como propuesta con base en la teoría de la narrativa visual

---

## Tesis

Realizada para obtener el grado de:  
**Licenciado en Diseño y Comunicación Visual**

*Presentada por:*  
Jairo Rafael Abarca Cordero

*Dirigida por:*  
Doctor Mario Iván Silva Díaz

Cd. Mx., 2017



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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





**FAD** UNAM  
FACULTAD DE  
ARTES Y DISEÑO

Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Artes y Diseño

La historieta como propuesta con base en la teoría de la narrativa visual

Tesis

Realizada para obtener el grado de:  
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presentada por:  
Jairo Rafael Abarca Cordero

Dirigida por:  
Doctor Mario Iván Silva Díaz

Cd. Mx., 2017

*Dedicatoria y agradecimientos*

*A mi madre, Malú Cordero; a mi abuela, Celia Orozco, A mi tía Guille, por su cariño constante e invaluable apoyo. También a Armando Patrón, a Gabriela Rosas. Por último a los profesores de la UNAM por compartir su conocimiento y experiencia.*

## 1. Referencias iniciales de la historieta

- 1.1. Breve descripción histórica
  - 1.1.1. Ilustración en el mundo
  - 1.1.2. Ilustración en México
- 1.2. Acercamiento al concepto de historieta
- 1.3. Conceptos en torno a la historieta
  - 1.3.1. Desprestigio de la historieta nacional
- 1.4. Mercado actual de historieta en México
- 1.5. Estructura de la historieta cómo composición
  - 1.5.1. Paneles
    - 1.5.1.1. Percepción temporal
    - 1.5.1.2. Percepción espacial
  - 1.5.2. Ilustraciones
    - 1.5.2.1. Estilos
  - 1.5.3. Globos
    - 1.5.3.1. Contenido
  - 1.5.4. Integración de texto
    - 1.5.4.1. Tipografía cómo imagen
      - 1.5.4.1.1. Lettering
      - 1.5.4.1.2. Onomatopeyas
    - 1.5.4.2. Tipografía estandarizada

## 2. Teoría de la narrativa visual

- 2.1. Narrativa
  - 2.1.1. Estructura de la Tragedia griega de acuerdo con Aristóteles
  - 2.1.2. Análisis de la narrativa a través de planos
  - 2.1.3. En función al lenguaje
  - 2.1.4. Texto literario cómo comunicación
  - 2.1.5. Escritura para cinematografía
- 2.2. Narrativa visual
  - 2.2.1. Montaje narrativo
  - 2.2.2. Aplicación de la teoría de narrativa visual de Will Eisner o *Arte Visual Secuencial*
- 2.3. Aportaciones de Scott McCloud.

### 3. Propuesta personal

3.1. Descripción del tema

3.2. Proceso de desarrollo

3.2.1. Guión literario

3.2.2. Bocetaje/maquetación

3.2.2.1. Diseño de personajes

3.2.2.2. Diseño de escenarios

3.2.3. Guión técnico

3.3. Proyecto

3.3.1. Técnica análoga de representación

3.3.2. Retoque digital

3.3.2.1. Color

3.4. Presentación del proyecto terminal

## 1. Referencias iniciales de la historieta

En éste primer capítulo se mantendrá atención en diversos conceptos alrededor de la historieta. Tales conceptos ayudarán a comprender aspectos históricos y culturales involucrados en el desarrollo de las mismas.

Una breve revisión de los juicios que afectan al estudio de las historietas y sus orígenes, servirá como punto de partida, a la elaboración de opiniones más elaboradas acerca de la comunicación propiciada con las historietas, también llamadas comics.

También se abordarán, en el transcurso del presente capítulo, los aspectos técnicos necesarios para su elaboración y comprensión básica como medio expresivo de comunicación.

### 1.1. Breve descripción histórica

En esta sección se abordarán los orígenes de las historietas partiendo de un lenguaje, el de la ilustración.

La historieta tiene relación con varios lenguajes, no sólo con el de la ilustración. Se le puede relacionar con el cine, las artes visuales pictóricas, la fotografía, el diseño gráfico, la narrativa literaria, entre otros. La historieta llega a reproducir aspectos de los otros lenguajes según sus posibilidades.

El espacio disponible en este trabajo no permite explicar dichas relaciones. Basta sólo mencionar al autor italiano Daniele Barbieri, cuyo trabajo posee muchos puntos útiles para la comprensión del tema en la presente investigación.

Se revisarán los referentes de los orígenes de la historieta a nivel internacional y al llegar a hablar de los referentes nacionales se revisará la época comprendida entre el Virreinato y el Porfiriato, por el interés básico de buscar lo que define a la concepción de las historietas nacionales. De ahí en adelante la revisión histórica de referentes será acelerada hasta llegar a tiempos recientes.

#### 1.1.1. Ilustración en el mundo

En la opinión de algunos expertos, según Scott McCloud, <sup>1</sup> la historieta tiene sus orígenes en las pinturas antiguas. <sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Scott McCloud, Entendiendo los comics, el arte invisible, p. 9-15



El invento de la imprenta es de singular importancia, no solo para la palabra escrita. Sin la imprenta y su ofrecimiento de liberación del arte y difusión de ideas, de las manos de unos cuantos privilegiados, las historietas no serían cómo las conocemos, un entretenimiento popular.<sup>3</sup>

En 1731 la pintura historiada aumentó su popularidad y calidad. William Hogarth, con su serie de cuadros “Los progresos de una ramera,”<sup>4</sup> es la prueba del desarrollo de imágenes con capacidad narrativa. Esas imágenes tenían un alto grado de iconicidad que las aleja del impresionismo comúnmente asociado a las historietas.

Regresando a las referencias históricas de artistas que podemos considerar cómo precursores de lo que conocemos actualmente como historieta, debemos mencionar a Rodolphe Töpffer, caricaturista que data de 1800 y que el primer, hasta donde se sabe, que usó dibujos y textos entrelazados delimitados en recuadros.<sup>5</sup>

A fines del siglo XIX se popularizó la publicación de tiras cómicas en los periódicos de Inglaterra. De ahí que se les diga comics hasta la fecha.<sup>6</sup>

Lynn Ward es un grabador en madera quien en la década de 1930 que hizo novelas sin palabras al igual que el caricaturista belga Frans Masereel. Este último publicó en 1919 “Un viaje apasionado.”<sup>7</sup>



Viaje apasionado, Frans Masereel, 1919.

---

<sup>2</sup> Si bien, McCloud, admite no saber el origen exacto de las historietas, echa mano de referencias del arte antiguo y universal para conceptualizar su propia definición, la que ligue a las historietas con todo el arte secuencial.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 16.

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 18.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 19.

Otra obra artística del siglo XX de Max Ernst titulada “Los siete pecados capitales o una semana de bondad”<sup>8</sup> debería ser tomada en cuenta cómo una historieta, pero a juzgar por McCloud la definición de comic (o de historieta) era muy corta aún.

Desde la década de 1960 surgieron artistas, en Estados Unidos y Europa, que escribían y dibujaban historias con un grado de sofisticación mayor. Empezaron a abordar temas que, tradicionalmente, no se tocaban en las historietas. Esos temas eran de reivindicaciones sociales, autobiografías, relaciones humanas, pobreza, drogadicción, entre otros, que se dirigían a un público más adulto. Este movimiento cultural en los comics de Estados Unidos se denominó “Comix”<sup>9</sup> la *x* en lugar de *cs* se debe a la clasificación *X-rated*; sólo para adultos. Así lo reseña Roger Sabin. Este movimiento es una prueba de los múltiples alcances narrativos y estilísticos que la historieta puede alcanzar. Su auge fue entre los años 1968 y 1975. Es ampliamente reconocido el caso del ilustrador Robert Crumb en este tipo de historietas. Su primera publicación fue “Zap Comix.”<sup>10</sup> Su misoginia no le impedía ser parte de la ola cultural de su momento. En dicha ola cabía, tanto en las historietas cómo en la música; por sólo mencionar dos manifestaciones culturales, una creatividad contestataria para hablar de drogas, violencia y mucho sexo. No eran indiferentes a los movimientos de protesta contra la guerra de Vietnam, los deseos de libertad, las relaciones libres de pareja, ideas místicas alrededor del consumo de sustancias alucinógenas (sobre todo *LSD*) y los conflictos entre razas.



Whiteman, the archetypal American Mr. Straight, Robert Crumb, 1968

En el medio en que se desenvolvían estos artistas no cabía la posibilidad de formar parte de la gran industria del comic. No contaban con equipos de rotuladores, entintadores, dibujantes y escritores propios de una industria organizada. No

<sup>8</sup> Al menos por la importancia que tiene la forma secuencial en dicha obra.

<sup>9</sup> Roger Sabin, *Comics, Comix and Graphic Novels. A History of Comic Art*, pp. 92- 103.

<sup>10</sup> *Ibid.* Publicada por Apex Novelties en 1968.

contaban con la remuneración correspondiente. Y no publicaban al ritmo constante de las series más comerciales.<sup>11</sup>

Revista *Replicante*, en su número 17, publicó acerca de tres historietas estadounidenses aparecidas en 1986.<sup>12</sup> Mostraron la posibilidad de contar historias fantásticas, tomando en cuenta realidades que antes se omitían. La primera de ellas, "Watchmen,"<sup>13</sup> escrita por Alan Moore y dibujada por Dave Gibbons, retoma a los superhéroes otorgándoles complejidades psicológicas y enfrentándolos a dilemas morales que conducen a un desenlace narrativo abierto. La segunda historieta es acerca del popular personaje Batman, titulada "El regreso del caballero oscuro."<sup>14</sup> Su autor es Frank Miller, quién con sus trazos a mano alzada muestra una expresividad acorde a las situaciones de caos y violencia que relata. Tales situaciones se vuelven cada vez más malévolas y obligan, al ya envejecido héroe, a actuar de manera cruel. Y la tercera es "Maus,"<sup>15</sup> de Art Spiegelman. Relata los acontecimientos de la vida del padre del autor durante la Segunda Guerra Mundial en el Guetto polaco de Sosnowiek y en el campo de concentración Auschwitz-Birkenau. La manera en que relata esa historia es a través de la caricaturización de los humanos, poniéndoles cabezas de animales. Así los judíos son ratones, los nazis gatos, los polacos cerdos y los estadounidenses perros. Los trazos empleados son de una sencillez que los acerca al género infantil.

### 1.1.2. Ilustración en México

En México se tomaron los recursos de la historieta europea y estadounidense a través de la experiencia propia de su realidad cotidiana.<sup>16</sup>

Para explicar cómo surge la historieta mexicana es necesario explicar antecedentes localizados en la historia de la imprenta nacional, si se le puede decir así, desde la época colonial. Quizás, en esa época, las imágenes religiosas que usaron los españoles para evangelizar a los indígenas, fueron las primeras impresiones conocidas en América. A esas imágenes de origen medieval con raíces góticas, se

---

<sup>11</sup> *Ibíd.*

<sup>12</sup> Jesús Serrano Aldape, "Tres historietas que cambiaron la historia," p. 121

<sup>13</sup> *Ibíd.* Publicada por DC Comics

<sup>14</sup> *Ibíd.* Publicada por DC Comics

<sup>15</sup> *Ibíd.* Si bien, esta serie ya se había publicado a partir de 1972 en la revista *Funny Animals*, publicada por Apex Novelties, se recopiló de manera definitiva en 1986, a través de un primer tomo titulado "Volume I: My Father Bleeds History," fecha de consulta: 16 marzo 2016 URL: [https://www.tebeosfera.com/sagas\\_y\\_arcos/maus\\_1972\\_spiegelman.html](https://www.tebeosfera.com/sagas_y_arcos/maus_1972_spiegelman.html)

<sup>16</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *Puros cuentos I, Historia de la historieta en México*, p. 13

les asignó un valor educativo y protector contra distintos males. Contenían visiones de monstruos que castigan los pecados.<sup>17</sup>

Por otro lado entre los productos de la nueva imprenta virreinal, destacan los relatos de sucesos relevantes tanto en Europa como en la colonia. De ahí deriva una antigua tradición del periodismo nacional: La nota roja. Ésta era acompañada con estampas muy imaginativas acordes a la morbosidad suscitada en los lectores por las historias de crímenes y sucesos extraños. La crónica es escasa en éste periodismo para el cual, la ilustración ejerce un papel atractivo y repelente a la vez.<sup>18</sup>

Es hasta 1792 cuando, Francisco Agüeros ironiza el concepto de muerte con sus ilustraciones para “La portentosa vida de la muerte,”<sup>19</sup> que surge un indicio de nacionalismo en la gráfica de la época colonial.

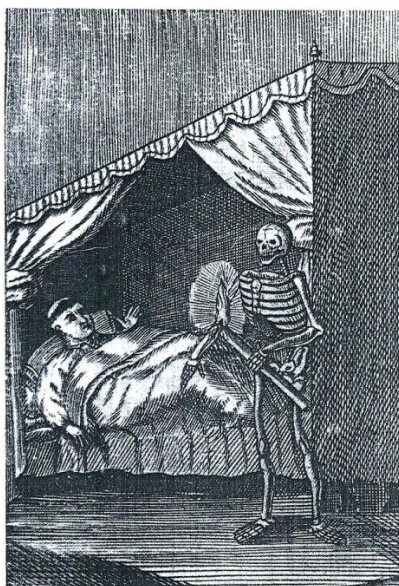


Ilustración de “La portentosa vida de la muerte,” Francisco Agüeros, 1792.

Durante el México independiente surge, entre los hacedores de cultura, la necesidad de definir la nueva identidad nacional. Con una fuerte carga de idealización del pasado indígena y deseos de modernidad, los ilustradores desarrollan una gráfica que incluye el costumbrismo y las antiguas ciudades

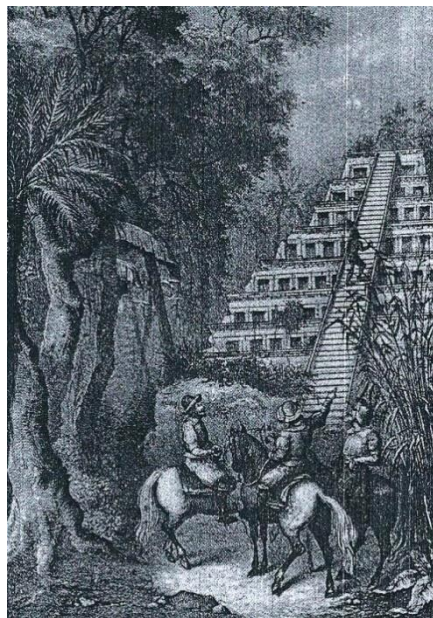
---

<sup>17</sup> *Ibíd.*, p. 14

<sup>18</sup> *Ibíd.*

<sup>19</sup> *Ibíd.*, pp. 14 y 17

mesoamericanas; todo ello mezclado con motivos de origen europeo notables en la representación naturalista de la figura humana y detalles arquitectónicos.<sup>20</sup>



Estampa de "El Tajín," L. Garcés.

Una muestra de esta cultura se encuentra en la publicación "El Renacimiento"<sup>21</sup>, periódico literario dirigido por el liberal Ignacio Manuel Altamirano e ilustrado por los grabadores Iriarte, Salazar y Jara.

La necesidad de difundir estas imágenes se complementa con los avances técnicos de la época. En 1826, Claudio Linati, proveniente de Italia, introduce la litografía en México. Lo cual facilita la reproducción de imágenes.<sup>22</sup>

Esto último es muy importante para el desarrollo posterior de la historieta mexicana. Para Aurrecoechea, las raíces del comic mexicano; o *monitos*, como coloquialmente se les conoce, se encuentran en las publicaciones del siglo XIX. Durante el transcurso de ese siglo la necesidad del pueblo, tanto analfabeta como instruido, de publicaciones muy variadas. Existían tanto las de pretensiones intelectuales con una carga de ideología nacionalista y las que expresaban las creencias populares más profundas del público. Entre estas se incluyen los cancioneros, los catecismos, las instrucciones para escribir cartas amorosas, relatos

---

<sup>20</sup> *Ibíd.*, pp. 22 y 23. Incluso, es posible hablar de ilustración fantástica por la capacidad idílica de algunas de esas imágenes, fuertemente estimulantes para la imaginación. Tales imágenes tenían más que ver con la mentalidad europea que las forjó.

<sup>21</sup> *Ibíd.*, p. 25

<sup>22</sup> *Ibíd.*

de crímenes, etc. De modo que en la segunda mitad del siglo XIX, se multiplica la presencia de talleres gráficos populares.<sup>23</sup>

Se recuerda mucho al taller de Antonio Vanegas Arroyo y al más afamado artesano del mismo: José Guadalupe Posada. De éstos dos personajes de la gráfica popular mexicana se conocen las siguientes historietas, propiamente dichas: “Don Chepito marihuano”<sup>24</sup> y “Por amar a una mujer casada”<sup>25</sup> (también protagonizada por *Don Chepito*).



Por amar a una mujer casada, José Guadalupe Posada.

A fines del siglo XIX, *Casa Maucci Hermanos*, de Barcelona, trajo a América hojas de gran formato que narran vidas de santos, sucesos espeluznantes y morbosos, aventuras y otros temas de interés popular. Lo hacían con textos rimados que servían de apoyo a las imágenes que eran presentadas como secuencia. A estas hojas grandes se les conocía como *Aleluyas*. De este tipo de publicaciones destaca “Un cesante de Noche-buena,”<sup>26</sup> que augura la historieta para adultos tan exitosa, tiempo después, en México.

La litografía favoreció a la proliferación de periódicos locales, en los cuales los encargados de sustentar proyectos de nación antagónicos de liberales y conservadores políticos, hacía circular sus opiniones, durante las guerras del siglo

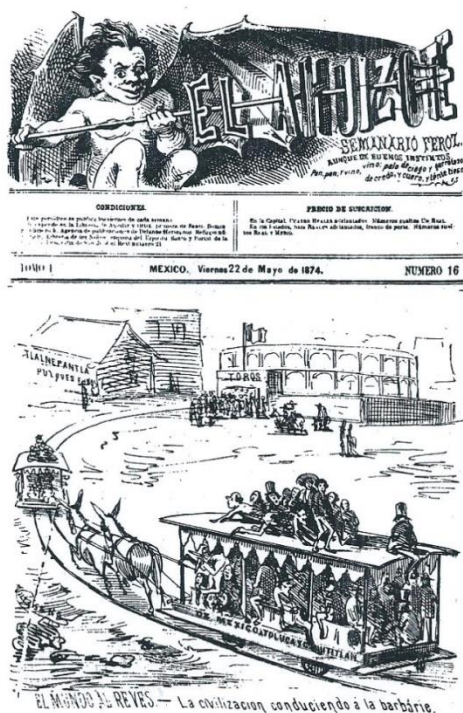
<sup>23</sup> *Ibíd.*, p. 33

<sup>24</sup> *Ibíd.*

<sup>25</sup> *Ibíd.*

<sup>26</sup> *Ibíd.*, p. 42

XIX. En esas publicaciones, era común que la crítica a los adversarios políticos, se hiciera de manera muy concisa. En eso ayudaron mucho las sátiras en las caricaturas que buscaban denostar al contrario. La mordacidad de esas imágenes atraía al público masivo analfabeta y reflejaban la violencia de la época. En ese contexto se evidencian algunas de las principales características de la historieta en cualquier parte del mundo, por ejemplo: la presencia de personajes estereotipados a lo largo de varias entregas sucesivas. La manera en que esto sucedió; no siempre fue cómo en el caso de las historietas mencionadas más arriba del taller de Vanegas Arroyo en las que aparece un personaje llamado *Don Chepito* claramente identificado, fue por la caricaturización de los personajes públicos de la época. Los rasgos, con que fueron representados, resultaron válidos para el público receptor que, comenzó a identificar a los personajes reales con las imágenes caricaturizadas impresas. Con ese estilo se resumieron las características de las distintas clases sociales. Generalmente se dividían entre poderosos adinerados (catrines, gobernantes déspotas y militares prepotentes, por ejemplo) y pobres oprimidos (indios, léperos y tinterillos, entre otros) cuyo ingenio era puesto de manifiesto a la hora de burlar la autoridad.<sup>27</sup>



El Ahuizote, ejemplo de prensa política, ilustrado por Alamilla y Villasana (1874-1876)

<sup>27</sup> *Ibid.*, pp. 52- 57.

Debido a la extensión del tema sólo cabe destacar algunas aportaciones a la historieta nacional durante la primera mitad del siglo XX. Para ello se puede consultar en la revista digital del sitio: *www.tebeosfera.com*. Entre dichas aportaciones están las historietas escritas por Yolanda Vargas Dulché en la revista “Lágrimas, Risas y Amor.”<sup>28</sup> De esta revista son muy conocidos los melodramas “Yesenia,”<sup>29</sup> y “El Pecado de Oyuki,”<sup>30</sup> ambos ilustrados por Antonio Gutiérrez. También es conocida por haber creado junto a Alberto Cabrera “Memín Pinguín,” primero conocida con el título “Almas de niños,” en 1943, en la que trataba las aventuras de un niño negro y su grupo de niños amigos y traviesos pero, bien intencionados. Entre 1963 y 1982, la serie, fue popularizada aún más por el dibujante Sixto Valencia.<sup>31</sup>

Otro referente de la historieta nacional es “La Familia Burrón.”<sup>32</sup> Esta serie primero se publicó en la revista *Pepín* como *El Señor Burrón* o *Vida de Perro*. Fue creada por Gabriel Vargas en 1948. En 1952 fue tan popular que tuvo su propia revista con el nombre con el que actualmente es recordada. En estas historietas se da seguimiento a las vivencias de una familia, en la que destaca la madre, Borola Tacuche, cómo principal personaje picaresco, que vive en una vecindad en medio de la ciudad. Si bien la serie hablaba de personajes de la vida cotidiana también, pasados los años, se dio cabida a los seres fantásticos cómo extraterrestres y vampiros.

Además de la ya mencionada revista *Pepín* existían otras dos revistas importantes que configuraron el panorama competitivo de la llamada época de oro, en la década de 1930, de la historieta nacional. Una fue la revista *Chamaco* y la otra *Paquín*.<sup>33</sup>

Un escritor y dibujante de historietas importante para la producción mexicana es Juan G. Cruz. Inició su carrera como dibujante de historietas en 1936 en la revista

---

<sup>28</sup> Fecha de consulta: 16 marzo 2016 URL:

[http://www.tebeosfera.com/autores/yolanda\\_vargas\\_dulche.html](http://www.tebeosfera.com/autores/yolanda_vargas_dulche.html)

<sup>29</sup> Fecha de consulta: 16 marzo 2016 URL:

[https://www.tebeosfera.com/publicaciones/lagrimas\\_risas\\_y\\_amor\\_1978\\_edar.html](https://www.tebeosfera.com/publicaciones/lagrimas_risas_y_amor_1978_edar.html)

<sup>30</sup> Fecha de consulta: 16 marzo 2016 URL:

[https://www.tebeosfera.com/publicaciones/lagrimas\\_risas\\_y\\_amor\\_1978\\_edar.html](https://www.tebeosfera.com/publicaciones/lagrimas_risas_y_amor_1978_edar.html)

<sup>31</sup> Fecha de consulta: 16 marzo 2016 URL:

[http://www.tebeosfera.com/obras/series/memin\\_pinguin\\_vargas\\_cabrera\\_1943.html](http://www.tebeosfera.com/obras/series/memin_pinguin_vargas_cabrera_1943.html)

<sup>32</sup> Fecha de consulta: 16 marzo 2016 URL:

[http://www.tebeosfera.com/obras/series/familia\\_burron\\_la\\_vargas\\_1948.html](http://www.tebeosfera.com/obras/series/familia_burron_la_vargas_1948.html)

<sup>33</sup> Fecha de consulta: 16 marzo 2016 URL:

[http://www.tebeosfera.com/obras/publicaciones/chamaco\\_herrerias\\_1936.html](http://www.tebeosfera.com/obras/publicaciones/chamaco_herrerias_1936.html)



*Pepín*. El estilo de sus primeros trabajos refleja las influencias estadounidenses de ilustradores de historietas de aventuras con toques de realismo, cómo Harold Foster, creador de *Tarzán* y Alex Raymond, dibujante de la popular saga épica *Flash Gordon*.<sup>34</sup>

Creó series de periodicidad diaria al igual que otros realizadores ante la demanda tan amplia de los lectores. En dichas series creó a personajes, cada uno con su propia serie de aventuras, que a veces confluían en una sola historia; al estilo de las actuales franquicias cinematográficas estadounidenses, alimentadas de las creaciones de Stan Lee como guionista y Jack Kirby como ilustrador, según se menciona en el número 4 de la revista *Comikase*.<sup>35</sup>

José G. Cruz creó, en 1936 dentro de las páginas de la revista *Paquito*, una historieta llamada *Adelita y las Guerrillas*, ambientada en la época de la revolución mexicana. Tal ambientación carece de precisión histórica. Juega libremente con la cronología de los sucesos históricos y hasta con la mezcla de géneros al incluir personajes tanto históricos, como fantásticos, por ejemplo, mezclando la presencia de satanás con el western y la aparición de Pancho Villa bajo el nombre de *Pancho Pistolas*. La protagonista de estas aventuras se llama Adela Negrete, quien por deseos de venganza busca capturar a la criminal *La Tigresa del Bajío*, secuestradora y asesina de su hermano. Después acaba combatiendo a lado de los carrancistas con el nombre de *Adelita*. En ésta primera versión el parecido de la protagonista recordaba bastante al ideal de belleza latina difundido por la industria cinematográfica con las actuaciones de Dolores del Río. Más adelante, en la década de 1950; tras la reescritura de los inicios de la serie, será la celebridad María Félix quien inspiraría a José G. Cruz para la fisonomía de *Adelita*.<sup>36</sup>

---

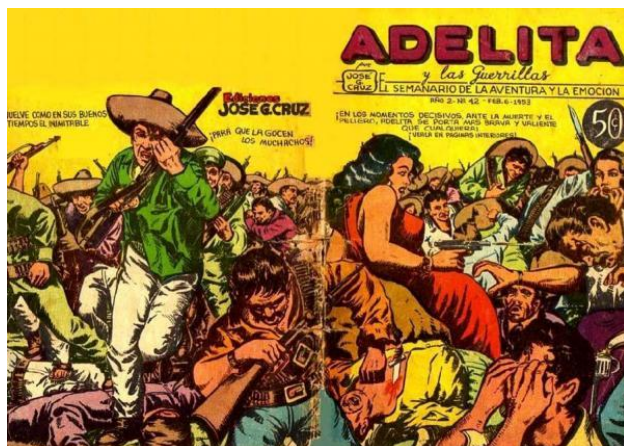
<sup>34</sup> Fecha de consulta: 16 marzo 2016 URL:

[http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/mujeres\\_machas\\_en\\_adelita\\_y\\_las\\_guerrillas.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/mujeres_machas_en_adelita_y_las_guerrillas.html)

<sup>35</sup> Martín Arceo, Jack Kirby. *La diestra de dios*, p. 16

<sup>36</sup> Fecha de consulta: 16 marzo 2016 URL:

[http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/mujeres\\_machas\\_en\\_adelita\\_y\\_las\\_guerrillas.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/mujeres_machas_en_adelita_y_las_guerrillas.html)



Adelita y las guerrillas, escrito y dibujado por José G. Cruz.

En estas aventuras, con tintes melodramáticos, era muy común cierto tipo de erotismo sadomasoquista que reflejaba el machismo de la sociedad. La diferencia era que los roles dominantes eran encarnados por mujeres, al menos hasta que un hombre fuerte las controlara.<sup>37</sup>

Otro rasgo muy llamativo de la obra creativa de José G. Cruz es la introducción, desde la década de 1940, de técnicas de fotomontaje que, sin duda, le ayudaban a cumplir más rápido con los plazos de entrega. Esas técnicas lo acercan a la estética del Arte Pop.<sup>38</sup>

Explotó este último rasgo en la serie de historietas *Santo, el enmascarado de plata*, un héroe, que tiene mucho en común con el pueblo mexicano al que protege. Ejemplo de ello es su fe en la Virgen de Guadalupe. Este héroe, lo mismo podía enfrentarse a criminales comunes que a seres del infierno. Según el artículo publicado en el número 4 de la revista *Comikase*, esta serie es por la que más se le reconoce su calidad artística, pese a la poca disponibilidad de las publicaciones en manos de coleccionistas que las han cotizado muy alto, ello a raíz de la revaloración, cómo objetos de interés dentro de la cultura popular mexicana, de la que han sido objeto desde la década de 1980.<sup>39</sup>

---

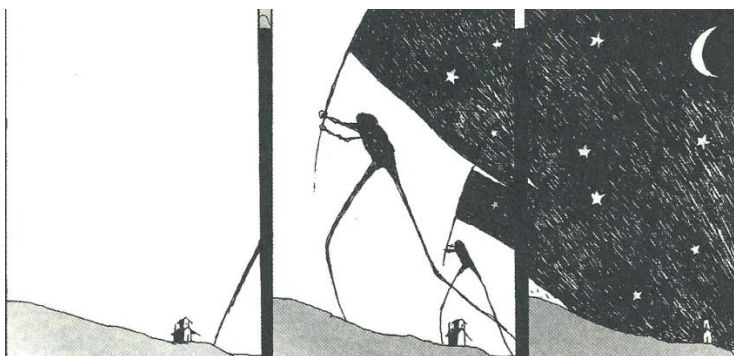
<sup>37</sup> Fecha de consulta: 16 marzo 2016 URL:  
[http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/mujeres\\_machas\\_en\\_adelita\\_y\\_las\\_guerrillas.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/mujeres_machas_en_adelita_y_las_guerrillas.html)

<sup>38</sup> Fecha de consulta: 16 marzo 2016 URL:  
[http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/mujeres\\_machas\\_en\\_adelita\\_y\\_las\\_guerrillas.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/mujeres_machas_en_adelita_y_las_guerrillas.html)

<sup>39</sup> Mauricio Matamoros Durán, José G. Cruz: Los años dorados del enmascarado de plata, p. 24

Otra creación importante de la historieta nacional es la publicada en febrero de 1986, “Karmatrón y los transformables”<sup>40</sup> de Oscar González Loyo, quien actualmente funge como director general de *¡Ka-Boom! Estudio*.

Desde 1998 existe, en suelo nacional una editorial llamada *Resistencia*, cuya distinción de otras empresas ha sido la conjunción de la literatura con el diseño gráfico<sup>41</sup>. Así mantienen un sello editorial ligado a las artes plásticas. Dentro de su catálogo caben publicaciones de historietas con autores como el mexicano Tony Sandoval, autor de *Epidemia de melancolía* y Patricio Betteo autor de la serie *Mirador*. Al momento de escribir esta investigación, el catálogo digital de su sitio no muestra los títulos mencionados, pero sí tuvieron una breve reseña en el número 1 de la revista *Comikase*.<sup>42</sup>



“Paseo vespertino,” compilada en *Epidemia de melancolía*, Tony Sandoval, 2008

Por otro lado a un nivel más comercial y a bajo costo, debido a su formato pequeño y flexible, envueltos con plástico y con una advertencia en mayúsculas que rezan lo siguiente: **SÓLO ADULTOS. PARA MAYORES DE 18 AÑOS. SU VENTA A MENORES ES UN DELITO. SU CONTENIDO PUEDE SER OFENSIVO PARA ALGUNAS PERSONAS;** surgieron durante la década del año 2000 o finales de la de 1990 títulos mexicanos como, *Las chambeadoras*, *Delmoniko's erotika*, *Mercados y marchanta*, *Sangre caliente*, *Historias perversas*, *Pistolero*, *Tropicaliente* y *Colegialas ardiente*, entre otros. Estos títulos tienen su antecedente en los llamados

---

<sup>40</sup> Fecha de consulta: 3 febrero 2017 URL: <http://www.ka-boom.com.mx/ka-boom.htm> Según relata González Loyo en dicho sitio, en respuesta a la polémica surgida por la inclusión de cuatro robots transformables, a manera de copia de la caricatura de los Transformers recién transmitida en esos años por el canal 13, Víctor Castañeda, director de C.E.P.S.A, le pidió a González Loyo que los cuatro robots, que acompañaban al héroe de su saga, se transformaran. La idea original no incluía ese rasgo en los personajes. Cedió en dicha petición para que la saga, cuyo título original era: *Karmatrón y los guerreros Kundalini*, fuera publicada.

<sup>41</sup> Fecha de consulta: 4 febrero 2017, URL: <http://www.editorialresistencia.com.mx/nosotros>

<sup>42</sup> Everardo Ferrer, *El factor mutante*, 1986-2008, pp. 26 y 27.

*Sensacionales* que se publicaban a finales de la década de 1980 con los siguientes sufijos: *de trailers, de luchas, de mercados, de barrios*, entre otros. Éste tipo de historieta se encuentra fácilmente en puestos de periódicos, en la vía pública, donde es común que el mexicano promedio compre. En el número 20 de la *Revista Replicante* se contempla una posible defensa de este tipo de entretenimiento. Se plantean como un relajamiento de las tensiones de la vida cotidiana a través de fantasías sexuales en situaciones consensuadas. Lo cual no tiene relación con lo que sucede con las imágenes sangrientas de películas religiosas como *La Pasión* de Mel Gibson, donde la carnalidad si se puede percibir de manera muy chocante.<sup>43</sup>

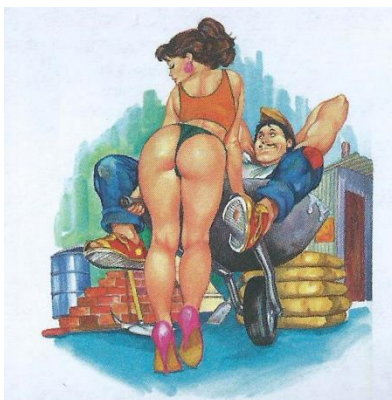


Ilustración de Óscar Bazaldúa

Este tipo de ediciones se pueden encontrar junto a la propaganda política al modo de los caricaturistas mexicanos publicados en revistas como *El Chamuco* surgida en 1996 como una reacción al control de la prensa durante el sexenio de Carlos Salinas de Gortari. Tales caricaturistas recurren a los mismos componentes de la historieta para dar cabida a sus ideas.<sup>44</sup>

## 1.2. Acercamiento al concepto de historieta

Para llegar a establecer la situación de la narrativa visual aplicada en las historietas mexicanas, es necesario primero hablar de las historietas nacionales cuando aún no se aplicaba el concepto de novela gráfica y cuando Will Eisner, no había formulado sus ideas, de la narrativa visual.

---

<sup>43</sup> Héctor Villareal, *Porno y grafía*, pp. 62 y 63

<sup>44</sup> Fecha de consulta: 4 febrero 2017, URL:

<http://www.elchamuco.com.mx/new/index.php/preguntas-frecuentes/quienes-son-estos-canijos>

Tal formulación de ideas implica un análisis, dentro del medio de la historieta, producto de una evolución que se ha dado de manera desigual en los países donde se produce y vende historieta.

En el caso de México, los códigos prehispánicos se pueden considerar antecedente de las historietas, aunque con reservas<sup>45</sup>. Tales imágenes, de intención narrativa, no estaban sujetas a medios de reproducción para su distribución comercial; (aspecto que obliga a los creativos del comic a trabajar con ciertos plazos de entrega), por lo cual, no se copiaban en cantidades masivas, al contrario, se trataba de objetos únicos que quizás no estaban al alcance de la población común.<sup>46</sup>

Respecto a los plazos de entrega para la distribución comercial, Will Eisner nos habla del manejo de estereotipos. Los estereotipos que acarrear toda clase de prejuicios, les resultan necesarios a los artistas del comic por la falta de tiempo y espacio en el papel para desarrollar ampliamente las ideas de sus historias. Los estereotipos funcionan cómo una síntesis que facilita la identificación de temas, volviéndose así una herramienta para la caricatura.<sup>47</sup> Tal vez por eso sucede lo que explica Genaro Zalpa, que la gente no lea las historietas. Las imágenes le facilitan la comprensión así que solo las ven.<sup>48</sup>

Al relacionar lo anterior con el manejo de los estereotipos, es posible entender que la narrativa visual no sea aplicable a las historietas mexicanas. Es sostenible esa afirmación porque la narrativa exige al lector tiempo y paciencia para la comprensión de ideas. Las ideas pueden tener un desarrollo extenso que no cabe en la aplicación de estereotipos en imágenes de fácil lectura. De esa manera, al haber mencionado algunas características del desprestigio de las historietas mexicanas, cabe decir, tentativamente, que la narrativa visual en los comics en México se ha estancado. Prueba de ello está en que, según afirmaciones de

---

<sup>45</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *op. cit.* p. 9

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 25. Como ya se reseñó anteriormente, la introducción de la litografía en 1826, facilitó la evolución de la gráfica, que culminó en la creación de historietas como se les conoce actualmente.

<sup>47</sup> Will Eisner, *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, p. 17.

<sup>48</sup> Genaro Zalpa, *El mundo imaginario de la historieta mexicana*. Al término de esta investigación, no se contó con la pre-visualización de todas las páginas en la versión digital consultada. Fecha original de consulta: 7 agosto 2014, URL:

<https://books.google.com.mx/books?id=jR9VUDIIiDsC&lpg=PA17&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

Aurrecoechea y Bartra, hasta la década de 1990, el 80% de las publicaciones nacionales, eran historietas dirigidas al público adulto, entiéndase pornográficas.<sup>49</sup>

Por otro lado, Eisner en su carrera como teórico propuso el concepto de *Novela Gráfica* para referirse a historietas con temas profundos que no cayeran en las fórmulas de la historieta comercial.<sup>50</sup> Más tarde, el escritor Alan Moore, como consta en el número 3 de *Occupy comics*, rechazó el término por considerarlo parte de un ardid publicitario que sólo justificaba la añoranza de los lectores adultos; quienes en su infancia leyeron historietas de superhéroes, que los hace consumir el mismo producto con una fachada distinta. Es decir los consumidores ven recicladas las mismas ideas exitosas de décadas anteriores, siendo trabajadas por artistas que primero fueron fanáticos desde su juventud, careciendo del oficio que tuvieron los escritores y artistas que impulsaron a la industria con el desarrollo de personajes que nunca poseyeron.<sup>51</sup> Tal es el caso de Jack Kirby, conocido por dibujar a *Captain America* y Steve Ditko, dibujante del conocido superhéroe *Spiderman*.

Por otro lado en las tiendas especializadas suele decirseles novelas gráficas a las recopilaciones de números de historietas originalmente publicadas de manera seriada.

### 1.3. Conceptos en torno a la historieta

La situación de la historieta mexicana ha sido juzgada por teóricos que no la conocen. Por ello, Genaro Zalpa resume el tipo de análisis a los que la historieta, en distintos contextos internacionales; además de la mexicana, ha sido sometida. Ello para establecer un marco de referencia, acerca de la carencia de análisis culturales confiables.<sup>52</sup>

En Inglaterra, durante la década de 1950, un profesor de escuela llamado George Pumphrey destacó como una parte muy activa en una campaña anti-historietas. El profesor Pumphrey buscaba acercar la lectura a sus alumnos por medio de las

---

<sup>49</sup> Juan Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra, Puros cuentos I, Historia de la historieta en México, *apud* Genaro Zalpa, El mundo imaginario de la historieta mexicana.

<sup>50</sup> Will Eisner, El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo, p. 143.

<sup>51</sup> Alan Moore, Buster Brown at the barricades, part 5 & 6,

<sup>52</sup> Genaro Zalpa, *op. cit.* El mundo imaginario de la historieta mexicana, fecha original de consulta: 7 agosto 2014, URL: <https://books.google.com.mx/books?id=jR9VUDIIiDsC&lpg=PA17&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

historietas pero, al ver su contenido en los quiscos creyó que eran mala influencia. A ésta campaña se unieron AWWPA (*Authors World Peace Appeal*). Poseían un apartado de literatura infantil en el que clasificaban que historietas eran censurables, ya sea en mayor o menor medida. La conclusión a que llegaron era que las historietas provenientes de Estados Unidos eran de las más censurables. El contexto en que se dio ésta campaña, estaba moldeado por una lucha ideológica que confrontaba la creciente influencia de Estados Unidos en el mercado a través de sus productos importados, contra el nacionalismo británico. Tal énfasis en el nacionalismo consiguió que el Partido comunista también se uniera ésta campaña.<sup>53</sup>

De ésta época datan las opiniones de Wertham, quien veía en la S de Superman, una suástica nazi y a la Mujer Maravilla, cómo un personaje sádico sexual por, ser mostrada con un lazo para dominar a sus contrincantes.<sup>54</sup>

El resultado de ésta campaña fue la censura, en 1955, de los temas violentos y/o repulsivos. El tipo de historieta más afectado fue el de relatos de horror o de crimen. Al respecto, Martin Barker, declaró que los criterios utilizados para llegar a la censura eran arbitrarios y sin justificación. Él opinó que el impacto, de las historias de horror, demostraba que el crimen no era beneficioso. Para Genaro Zalpa, Barker no logró explicar adecuadamente sus ideas respecto a un método que, el mismo Barker, proponía. Ese método consistía en un análisis de resultados comprobables que desmentiría las ideas de la campaña anti-historieta que la veían cómo un producto nocivo.<sup>55</sup>

Otro ejemplo de este último tipo de críticas fue reseñado en el número 20 de la *Revista Replicante*. En Estados Unidos de Norteamérica, gracias a la labor política de un Senador llamado Estes Kefauver en la década de 1950; cuyo objetivo era combatir la delincuencia juvenil, se creó el CCA (*Comic Code Authority*). Era un organismo de censura que aprobaba las historietas que, basándose en las opiniones de Wertham, autor de *La seducción de los inocentes*, no promoviera la violencia en los jóvenes. Las publicaciones que quisieran éxito comercial estaban obligadas a mostrar el sello que señalara su aprobación por el CCA. Esto les prohibía, por ejemplo, usar fantasmas o zombies cómo personajes en sus páginas, o que estos no fueran patriotas o que las autoridades fueran cuestionables. Los criterios de censura eran muy ambiguos y arbitrarios, se creía que las figuras humanas debían

---

<sup>53</sup> *Ibid.*

<sup>54</sup> *Ibid.*

<sup>55</sup> *Ibid.*

vestirse de manera que no atentaran contra la moral y las buenas costumbres. La autoridad de este sello sólo tuvo vigencia hasta la década de 1980. Surgieron canales de distribución cada vez más especializados con menos intermediarios que, poco a poco, paliaron la censura.<sup>56</sup>

En la década de 1970, en Francia, se comenzó a estudiar a las historietas desde el punto de vista estético de sus imágenes; o a través de análisis históricos, mas no desde el punto de vista social y/o cultural, y menos aún, cómo narrativa visual.<sup>57</sup>

En América Latina los análisis partieron desde enfoques marxistas. Se escribió, que en las historietas de Walt Disney la verdadera historia no era representada. Con verdadera historia se refería a la lucha de clases. En las historias del tío rico del Pato Donald se veía normal que el rico fuera rico y tuviera a su disposición todo lo que deseara pero no aparecía el conflicto real de las clases sociales (léase, los ricos explotadores y sus subordinados) cuyos intereses estaban contrapuestos.<sup>58</sup>

De ese modo, durante el gobierno de Salvador Allende, en Chile, la casa Editorial *Popular* editó una historieta titulada *Firme*, en un esfuerzo por contrarrestar la influencia de las historietas estadounidenses.<sup>59</sup>

Incluso en México, las fotonovelas y los comics fueron considerados parte de la propaganda del imperialismo de Estados Unidos.<sup>60</sup>

Otro ejemplo de las visiones sesgadas, con que fueron juzgadas las historietas en América Latina, es el caso de *Mafalda* de Quino. En el análisis que le hizo, Pablo José Hernández, concluye que se trata de una historieta reaccionaria al régimen peronista. Sus razones fueron que la protagonista no es peronista, las historias no son peronistas y retrata a un padre de familia asalariado que no pertenece a un sindicato.<sup>61</sup>

Irene Herner, también desde una óptica marxista, concuerda en que, el arte ayuda a fijar los valores de las clases dominantes. Por lo tanto, señala que las historietas

---

<sup>56</sup> Andrés Bacigalupo, Horror, terror y censura, p. 110

<sup>57</sup> Genaro Zalpa, *op. cit.* El mundo imaginario de la historieta mexicana, fecha original de consulta: 7 agosto 2014, URL:  
<https://books.google.com.mx/books?id=jR9VUDIIiDsC&lpg=PA17&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

<sup>58</sup> *Ibid.*

<sup>59</sup> *Ibid.*

<sup>60</sup> *Ibid.*

<sup>61</sup> *Ibid.*



estadounidenses han ejercido mucha influencia en América Latina. De ahí, que no reflejen la realidad, sino un mundo capitalista. <sup>62</sup>

Además, el modo en que conocemos a las historietas, llamándolas *comics*, cómo en Estados Unidos, nos habla del modo en que las empresas editoriales de ese país, se han apropiado de las aportaciones que dieron forma al *comic* en Europa. Siendo que, en Europa, desde mediados del siglo XIX, ya existían las viñetas con texto que ilustraban sucesos mediante la sátira, y no desde finales del mismo siglo con la aparición, en el periódico New York World, de las tiras cómicas *The Yellow Kid*. <sup>63</sup>

En la década de 1980, en Estados Unidos, se publicaron análisis de historietas mexicanas. La publicación que las recopiló entonces se llamaba: *Journal of popular culture*. Tales análisis estuvieron a cargo de escritores como Harold Hinds, quien se interesó por el superhéroe mexicano *Kalimán*. Hinds creía que, el mexicano tiende a ser, en cierto modo, individualista. Esa opinión se refleja en el análisis, de los temas de la historieta de *Kalimán*, que lo llevan a concluir la razón, por la cual, el héroe es solitario: la desconfianza hacia lo que no pertenece a la propia familia. Lo anterior contradice a la fuerte base comunitaria de la sociedad mexicana, mostrando así, un ejemplo de la falta de consenso, entre los análisis existentes; del medio del *comic* (o historieta) nacional, y el conocimiento de las temáticas que definen a México. <sup>64</sup>

### 1.3.1. Desprestigio de la historieta nacional

Buena parte de la historieta mexicana está limitada a las llamadas ediciones de bolsillo tipo vaquero (libro vaquero o libro policíaco), cuya calidad tanto de impresión, de redacción o de temas ligados a la excitación sexual masculina y la violencia exacerbada, le han desprestigiado como medio de expresión.

En el aspecto numérico de las ediciones de historietas mexicanas no se ha logrado una certeza absoluta. Hacia 1977 se editaron 70 millones de historietas en México. 56 millones eran “cuentos” y 14 millones fotonovelas. <sup>65</sup> Estas cifras no se pudieron corroborar verazmente porque los editores tienden a tergiversar sus datos. Otra situación que dificulta conseguir una cifra exacta de historietas publicadas es la

---

<sup>62</sup> *Ibid.*

<sup>63</sup> *Ibid.*

<sup>64</sup> *Ibid.*

<sup>65</sup> Irene Herner, *Mitos y monitos. Historietas y fotonovelas en México*, p. IX, *apud.* Genaro Zalpa, *El mundo imaginario de la historieta mexicana*, fecha original de consulta: 7 agosto 2014, URL: <https://books.google.com.mx/books?id=jR9VUDIIiDsC&lpg=PA17&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

reventa y el paso de mano a mano entre los lectores. Otro factor que afecta la determinación de dichas cifras es el desprestigio con que se les contempla. Se consumen en sectores socioeconómicos bajos de la población. Esos sectores son los que, generalmente, han sido rezagados de la educación universitaria, quienes, a su vez sólo leen historietas de manera ocasional o coleccionan aquellas que consideran más cultas. Causan vergüenza en gente adulta que no pertenezca a la clase social baja. <sup>66</sup> Todo ello, pese a la importancia social de la historieta mexicana, que acerca a los niños a la lectura, les enseña historia y valores sentimentales, desahoga frustraciones sexuales y de índole socioeconómica, resaltan el habla popular, estimulan la imaginación con paisajes exóticos, son evidencia del machismo y la fe en la Virgen de Guadalupe. <sup>67</sup>

#### 1.4. Mercado actual de historieta en México

Actualmente el consumo de historietas en territorio nacional; además de las historietas o *monitos* <sup>68</sup>nacionales, consiste en múltiples versiones en español de productos estadounidenses y japoneses, fáciles de conseguir en puestos de periódicos. También existe la venta de ediciones directas en inglés por tiendas especializadas.

Son empresas como la vendedora de estampas adhesivas para álbumes y tarjetas coleccionables *Panini*, fundada en 1961 en Italia por los hermanos Panini, quienes actualmente traen al público mexicano diversos títulos. Los títulos que *Panini* distribuye corresponden a historietas japonesas conocidas como mangas. Entre esos títulos podemos mencionar la popular *Dragon Ball*, *I am a hero* y *Bakuman*. <sup>69</sup>

En México la empresa *Kamite*, desde 2013 ha traído a la venta versiones en español de títulos como *The Walking Dead*, *Los Simpsons*, *Adventure Time*, *Saga*, *Spawn*, *Halo*, *The Last Of Us*. Los mencionados títulos, cuyos originales pertenecen a empresas estadounidenses como *Image Comics*. Algunos no necesariamente fueron pensados originalmente como historietas, tal es el caso de *Los Simpsons* y *Adventure Time*,

---

<sup>66</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, Puros cuentos I, Historia de la historieta en México, *apud* Genaro Zalpa, El mundo imaginario de la historieta mexicana, fecha original de consulta: 7 agosto 2014, URL: <https://books.google.com.mx/books?id=jR9VUDIIiDsC&lpg=PA17&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

<sup>67</sup> Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra, *op. cit.*, Puros cuentos I, Historia de la historieta en México, p. 9.

<sup>68</sup> *Ibid.*, Así las llamaron Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra en su investigación.

<sup>69</sup> Fecha de consulta: 18 febrero 2017, URL:

[http://comics.panini.com.mx/store/pub\\_mex\\_es/magazines/comics.html](http://comics.panini.com.mx/store/pub_mex_es/magazines/comics.html)

tratándose de series de televisión; o *Halo* y *The Last of Us*, ambos basados en videojuegos. Un rasgo importante del mercado de las historietas, siendo un producto industrial, es la amplia explotación comercial diversificada en las adaptaciones a otros medios de comunicación que incluyen la cinematografía, los videojuegos y las series animadas de televisión además de memorabilia muy amplia cómo tarjetas coleccionables, figuras de personajes, entre otros.<sup>70</sup>

De acuerdo al número 1 de la *Revista Comikase*, en el año 2005 *Televisa*,<sup>71</sup> a través de su editorial compró los derechos para publicar las historietas de Marvel. Fue Giobanny Arévalo el encargado de liderar ese esfuerzo editorial, siendo su primer título *The Spectacular Spiderman: El Espectacular Hombre Araña*.

La principal crítica que ha recibido *Televisa* fue la referente a la especulación que su distribución ha generado en títulos de reciente aparición. En cuanto la periodicidad de las publicaciones avanza, los primeros números se vuelven muy costosos para los coleccionistas aunque, la crítica especializada ni el mercado, les hayan dado un valor histórico.

### 1.5. Estructura de la historieta cómo composición

La base de toda composición, entendida cómo una serie de decisiones acerca de la ubicación y moldeamiento de las convenciones estructurales, de los elementos de las historietas está en el manejo de las formas.

Los paneles, globos e incluso en la determinación de fisonomías de personajes, se componen de acuerdo a la intención de los autores de las historietas por lo que no se trata de una sola fórmula. En ocasiones se desea crear efectos de estabilidad en la composición de las páginas. También es posible buscar efectos caóticos. Dependerá de la creatividad de los que ejerzan el oficio en concordancia a los temas que deseen manejar en las historias y el modo en que quieran abordarlos.

Respecto a las composiciones regulares con formas geométricas en sus paneles, se debe tomar en cuenta los significados asociados a las formas básicas conocidas.

De acuerdo al artista plástico y teórico ruso Kandinsky,<sup>72</sup> son tres los planos básicos: triángulo, cuadrado y círculo. En ésta investigación los planos serán entendidos cómo formas básicas que pueden tener los paneles. El mencionado

---

<sup>70</sup> Fecha de consulta: 18 febrero 2017, URL: <http://kamite.mx/nuestra-editorial>

<sup>71</sup> Everardo Ferrer, *El factor mutante, Las eras de Marvel en México*, tercera parte, pp. 14 y 15.

<sup>72</sup> Vasili Vasilievich Kandinsky, *Punto y Línea sobre el Plano*, pp. 21-79.

artista visual explica, que la forma es producto de las delimitaciones de los bordes del punto; entendiendo al punto cómo una unidad relativamente primitiva con un potencial expresivo contenido que aumenta al añadirse otro punto a la superficie sobre la que reposa. De esa manera, conceptualmente; siendo el panel una unidad básica de significado (equiparable al punto, entendido como elemento primitivo), su forma está delimitada por los bordes que la separan de su exterior. Cuando el punto deja de ser una línea debido a la influencia de una fuerza externa que lo desplaza surge la línea y la línea, a su vez, es influenciada por otras fuerzas que la hacen cambiar de dirección. Entonces surgen los ángulos agudos, rectos y obtusos que al combinarse dan origen a la división de la superficie sobre la que se han plasmado. Así surgen las formas o planos básicos y sus diversas variantes.

Las formas básicas son:

- Triángulo.- Se le atribuye dinamismo, agresividad y calidez. Los ángulos que lo conforman son agudos.
- Cuadrado.- Se le atribuye estabilidad, equilibrio entre calidez y frío. Los ángulos que lo conforman son rectos.
- Círculo.- Se le atribuye pasividad, torpeza y frío. Los ángulos que lo conforman son obtusos, que al abrirse cada vez más y más pierden su forma angular hasta suavizarse.<sup>73</sup>

Las formas en los paneles no necesariamente son las básicas. Las formas pueden ser una combinación poligonal en la que los ángulos sean varios y con diversos grados de apertura. En esos casos valdrá la pena observar hacia qué forma tienden para estimar el efecto que producirá en el espectador. El formato habitual en los paneles es el del cuadrado o rectángulo. Ayudan a componer páginas estables aunque es posible experimentar con sus límites ensanchándolos o estirándolos, de manera vertical u horizontal. <sup>74</sup> De acuerdo con lo anterior es posible que las composiciones que recurran a paneles delimitados con formas irregulares o libres, deseen encontrar un efecto de desorden relacionándolo con representaciones de sucesos violentos o emocionalmente perturbadores. Esto es algo muy visto en historietas de horror.

---

<sup>73</sup> *Ibid.*

<sup>74</sup> Daniele Barbieri, Los lenguajes del cómic, p. 154



Hellblazer, DC Comics, 1992.

La orientación de los paneles puede ser crucial para afectar la legibilidad de los sucesos representados en una historieta. Las formas verticales son más dinámicas que las horizontales, estas últimas asociadas a efectos de recrear escenas contemplativas como paisajes.<sup>75</sup> Es muy importante tenerlo presente para lo que se explicará más adelante acerca de la percepción temporal.

En la década de los 60 y 70 se dio una persistencia en el desarrollo de estructuras dinámicas de paneles que incluían cortes diagonales, circulares o dentados. Privilegiando más la visualidad de las historietas que su narrativa. Su visualidad buscaba una representación espacial intrincada al usar paneles encimados sobre uno que podía abarcar la página completa volviéndose un fondo. Los paneles encimados podrían representar comentarios o aspectos simultáneos a la escena del panel en el fondo.<sup>76</sup>

Cuando los paneles no usan líneas que los limiten, las páginas, tienen aspecto de códice<sup>77</sup> formando así un tipo de composición en el que, la representación de las transiciones entre los sucesos narrados, adquiere características muy especiales. Este tipo de transición no está sujeta al desarrollo lineal del tiempo sino que, permite abordar aspectos simultáneos de una idea o introducirnos al universo propuesto en la narrativa de manera más experimental, que exija sofisticación por

---

<sup>75</sup> Estos ejemplos, son propuestos como una manera de entender los múltiples análisis que Barbieri realizó en su investigación, mencionada en la nota anterior.

<sup>76</sup> Daniele Barbieri, *op cit*, pp. 165-167

<sup>77</sup> Scott McCloud, *Entendiendo los comics: El arte invisible*, *op cit*, p. 12. Códice o tapiz, así lo llamó refiriéndose a una muestra del trabajo de Will Eisner.

parte del lector, con el cual el ilustrador compartirá experiencias en común para la correcta interpretación de emociones.<sup>78</sup>



Vida en otro planeta, Will Eisner. Ejemplo usado en su libro, "El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo."

### 1.5.1. Paneles

Se puede entender por paneles a lo que comúnmente se le llama viñetas. Para Roman Gubern, son unidades básicas de significado para la comprensión de la historieta.<sup>79</sup> Por eso que deben entenderse cómo una representación mínima de espacio y tiempo vital para la comprensión de los hechos narrados en una historieta.

Los paneles en los que se acomodan las imágenes y los textos pueden, o no, estar delimitados por líneas que les den forma. La conformación de los paneles se decide tomando en consideración el formato de la reproducción. Daniele Barbieri explica cómo la evolución de los formatos impresos desde la página dominical de los periódicos hasta el surgimiento del álbum de historietas, determina la elección de

<sup>78</sup> Will Eisner, *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*, p. 26.

<sup>79</sup> Roman Gubern, *El lenguaje de los comics*, p. 115.

la composición de los paneles, Cuando se publicaron los álbumes de historietas por primera vez, con un formato tradicional de 26 x 17 centímetros se empezó a reducir el número de tiras horizontales de paneles de 4 a 3 y hasta a 2. De esa manera se lidiaba con la dificultad de incluir ilustraciones muy detalladas en poco espacio, ya que antes se llegaba a disponer hasta del formato tabloide para las láminas. Además es necesario elegir cuantas tiras deben componerse por cada página si estas incluyen o no distintos encuadres. Otro formato introducido fue el de 17 x 12, sobre todo en publicaciones de baja calidad.<sup>80</sup>

También es de consideración el estilo de la historieta, desde el humorístico hasta el de aventuras, entre otros, por la complejidad variable de las ilustraciones. Es común que las historietas de humor tengan un dibujo más sencillo e inmediato para su lectura rápida y en el caso de las historietas fantásticas de aventuras o ciencia ficción se usan paneles grandes que permitan representar en ellos escenas muy detallistas.<sup>81</sup>

#### 1.5.1.1. Percepción temporal

El tiempo, al ser representado en el reducido soporte del papel, obliga a los dibujantes a elegir las expresiones icónicas y los diálogos más representativos. Tienen que hacerlo para no perder la secuencia de sucesos que les interesan en medio de la recreación de los detalles necesarios para ver la mencionada secuencia en su totalidad natural creando así, la *asincronía*.<sup>82</sup> Román Gubern explica cómo, en algunos casos, en las secuencias de diálogo las reacciones de los personajes están representadas cómo si sucedieran al mismo tiempo que las reacciones de quien inicia el diálogo. En la vida real eso es incongruente puesto que las reacciones del que responde en el diálogo iniciado no han sucedido cuando recién escucha al que lo hará reaccionar. A eso se le llama asincronía y es tolerable para los lectores de historietas por el orden en que se leen siguiendo la *línea de indicatividad*.<sup>83</sup> Dicha línea, en el mundo occidental, privilegia la lectura de izquierda a derecha y de arriba abajo. Siguiendo esa línea se colocan los elementos de cada escena para que su orden de lectura atenúe su asincronía. Si un panel tiene dos personajes hablando, el que inicia el diálogo debe estar colocado del lado izquierdo y la reacción del que lo terminó de escuchar del lado derecho. Este tipo de decisiones afecta a la composición de las páginas en las que se crea un ritmo que

---

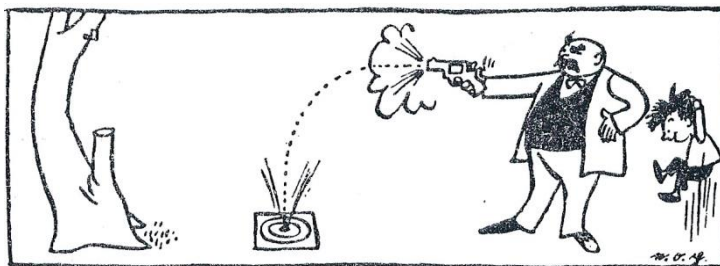
<sup>80</sup> Daniele Barbieri, *op cit*, pp. 154-158.

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 153.

<sup>82</sup> Roman Gubern, *op cit*, pp. 119-120

<sup>83</sup> Roman Gubern, *op cit*, p. 121-123.

permite la lectura de la historieta. La percepción de dicha lectura puede sentirse lenta o rápida dependiendo de la cantidad y tamaño de elementos gráficos dispuestos. De ahí el lugar común de representar escenas lentas en paneles grandes con ilustraciones detalladas. Por el contrario, las escenas más rápidas tienden a representarse en paneles pequeños o con menos detalles incluso suprimiendo el fondo. Para determinar el tamaño de los paneles y lidiar con el efecto de asincronía los dibujantes deben basarse en la propia percepción acerca de lo que alguien puede tardarse en la lectura de cada parte de la historieta.



Vater und Sohn, Eric Oshier Plauen, (1903-1944.) En este caso, siguiendo la línea de indicatividad pareciera que, el impacto sobre el blanco del suelo, sucedió antes de la detonación de la pistola.

Una última consideración que vale la pena considerar la percepción simultánea del tiempo al abrir las páginas de una historieta. Es similar al efecto de asincronía descrito por Román Gubern y explicado anteriormente. Alan Moore, afamado escritor de historietas británico, escribió como decidió, en varios puntos de su obra personal, solicitar a los dibujantes, con los que trabajó, distintas combinaciones de imágenes basándose en la disposición de páginas y su cantidad en cada publicación, tomando incluso en cuenta si una de ellas consistía en una mención comercial ajena a su control. Por decir un ejemplo, en los casos en los que el lector abría el ejemplar y ve una imagen o varias que usan todo el espacio de las dos páginas o en los que sólo se usa una página, el lector ve al mismo tiempo, sin mirar detenidamente cada detalle, lo que sucede al principio y lo que sucede al final de esa parte de la narración. Por eso una manera de captar y mantener la atención del lector es reservar los sucesos sorprendidos para el inicio de la página trasera de lo que se está leyendo.<sup>84</sup>

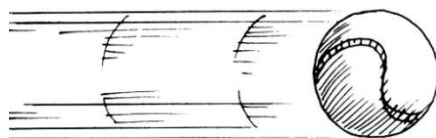
El movimiento, al poseer un peso temporal ineludible, y cuya percepción puede derivarse de los elementos visuales que sugieren ese peso, puede requerir de

---

<sup>84</sup> Alan Moore, *Escribir para comics*, pp. 17 y 36. En esta última página, Moore explica, que teniendo conciencia de que las páginas 2 y 3 están a la izquierda y a la derecha respectivamente, la sorpresa debe estar reservada para la página 4. La intromisión de publicidad, que ocupa una página, puede ser aprovechada como un descanso para mostrar un panel que ocupe la página entera siguiente.



elementos gráficos que apoyen la percepción de que algo o alguien se ha movido. Esos elementos pueden ser las líneas cinéticas que pueden resumir en un solo panel el movimiento de una persona u objeto. Sin recurrir a esas líneas, quizás sería necesario emplear más paneles, si es estrictamente necesario transmitir la noción de desplazamiento y posterior cambio de posición del elemento de interés.



Ejemplo puesto en "Entendiendo los comics: El arte invisible," Scott McCloud, 1995.

La necesidad de representar el movimiento en las historietas tiene su antecedente más probable, aunque muy debatible, en el arte pictórico de las vanguardias de principios del Siglo XX. Luis Gasca y Asier Mensuro, explican que, en 1912, Marcel Duchamp pintó "Desnudo bajando una escalera." En esa pintura el artista plástico quiso representar los distintos puntos de vista del movimiento de una figura en una sola imagen. Entre los dibujantes profesionales y caricaturistas de la época, cuya herencia cultural estaba más arraigada en la tradición pictórica historicista, las vanguardias no fueron tomadas en serio. En 1913, para la revista estadounidense *New York Evening Sun* se publicó una sátira a la pintura de Duchamp llamada "The rude descending a staircase (Rush hour at the subway)" En esa caricatura, aunque el dibujante evocó el gusto por las máquinas de los artistas de la vanguardia futurista, al mencionar el tren subterráneo y con ello, su inquietud por el movimiento en una sociedad industrializada; no se apegó a las intenciones de Duchamp de representar las múltiples facetas del movimiento de una sola figura en una misma imagen. Al contrario, representó varias figuras en un solo instante cada una en una sola faceta de su movimiento.<sup>85</sup>

---

<sup>85</sup> Luis Gasca y Asier Mensuro, *La pintura en el comic*, pp. 251-253



The rude descending a staircase (Rush hour at the subway), J.F. Griswold, 1913.

#### 1.5.1.2. Percepción espacial

Para la representación de personajes y sus entornos en las historietas se necesita hacer una delimitación bidimensional del soporte y del espacio representado en el mismo. La delimitación del soporte es la que se efectúa al decidir el formato de la publicación y componer los paneles, llamados también viñetas, sobre las páginas. La delimitación del espacio representado en el soporte es conocida como encuadre. El encuadre es una convención tomada de la cinematografía. El espacio encuadrado se determina con relación a la figura humana. De esa relación se obtienen diversos planos, cuya nomenclatura varía de acuerdo a cada estudio:

- Extreme Long Shot.- Escenario completo visto a gran distancia. Similar a una vista aérea.
- Long Shot. - Escenario completo.
- Medium Long Shot.- Figura humana entera dentro de un contexto.
- Full Leng Shot. - Figura humana entera aislada.
- Medium Shot.- Figura humana vista desde la cintura o desde la rodilla hasta la cabeza, en este caso también se le conoce como plano americano.
- Close Up.- Figura humana vista desde el pecho hasta la cabeza.
- Extreme Close Up.- Vista del rostro humano.
- Detail Shot.- Objetos.

- Insert.- Vista de un detalle del cuerpo humano, por ejemplo; uno o dos ojos, una o dos manos, la boca, entre otros.

Aquellos encuadres donde se represente a la figura humana completa tienen una intención más descriptiva que facilita más el ordenamiento de sucesos que al desarrollo de emociones o estados morales y/o de ánimo. En cambio, Close Up, Extreme Close Up e Insert, tienen una función psicológica aún mayor que privilegia a las estructuras de montaje analítico, que se explicarán en el siguiente capítulo, aunque no tan amplias como en el caso del Detail Shot.<sup>86</sup>

También existen encuadres inestables que, mediante la inclinación de los ejes vertical y horizontal, acrecientan la idea de tensión ya que se desestabiliza el punto de vista normal, establecido con el punto de fuga al centro.

La composición de un panel se puede deformar gracias a la simulación de angulaciones expresivas propias del discurso fotográfico.

- Picado.- Con esta angulación vemos a los personajes desde arriba hasta abajo. Se tiende a percibir cómo un empequeñecimiento moral.
- Contrapicado.- En este caso sucede lo contrario, los personajes son vistos desde abajo hacia arriba provocando enaltecimiento.<sup>87</sup>

De la percepción espacial derivan efectos de iluminación, o al menos algo que los emula a través de las técnicas de los dibujantes que pueden usar, o no, distintas formas de relleno, o distintas calidades de línea.

La diversidad de las mencionadas técnicas ayuda a representar situaciones muy emocionales o muy racionalizadas cómo se explica en el siguiente apartado.

### 1.5.2. Ilustraciones

La ilustración se puede entender cómo la labor de hacer imágenes que funcionen cómo comentario de un algo que puede existir sin ella. No necesariamente representan acciones. Pueden aportar detalles más elaborados aunque no elementales para la comprensión del relato, cómo es el caso de las adaptaciones de clásicos literarios que ya funcionaron cómo tal y han obtenido amplio reconocimiento cultural. A veces estas imágenes ofrecen vistas generales muy informativas acerca de ambientes llegando a un nivel de representación que el sólo

---

<sup>86</sup> Antonio Costa, *Saber ver el cine*, pp. 215-218.

<sup>87</sup> Marcel Martín, *El lenguaje del cine*, p. 56.

texto no alcanzaría. Hay más estilo que en una imagen aislada de historieta. Generalmente son menos concisas que las de las historietas porque están se apoyan entre sí para analizar las acciones narradas mediante la concreción de detalles necesarios en cada caso. Eso se decide eligiendo las características que se desean resaltar para reproducirlas con las técnicas de representación que el ilustrador necesite para cada discurso, entendido este, cómo la historia que se quiere contar y la manera en que se quiere contar.

La diversidad de recursos empleados por los ilustradores para la diversificación de imágenes incluye la modulación de las líneas, logrando efectos muy emotivos, así como por el manejo de los tipos de relleno. Eso rompe la monotonía de las imágenes con línea pura, es decir que el grosor de las líneas sea uniforme dando un aspecto de sobriedad y estaticidad que produzca sensación de distanciamiento reflexivo para los diálogos; acorde, esta sensibilidad, con iluminaciones más realistas. Así se puede dar a entender detalles importantes de las ambientaciones de cada situación. Estos y otros elementos propios de cada técnica de representación, monocromática o cromática ayudan a enfatizar la relevancia de los elementos de cada página, su importancia puede estribar en la ubicación espacial o en aspectos emocionales; del mismo modo se pueden recalcar diferencias de texturas, los objetos representados pueden adquirir características muy amplias, pueden ser viejos o brillantes, suaves o ásperos, por sólo dar una gama de ejemplos; todas esas diferencias se pueden sumar o no a efectos de iluminación y hasta de volumen.<sup>88</sup>

#### 1.5.2.1. Estilos

Estas pueden oscilar en dos variantes: lo icónico y lo caricaturesco.

Para Scott McCloud, esto se explica gracias a que existen dos universos o reinos que rigen nuestra sensibilidad, proyectada de manera egoísta, hacia lo que observamos: el de los conceptos y el de los sentidos. Entre esos dos universos existen tres tipos de elementos que él llama iconos. Estos los designa como imágenes usadas para representar personas, lugares, cosas e ideas y tienden hacia un universo u otro. Dos, de esos tres tipos de iconos, corresponden respectivamente a las categorías de ilustraciones caricaturescas e icónicas. O en términos de McCloud, de acuerdo a su gráfica, vértice de *significado*; en el cual también entran las letras, que serán abordadas en apartados posteriores referentes a la integración de texto, y vértice de *realidad*. El tercer tipo de icono es el que

---

<sup>88</sup> Daniele Barbieri, *op cit*, pp. 27-41.

comprende a las formas, líneas y colores que, siendo elementos básicos, no representan nada más allá de si mismos. Se trata del vértice del *plano pictórico*.<sup>89</sup> Éste último ya no corresponde al ámbito de la ilustración.

Antes de proseguir es necesaria una aclaración. Para el mencionado autor, icónico equivale a lo sencillo, objetivo y universal de la caricatura. Por lo tanto, al hablar del otro extremo propuesto en la relación; de las categorías de ilustraciones caricaturescas, McCloud usa el término *realista*.

Mientras que, para Moles, lo icónico corresponde al lugar opuesto del espectro en que se sitúa lo abstracto. Es, cerca de este último, en que se ubican las caricaturas.<sup>90</sup>

En las primeras, las caricaturescas, percibimos los mínimos detalles indispensables que nos ayudan a reconocer aquello que se representa. Esos detalles mínimos se resaltan de manera que la atención del observador, reconozca rápidamente los mensajes.

Y en las ilustraciones icónicas, la percepción trabaja más lentamente, pues, la cantidad de detalles obligan al lector de historietas a detener su mirada en los detalles propuestos por el ilustrador.

Éste tipo de ilustraciones tienden a parecerse más al objeto que representan. Los mensajes que portan pueden acercarse más al fenómeno visible de la imagen. Es decir, son más explícitas en su significado al no existir una alta abstracción de la forma reconocible en la realidad que se quiere representar, cómo si existe en el caso de la caricatura.

### 1.5.3. Globos<sup>91</sup>

A esta convención, en inglés, se le llama *balloon*, que significa globo.

Se pueden dibujar de múltiples formas pero, la necesidad de un producto industrial ha provocado que su legibilidad frene los impulsos de los dibujantes. Así la evolución creativa de las convenciones se da de manera más funcional, siempre a favor de que la comunicación masiva de los contenidos en historietas sea posible, en un contexto de mercado.

---

<sup>89</sup> Scott McCloud, *op cit*, pp. 52-53.

<sup>90</sup> Abraham Moles, *La imagen. Comunicación funcional*, p. 35. Más precisamente, refiere la existencia de un *grado de iconicidad* opuesto al *grado de abstracción*.

<sup>91</sup> Roman Gubern, *op cit*, pp. 141-151.

A esta pieza de la estructura de las historietas se le puede definir cómo un elemento que caracteriza exclusivamente a las historietas con la función de ayudar a materializar visualmente los diálogos y/o pensamientos de los personajes.

Su antecedente plástico es la filacteria, cuya etimología griega (*philakterion*) significa amuleto. Es una alusión a las tiras de papel o pergamino que se colgaban del brazo y la frente algunos judíos que contenían textos sagrados. En las primeras pinturas cristianas, según estudios de Michael Butor<sup>92</sup>, se utilizó algo similar a esas tiras de papel, pintando recuadros con texto agregado a la derecha de personajes para representar su habla y el hecho de que son portadores de un mensaje.

Desde el siglo XVII, en Europa, los caricaturistas políticos los utilizaron, progresando en su integración al entorno de los paneles.

La constitución de los globos es la siguiente:

- Silueta.- Se le denomina *contiente*. Es la forma cuyo contorno encierra a los diálogos y/o pensamientos de los personajes.
- Delta invertida.- Este signo sirve para designar la procedencia de la información del contenido.
- Signos en el interior del globo.- Se les denomina *contenido*.

#### 1.5.3.1.Contenido <sup>93</sup>

- A) Diálogos- Su principal rasgo es que sean textos concisos, aunque existen intenciones diversas por parte de los escritores. En algunos casos desean enfatizar la forma de pensar de algunos personajes en escenas de combate, por decir un ejemplo muy común en el género súper-heroico. Esos textos suelen ser muy extensos y reiterativos usados solo para reforzar la idea de la calidad moral de los personajes en conflicto.
- B) Sonidos inarticulados- Se representan cómo emisiones fonéticas con signos literarios, de la boca de los personajes, sean estos animales o humanos. Consisten en ruidos tales cómo gritos suspiros. “arrhg”, “sigh”, “blurrp”, entre otros son algunos ejemplos.

---

<sup>92</sup> Michael Butor, *Les mots dans la peinture*, pp. 127-128, *apud*, Roman Gubern, *El lenguaje de los comics*, p. 140.

<sup>93</sup> Roman Gubern, *op cit*, pp. 143-151.

C) Sueños y fantasías- A estas se les puede materializar icónicamente dentro del globo, es decir, es posible representar el pensamiento, deseo, fantasía, delirio o cualquier contenido subjetivo del personaje al que se refiere el globo, mediante ilustraciones como las que se plasman en el resto del panel. A estos globos con contenido icónico se les conoce en inglés con el nombre de "*dream- balloon.*"

Este tipo de contenido no forma parte de una representación que signifique el hecho de que un personaje le exprese una idea a otro personaje. Al contrario, esta representación significa que sólo el lector conoce lo que sucede en la subjetividad del personaje.

D) Metáforas visualizadas- Tienen un grado de iconicidad menor al del contenido subjetivo de la mente de los personajes materializado icónicamente dentro de globos de sueño. Son representaciones del estado mental de los personajes. Su lectura también es subjetiva, es decir, sólo el lector conoce su sentido, no así los otros personajes de la historieta.

Son producto de la influencia o presión de la censura social en la búsqueda expresiva de los dibujantes.

Algunos ejemplos de metáforas visualizadas son: el corazón que significa el apetito sexual, el tronco siendo cortado con una sierra para significar un estado de sueño profundo y la bombilla encendida encima de la cabeza significando una gran idea que acaba de surgir.

E) Groserías- Si bien, pueden representarse con metáforas visualizadas tales como, víboras y caracoles. También se les puede representar con signos más confusos, no necesariamente icónicos, pero tampoco forzosamente fonéticos. Según la estilización con que se plasmen puede variar su expresividad.

El origen de estas convenciones, previamente aprendidas socialmente, puede ser la censura o la necesidad de universalizar la intención de comunicar connotaciones desagradables más allá de las barreras de los idiomas.

F) Signos de interrogación, de admiración, notas musicales, provenientes de otros idiomas o guiados simplemente por su capacidad plástica como en algunas caricaturas de Saul Steinberg.

El continente y el contenido del globo, siendo tan característicos de las historietas, no son imprescindibles, pueden o no estar presentes.

#### 1.5.4. Integración de texto

Para entender el funcionamiento de una historieta se tomará en cuenta que las palabras se componen de imágenes. Esas imágenes son las letras, dibujadas manualmente, o las tipografías, con las que se imprimen los textos involucrados en el desarrollo de la escritura y lectura de historietas.

Tradicionalmente existe la concepción de que imagen y texto se disponen como elementos casi opuestos que se unen concibiendo así, a la historieta. Por lo cual, no se le ha estudiado desde un punto de vista estructural que le dé la coherencia que necesita.

Scott McCloud ha dado un avance en esta búsqueda de un análisis que le sea propio a la historieta. Por eso, partiendo desde su obra, se propondrá una distinción entre dos tipos de tipografía. Ambas distinciones están acordes a las distinciones entre ilustraciones icónicas y caricaturescas.

##### 1.5.4.1. Tipografía como imagen

Este tipo de tipografía es acorde a las ilustraciones icónicas porque tiende a dejar de ser sólo una letra (naturalmente un signo abstracto, aún más que la ilustración caricaturesca)

Este tipo de disposición de la tipografía se logra con estilizaciones que ayudan a crear formas similares a elementos orgánicos o artificiales. Esos elementos pueden mezclarse con los ambientes generados por la interacción entre personajes, escenarios e incluso sonidos.

Son disposiciones que no se repiten en la historieta y poseen un valor expresivo que las vuelve únicas.

No poseen medidas exactas que las haga útiles para cualquier composición de texto, es decir, no cualquier arreglo caligráfico sirve para cualquier texto.

Ejemplos de textos que se acoplan a este tipo de manejo tipográfico: onomatopeyas y el lettering de los títulos de portadas e incluso los diálogos dentro y fuera de los globos.



#### 1.5.4.1.1. Lettering

La integración gráfica del globo y los textos de los paneles cuyo trazo matiza la intención del mensaje que comunican liberan a la palabra de la rigidez formal de los tipos de imprenta.

Las historietas cuentan con pocos recursos en comparación con la cinematografía por lo que sus textos deben ser concisos y al no tener en esa concisión los rasgos suficientes para expresar lo que los historietistas buscan recurren a diversas estilizaciones que integren la capacidad expresiva de los signos literarios y la de los signos icónicos.<sup>94</sup>

Comúnmente estos rotulados se hacen a mano y con letras mayúsculas para que su reducido tamaño no complique su legibilidad.

#### 1.5.4.1.2. Onomatopeyas<sup>95</sup>

Estos signos representan el sonido que provienen de objetos, a veces puede referirse al sonido de animales, aunque estos últimos podrían ser personajes por lo que los ruidos que emitan podrían estar encerrados en un globo siendo así sonidos inarticulados. Esto podría aplicar en el caso de las historietas de humor y/o infantil, mientras que en las historietas con un alto grado de iconicidad que buscan representaciones naturalistas, los animales serían considerados parte del entorno natural por lo que no hablarían y así no existiría la necesidad de usar globos para sus sonidos. Se trata de una posibilidad, solamente.

También representan los sonidos de una acción.

La importancia de las onomatopeyas la podemos adjudicar, gracias a la Teoría del lenguaje imitativo referida por Daniele Barbieri, al lenguaje expresivo desarrollado desde la infancia, cuando es común que los niños digan “gua” para referirse a los perros.

Las onomatopeyas de las historietas estadounidenses, con su peculiaridad de contar con muchos verbos y sustantivos que representan sonidos: “to crash”, “to ring”, “to knock”, entre otros; se han exportado tal cual fueron concebidas debido a la evolución plástica que les ha dado un valor que las aísla de los globos e incluso del panel mismo o, en casos muy especiales volviendo su contorno la envolvente de un panel; también por ser intraducibles, al menos no sin afectar su composición

---

<sup>94</sup> Roman Gubern, *op cit*, p. 143.

<sup>95</sup> Roman Gubern, *op cit*, P. 151-155.

visual y por la capacidad colonialista de sus medios de comunicación masiva a nivel mundial. De esa manera las onomatopeyas de habla inglesa se han adaptado al habla de varios países: “bum” en español cuando el original es “boom.”

#### 1.5.4.2. Tipografía estandarizada

Este tipo de disposición tipográfica posee estructuras definidas que no cambian de manera libre, cómo en la escritura caligráfica.

Poseen un valor de lectura que las hace indispensable en la comprensión de los textos.

Las formas con que están trazadas se miden de manera exacta. Es a través de la elección de dichas formas que se decide usar, o no, una fuente tipográfica u otra.

## 2. Teoría de la narrativa visual

En este capítulo se explica qué es la narrativa visual. Para ello se expondrá la fuerte influencia de las teorías clásicas de la narrativa en el entendimiento de la narrativa actual. Los análisis referidos, para tal exposición, tratan acerca de la literatura.

Después, se hablará de la escritura cinematográfica para ligar la escritura literaria con la escritura de las historietas.

### 2.1. Narrativa <sup>96</sup>

Para precisar que es la teoría de la narrativa visual y cómo aplicarla en las historietas es necesaria una descripción de la narrativa en sí misma.

Para ello nos remitiremos a María Dolores de Asís Garrote. La autora práctica un análisis por analogía, comparando las teorías clásicas grecolatinas con las teorías modernas del estudio de la narrativa.

Primero nos explica que, se le ha estudiado desde diversas ópticas, teniendo en cuenta que la narrativa es característica de un texto literario considerado artístico y objeto de estudio para la ciencia de la comunicación.

En la época clásica, Aristóteles <sup>97</sup> en su Poética ha sentado las bases del estudio de la literatura partiendo desde la doctrina clásica del arte.

Tal doctrina que viene desde las ideas de Platón, inicia con el concepto de imitación entendido cómo representación de la representación. Esto significa que no es posible conocer lo que existe más allá de la realidad aparente (la que los sentidos indican al que percibe), no la realidad, sino las sombras de la realidad. De esas sombras (representaciones) es que toda obra de arte hace otras representaciones. Así crean formas, es decir modos de referirse a las cosas percibidas por los artistas.

Platón, en La república y Leyes, dividió a los géneros literarios, o poéticos basándose en el lugar que ocupa el autor dentro de la obra. En un extremo, coloca a los autores que hablan sin que haya duda de que son ellos quienes hablan, en el otro extremo ubica a los narradores que desaparecen tras los personajes. En medio

---

<sup>96</sup> María Dolores de Asís Garrote, Formas de comunicación en la narrativa, pp. 9-39.

<sup>97</sup> Aristóteles, La poética, *apud*, María Dolores de Asís Garrote, Formas de comunicación en la narrativa, pp. 9-39.

de esas dos tendencias está la epopeya (un equivalente a lo que actualmente llamamos novela).

Aristóteles habla de la “mímesis” cómo representación de las cosas “...como eran o son, o bien como se dice o se cree que son, o bien como deben ser”.

Aristóteles, en *Poética*, siendo un análisis funcional que considera que todo objeto de estudio adquiere sentido al llegar a su máxima forma de expresión, señala, de acuerdo a ese razonamiento, que la poética es la base pasiva de la representación de actos, entre otras cosas, con un lenguaje métrico, entre otros medios, dependiendo de lo que se desee representar o imitar, según escribió Aristóteles. Los actos se estructuran en tramas, entendidas cómo historias que se han conservado desde la tradición antigua. Existían los *ditirambos*, consistentes en cantos y bailes; en honor al dios Dioniso, que dieron origen a las *epopeyas*; siendo obras narrativas que, se perfeccionaron en la factura de *tragedias*; que se concibieron cómo obras dramáticas, es decir, para ser representadas ante un público, primero con un solo actor y después más de dos, escenografía y coros.

Estas teorías han tenido una trascendencia tal, que en la época moderna se siguen tomando como punto de partida.

#### 2.1.1. Estructura de la Tragedia griega de acuerdo con Aristóteles <sup>98</sup>

Del trabajo escrito de Aristóteles se conoce el análisis de la Tragedia, más no el de la Comedia. Aun así la importancia de dicho análisis sirve para el objetivo de la presente tesis debido al desarrollo del funcionamiento de su objeto de estudio. Al hablar de la Tragedia; entendida como más adelante se dirá, de una imitación de acciones, se están asentando las bases para la comprensión del concepto de *trama*, indispensable para la comprensión de la narrativa en general y más adelante, de la narrativa visual conceptualizada por Will Eisner.

Las características de las obras dramáticas, conocidas cómo *Tragedias*, son útiles en la comprensión del montaje de una obra con significado. Tal comprensión aplica para las historietas pues implican sucesos que se desea representar mediante expresiones visuales a los lectores.

Los sucesos se representan o “las acciones se imitan,” en palabras de Aristóteles, siguiendo siempre el principio de probabilidad o necesidad. Tal principio no

---

<sup>98</sup> Aristóteles, *La poética*, pp. 63-120.

permite que los sucesos inicien ni terminen por azar. Siempre se organizan con un principio, un medio y un fin, deben elegirse los sucesos relevantes para las acciones que se quieren imitar, de manera que no falte ni sobre ninguna. Deben tener una magnitud tal que permita que la fortuna de los personajes cambie de buena a mala o viceversa. Tal cambio debe producir temor y compasión.

La trama es producto de la configuración de sucesos, cuyas acciones serán imitadas por el poeta trágico en su escritura, siguiendo lo anteriormente dicho, es decir basándose en lo que puede suceder y sabiéndolo gracias a lo que ha sucedido en la Historia Humana. Eso nos permite saber cuestiones universales que se van a poder expresar en el pensamiento de los personajes, o también a través de lo asombroso, generado orgánicamente, dentro de la trama.

Las tramas pueden ser complejas y simples. En las primeras los sucesos derivan en peripecias y reconocimientos para que sea posible el cambio de fortuna. En las segundas los sucesos ocurren de forma continua sin ningún tipo de interrupción o variación.

Las tramas sin peripecias son aquellas en que todo es predecible, sin el menor lugar a dudas, contrario a aquellas; las que tienen peripecias, en las que se confirman, o se niegan, las sensaciones de inquietud con respecto a la buena o mala fortuna que se espera en un inicio. Las peripecias siempre cambian la fortuna en sentido contrario, se espere o no.

Los reconocimientos son aquellos cambios de conciencia que proceden a la ignorancia de lo sucedido con respecto al cambio de fortuna. También afectan, los reconocimientos, a los caracteres y pensamientos de los personajes por los entramados de sus relaciones. Los mejores reconocimientos, surgen, a su vez de la manera en que estén acomodados los sucesos en la trama, siempre en concordancia con el principio de probabilidad y necesidad. Existen distintos tipos de reconocimientos:

- Por medio de señales.- Son los más fáciles de imponer por el hacedor de tramas. Son aquellos rasgos que asignan cualidades a los personajes que los hace únicos y que provoca que sean reconocidos inmediatamente. En las historietas un ejemplo es el uso de la indumentaria de los personajes estereotipados, el uso de ciertos artefactos o el uso de cierta combinación de colores en sus trajes, que los vuelve icónicos.

- Según los deseos del poeta y no por necesidad de la trama.- Estas imposiciones tienen que ver más con el resultado deseado en la trama. La forma de hablar de un personaje o la manera en que una hazaña se realiza para cambiar la fortuna en la trama, del modo en que el poeta quiso, puede romper la unidad del conjunto. Tal concepción de una trama termina contradiciendo el principio de probabilidad y necesidad y delatando la falta de experiencia del que hizo la trama; con mayor o menor grado de imaginación o subjetividad en un contexto creativo que no necesariamente implique, siempre, un conocimiento pretendidamente objetivo de algún tema.

- Producido por el recuerdo.- En las tramas se pueden colocar sucesos que provoquen reacciones emocionales en los personajes que los identifiquen plenamente y, que por las mismas, no se les pueda confundir con ningún otro, ya que, solo ese personaje en podría reaccionar de esa manera. Los recuerdos provocados por ciertos objetos remiten, por ejemplo, a vínculos exclusivos entre los personajes.

- Resultado de una inferencia.- Son mucho más naturales y mejores que los anteriores porque, surgen como producto de sucesos probables y necesarios en la trama, manteniendo su unidad. Al ser los sucesos narrados los que obligan a actuar a los personajes; haciéndolos revelar su carácter y su pensamiento, necesariamente se ven limitados por el contexto en que se desenvuelven para extraer los recursos necesarios para hacer frente a las dificultades desarrolladas en la trama.

- Falso razonamiento.- Es posible interpretar este tipo de reconocimiento como una falta de control del poeta al no establecer claramente el efecto deseado de la trama que compone. De esa manera los espectadores deducen un reconocimiento confirmado durante el desarrollo de la obra. El poeta y todo el montaje desarrollaron el cambio de fortuna cómo estaba previsto y fue reconocido por los personajes involucrados en tal cambio pero, no por las mismas razones que el público creía o sin el cumplimiento cabal con el principio de probabilidad y necesidad dentro de la trama aunque, si confirme las deducciones hechas por los espectadores y sus expectativas. Esto sucede gracias a que el público, siendo un testigo omnipresente ante toda obra y teniendo experiencia previa de haber visto muchas otras; similares o no, reconoce las señales colocadas por el poeta. Siendo así los personajes de la obra no podrían reconocerlas ya que, siguiendo el principio de probabilidad y necesidad, ellos sólo reconocen lo que su experiencia dentro de la trama les permite.

El carácter y pensamiento en las obras trágicas, explicados por Aristóteles, siendo el carácter aquello que define a los personajes en su modo de ser; además de la causa de sus actos, y el pensamiento aquello que el personaje establece en sus parlamentos antes de tomar una decisión. Esto vuelve creíble a los personajes que ejercen actitudes ante la vida ficticia, propuestas en los paneles de la historieta, por ejemplo, que provocan que el lector se identifique y deseé o no seguir los sucesos narrados en los que está involucrado. Y si bien, se intuye por lo dicho; en el contexto del tema de las historietas, que los personajes hacen que sea más interesante la obra y no tanto sus sucesos, es debido a la caracterización predominantemente espectacular de los más famosos personajes de la industria estadounidense, casi siempre superhéroes y de modelo aspiracional. Para Aristóteles, en cambio lo más importante de la tragedia es la trama ya que al principio, esta puede prescindir de caracteres y pensamientos, dejándolos surgir a partir de los sucesos estructurados en la trama.

Después de la trama, en grado de importancia, se encuentran los caracteres, luego los pensamientos expresados; cuando son convenientes, para dar a destacar el carácter de los personajes y siempre tratando acerca de cuestiones universales humanas que obliguen a una toma de postura, antes de dicha toma, porque la toma de postura ya expresa la decisión del personaje en términos de su carácter.

Cabe destacar que el sentido del bien es la base del funcionamiento de las tramas en el género trágico. El efecto de temor y compasión depende de que el carácter de los personajes sea parecido al común de los espectadores. Los lectores receptivos sienten temor por aquellas personas que se parecen a ellas, mientras que la compasión se siente por aquellas que no merecen la mala fortuna.

Por último, el lenguaje y el espectáculo, constituyen los elementos importantes de la tragedia. El lenguaje debe ser aquel que ayude a interpretar correctamente su contenido ayudándose, durante el montaje último ante los espectadores, por el espectáculo, en el caso de las obras trágicas se trata de la música y los actores ajenos al trabajo óptimo del poeta cómo coordinador de tramas.

El lenguaje debe tener un equilibrio entre el habla común y las expresiones metafóricas. Estas no deben usarse en exceso, pues vuelven indescifrable el lenguaje del poeta. Equilibrar las metáforas; gracias a la habilidad para entender las semejanzas entre los términos empleados para crearlas, con el lenguaje cotidiano, aleja al texto de la vulgaridad.

### 2.1.2. Análisis de la narrativa a través de planos

Jean-Michel Adam, <sup>99</sup>propone una explicación más pragmática del fenómeno generado por la interacción entre elementos antes mencionados. Es pragmática porque toma en cuenta que, en la práctica los significados de un mismo elemento en la narrativa pueden desbordarlo, es decir, tener varios significados más allá del significado pretendido por su creador.

Su explicación consta de cuatro planos establecidos como pares relacionados entre sí:

- Autor concreto-lector concreto.- El autor concreto es aquel que escribió el texto y que posee una vida totalmente distinta de la que está escrita en su creación literaria. El lector concreto puede ser cualquier persona con la que el autor concreto establece relación, mediante el texto. Para que se dé esa relación, es necesario que el lector conozca las ideas del autor aunque no esté de acuerdo del todo.
- Autor abstracto-lector abstracto.- Al autor abstracto se le entiende cómo una fuerza creadora o un alter ego del autor concreto. Este autor dirige un mundo creado para la recepción de un lector abstracto.
- Narrador-narratario.- El narrador es un intermediario entre el autor concreto y aquello que el texto literario significa. Puede estar representado cómo una tercera persona, aunque a veces este puede dirigirse al narratario de forma explícita, recurriendo al “tú” de la segunda persona. Por lo tanto el narratario es el intermediario del lector y el significado del texto.  
Las funciones del narrador son: Representación (el narrador expresado en tercera, segunda o primera persona), control (dirige la estructura del texto literario conoce los discursos de cada personaje del texto y los puede incluir en su propio discurso) y de interpretación (puede o no dar su propia opinión, o explicarlo desde su punto de vista, acerca de lo que está escrito).
- Actor-actor.- Si bien, el texto de María Dolores de Asís Garrote Formas de comunicación en la narrativa, donde reseña estas explicaciones, no

---

<sup>99</sup> Jean-Michel Adam, *Linguistique et discours littéraire. Théorie et pratique du textes*, *apud*, María Dolores de Asís Garrote, *Formas de comunicación en la narrativa*, pp. 9-39.



precisa que son los actores de la narrativa; si es factible entender que se refiere a los personajes del texto en sí. Es decir aquellos que están involucrados en los sucesos mencionados en el texto literario.

- Sus funciones obligatorias son de acción e interpretación, mientras que opcionalmente pueden ejercer funciones de representación y control. Eso último sucede cuando los personajes llegan a ser narradores de la totalidad o, solo una parte de los sucesos.

Como se estableció, el texto de María Dolores de Asís Garrote, compara las teorías clásicas con las modernas, y continuando en esa tendencia debemos tener presente otra clasificación de planos en la narrativa: fábula, caracteres, elocución y pensamiento. Esta última se considera cómo parte de los caracteres encontrándose ligada en las explicaciones de Aristóteles acerca de la Tragedia.

Así los estableció Aristóteles en su estudio de la epopeya (equivalente a lo que actualmente llamamos novela) y de acuerdo con Asís Garrote, es posible hallar estas equivalencias con sus respectivas explicaciones:

- Fábula=acontecere.- Los actos van en correspondencia con lo establecido por el narrador y lo que su narratario espera leer.

Los acontecimientos, o la fábula, están determinados por un esqueleto principal llamado acción que le da sentido a todo el texto que representa sucesos.

Los sucesos se pueden ordenar de dos formas: historia (cronológicamente) o por disposición (no sigue un orden cronológico sino un acomodo decidido según la sensibilidad del autor) Ejemplo de esto último, en la narrativa mexicana, Pedro Páramo. Esta novela está conformada de fragmentos aparentemente aislados entre sí, separados por saltos temporales desordenados y cambio de narradores; en tercera o segunda persona, pero que establecen el conocimiento del lugar y el protagonista al que se refieren.

Los acontecimientos se deben analizar desde el exterior y desde el interior.

Desde el exterior existen unidades mínimas que ayudan al desarrollo de los sucesos. Se llaman funciones y pueden servir de núcleo o catalisis. Son importantes para abrir o cerrar momentos inciertos de los sucesos representados en el texto.

Otras unidades mínimas son los indicios, que consisten en aquellas unidades que conectan al lector con el mundo representado en el texto literario. Pueden ser objetos importantes para la ubicación temporal y física de los personajes.

Desde el interior se deben distinguir ordenamientos de sucesos que indiquen conclusiones parciales dentro del texto completo. Al enlazarse esos ordenamientos se forma la intriga.

Para Aristóteles la fábula es imitar la acción, sin la cual no puede existir epopeya. El artista compone los hechos en determinado orden tomando en cuenta las peripecias y los reconocimientos o "agniciones." Las primeras son equiparables a los conflictos que los personajes del texto literario enfrentan y los reconocimientos, al descubrimiento del porqué de los conflictos, antes o después de cometer acciones.

Para Aristóteles existen distintos tipos de reconocimientos: por inferencia o razonamiento, por medio de señales y por recuerdo.

- Caracteres=personajes.- En el texto literario existen estos entes o seres supuestos como reales dentro de los sucesos del texto.

Tienen pensamientos y actos cómo las personas de la realidad cotidiana. Esos actos están originados en motivaciones aunque no necesariamente. En algunos casos la motivación se define claramente en términos de causa y efecto y en otros son totalmente contradictorios.

Se clasifican en planos y esféricos. Los primeros son de una sola característica durante los aconteceres del texto literario mientras que, los segundos presentan distintos rasgos que los vuelven más complejos.

Otro modo de distinguirlos es por su actividad dentro de los sucesos. Pueden ser estáticos comportándose del mismo modo siempre o dinámicos al mostrar cambios en su forma de ser y de actuar en el transcurso de los sucesos representados.

En novelas contemporáneas no necesariamente, estas clasificaciones, son usadas para entender a los personajes. Puede tratarse de personajes que nunca comprenden lo que hacen o en qué lugar están, similares al caso de los protagonistas de las novelas de Franz Kafka.

Volviendo a Aristóteles, el carácter es la manifestación de la toma de decisión acerca de los conflictos u objetivos que los personajes encaren.

- Elocución=plano lingüístico.- En la novela moderna se ha llegado a una mezcla del lenguaje tal que incluye incorporación de términos vulgares, palabras de épocas que no coinciden con la época en que se están usando, palabras nuevas, slogans publicitarios, deformaciones de frases populares, transcripciones fonéticas de palabras o frases extranjeras.

Este tipo de alteraciones suelen ser interesantes para el lector haciéndolo más crítico con el texto que está leyendo, obligándolo así a poner una atención distinta.

El estilo de cada texto se trabaja desde aquellas partes en donde no hay acción. Es esa parte donde caben las metáforas y otras figuras que en la Poética están mencionadas.

La narrativa implica trama. La trama es un conjunto de sucesos ordenados según criterios de necesidad y probabilidad. En la Poética de Aristóteles está explicado.

Esta idea de trama es necesaria para la comprensión del guión literario de la historieta. En términos de Robert McKee, deben existir principios, formas eternas y universales, arquetipos, minuciosidad de detalles, realidades sinceras, no pretender predecir las necesidades del mercado para crear fórmulas. El guionista debe crear desde la hoja en blanco un mundo que atrape al espectador por ser

único y nunca antes visto. La conjugación del contenido (personajes, escenarios, ideas) y la forma (cómo se ordenan los sucesos) debe permitir esa originalidad.<sup>100</sup>

### 2.1.3. En función al lenguaje

Un esquema, propuesto por un autor llamado Bühler,<sup>101</sup> nos explica el texto artístico en función del uso que se le da al lenguaje. En dicho esquema existen tres elementos que interactúan con el texto literario: referentes, emisor y receptor.

El texto adquiere una función distinta a través de cada uno de estos elementos. La ordenación de los referentes vuelve al texto un símbolo o vigencia universal gracias a que, tomó prestado de la realidad aspectos (esos son los referentes) para realizar una creación, puesta en el tiempo por el lector mientras la lee y la entiende; el emisor o autor es aquel del que depende el texto, y por esa dependencia, éste se vuelve síntoma de lo que sucede en su biografía personal; y por último, el texto adquiere la función de señal para el receptor (a quien antes llamamos lector) quien reacciona sensiblemente a lo que lee.

### 2.1.4. Texto literario cómo comunicación

De acuerdo a la segunda óptica u enfoque de análisis, el texto literario como comunicación es un juego en la medida de que las palabras están medidas, el lector no se está comunicando de la misma manera en que lo hace cotidianamente y el texto comparte características del autor y la realidad. Esta perspectiva fue propuesta por un autor francés llamado Riffaterre.<sup>102</sup>

### 2.1.5. Escritura para cinematografía

Will Eisner escribió como, el ser humano ha tenido necesidad de contar historias desde la prehistoria.<sup>103</sup> Los medios de comunicación masiva siguen dando parte de esa fuerte necesidad. Los éxitos cinematográficos de los que se pueden hacer secuelas y las novelas seriadas que siguen las aventuras de uno o varios personajes queridos por el público, son, entre otros fenómenos, evidencia de la explotación de la necesidad humana de trasladar inquietudes personales a piezas de ficción, que son aceptadas durante una especie de trance, mientras se lee o se ve, como una

---

<sup>100</sup> Robert Mckee, *El guión*, pp. 17-25.

<sup>101</sup> K. Bühler, *Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache*, *apud*, María Dolores de Asís Garrote, *Formas de comunicación en la narrativa*, pp. 9-39.

<sup>102</sup> M. Riffaterre, *La production du texte*, *apud*, María Dolores de Asís Garrote, *Formas de comunicación en la narrativa*, pp. 9-39.

<sup>103</sup> Will Eisner, *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, pp. 7-8.

realidad. A dicha realidad la seccionan y aíslan para que tenga un inicio, un medio y un fin. Ese seccionamiento da como resultado múltiples estructuras narrativas, entendidas como selección de espacios y tiempos importantes para la representación de sucesos en forma de secuencia.

Desde el siglo XX hasta la fecha, el cine y la televisión se volvieron una manifestación cultural que ha llenado ese gusto y esa necesidad de historias. En el tema de las historietas, también, es de utilidad tener ideas claras para estructurar textos que cuenten historias. Por eso, el acercamiento y la observación al proceso de escritura en otra forma de narración visual, el cine en este caso, sirve para ilustrar el desarrollo de un texto previo para historieta, es decir un guión literario.

Antonio Costa explica una manera de escribir para cine, siendo el cine el ejemplo representativo de la narrativa visual contemporánea o, al menos uno de los más populares. Existen fases de desarrollo para realizar el texto cinematográfico: Argumento, Tratamiento, Pre-guión y Guión. Dentro de este último story-board.<sup>104</sup>

Argumento.- Carece por completo de descripciones técnicas. Es un relato conciso en el que no se describen escenarios ni ningún otro elemento que requiere detalles para su comprensión. Se puede caracterizar también por el desarrollo de una idea general en la que los puntos principales se desarrollen en las fases siguientes.

Tratamiento.- En esta fase las situaciones se explican con más detalle. Los sucesos se ven condicionados entre sí. Ya tienen una secuencia determinada. Se tiene una idea más clara de la ambientación. Se pone a prueba aquello, que en términos de Aristóteles, es el principio de probabilidad y necesidad de la trama.

Pre-guión.- Las escenas deben estar descritas brevemente. En esta fase, idealmente, se sabe que sucede y en qué orden.

Guión.- Teniendo las fases anteriores ya resueltas, se procede a determinar los aspectos técnicos necesarios para la pre-visualización de las escenas. El encuadre y la angulación son algunos elementos compartidos por el cine y la historieta, cuyo manejo da una visualización controlada de lo que se va a ver, tanto en cine como en historieta.

Dentro de esta fase se encuentra la del Story-board. Generalmente se necesita para visualizar mejor las indicaciones técnicas referentes a efectos especiales de gran

---

<sup>104</sup> Antonio Costa, *op cit*, pp. 201-208.

alcance. Comúnmente esto se aplica para la creación de escenas que involucren personajes y escenarios fantásticos, que requieren técnicas de animación.

En el caso de la historieta, concretamente, se puede decir, que la fase del storyboard es externa al desarrollo de la fase del guion y no un apéndice optativo. O también se le puede llamar guion técnico ya que incluye todas las descripciones técnicas que normalmente se contemplan en la fase del guion cinematográfico. Así que el guion literario de la historieta se puede comparar a las fases, anteriormente explicadas, que incluyen desde el argumento hasta el pre-guion.

## 2.2.Narrativa visual

Para explicar el funcionamiento de la estructura de las historietas desde el punto de vista visual, se suele desligar de los aspectos narrativos.

Así que para establecer una comprensión global del modo que una historieta es legible, después de repasar conceptos que separan drásticamente la gráfica de la narrativa, se obtendrá una explicación con la que sea posible una unificación de conceptos narrativos y gráficos.

En los siguientes apartados, se hará un acercamiento a los elementos considerados para la comprensión, de lo que Roman Gubern llamaba, montaje narrativo. Dicho montaje se analiza por separado de los elementos gráficos ya mencionados en el capítulo anterior. Tal distinción entre elementos, gráficos y narrativos, suele crear la idea de que las historietas son un híbrido entre literatura y arte visual, más no una manifestación cultural que surge por sí misma.

Más adelante, siguiendo las ideas de Will Eisner y Scott McCloud, se llegará a un criterio unificador en el que los elementos gráficos tendrán a su vez, valores narrativos.

### 2.2.1. Montaje narrativo

Roman Gubern define la estructura narrativa como un montaje. Esto es, la representación de tiempos y lugares de manera tal que su relevancia ayude a armar una secuencia de sucesos.

Estas secuencias se desarrollan en dos vertientes: lineal (equiparable a los sucesos ordenados por historia) y paralelas (equiparable a los sucesos ordenados por disposición). Ambas obedecen a la línea de indicatividad del comic para que la lógica de la conexión entre paneles no se rompa. A esa lógica se le conoce como

raccord. De ese tipo de conexiones, no arbitrarias, Gubern identifica los siguientes tipos:

- Espaciales.- La representación de espacios sucesivos se apoya en la disposición de dos paneles, en que están ilustrados, juntos.
- Gráficas.- A las sucesiones de paneles en que las tonalidades progresan, hasta que la última imagen de dicha sucesión, es negra o blanca, se les llaman fundidos.
- Literarias.- Textos puestos en recuadros entre paneles para explicar su contenido de manera que los enlace. Se escriben en tercera persona ya que la convención más común es aquella en que se lee la voz narradora del autor cómo un ente que conoce más que los personajes.

Las voces en off también entran dentro de este tipo de conexiones. No forzosamente están escritas en tercera persona. Suelen colocarse en un primer panel para que en el siguiente se muestre de donde viene la voz. También puede tratarse de un sonido.

El montaje de las estructuras narrativas se explica a través de la división entre montaje de estructuras espaciales y de estructuras temporales.

- Estructuras de montaje espacial.- Se les puede comparar con el proceso cinematográfico de la "planificación." Esto incluye, además de la decisión de determinar encuadres, variar la amplitud o concentración de los mismos.

Con la ampliación de los encuadres se privilegia a la descripción de los ambientes para contextualizar a los personajes. Por ejemplo, "Long Shot" o "Medium Long Shot", ambos son tipos de encuadre descriptivos y contextualizadores.

En cambio, la concentración de los encuadres implica un montaje analítico de los sucesos en los que el desarrollo temporal de las escenas puede quedar suspendido para mostrar rasgos psicológicos y/o detalles particularmente significativos. "Close Up" y "Detail Shot" son buenos ejemplos de tipos de encuadre que se emplean en los montajes analíticos dados por la concentración de los encuadres en cada panel.

- Estructuras de montaje temporal.- El montaje de estructuras espaciales afecta seriamente a la percepción temporal. Si los paneles son pequeños o grandes los signos en ellos se leerán rápidamente o lentamente. Si las composiciones son verticales u horizontales, se les percibirá cómo dinámicas o pasivas, respectivamente. Todas esas especificaciones se asocian con el tiempo. Lo dinámico no se asocia con lentitud, por sólo decir una posibilidad de interpretación.

Entre paneles, mediante la operación de lectura, sucede el fenómeno de clausura. En dicho fenómeno, cómo no explica Scott McCloud en "Understanding Comics" el lector contribuye con su propia sensibilidad para completar la escena que le están relatando. Tratándose, la historieta, de un montaje de espacios y tiempos significativos, es necesario dar a entender muchos de los sucesos para los que no se cuenta con el espacio necesario para hacerlos explícitos, cómo lo podrían ser en una película.

Las historietas rompen continuamente con la continuidad del tiempo. Fuerzan sus estructuras para dar cabida a procesos de percepción abreviados que se pueden llamar elipsis, dejando ver el principio y la consecuencia de una acción, más no su desarrollo.

Los montajes analíticos pueden ayudar a crear sensaciones de suspenso, emulando el efecto de cámara lenta en cinematografía, si dicho montaje se da por el raccord espacial de espacios sucesivos. Además, éste efecto también llamado "ralenti," se da por multiplicación de espacios en la página.

Otras formas de forzar las estructuras temporales son:

- Flashbacks.- Ésta ruptura en la continuidad temporal es de origen novelesco. Recuerdos de los personajes, comúnmente acompañados de cartuchos de texto que contienen sus voces en off y que corresponden al tiempo presente en que el personaje está recordando.

El desarrollo de estos recuerdos se plantea cómo si sucedieran en tiempo presente apoyándose en recursos literarios mediante cartuchos de texto que sirvan de transición con aclaraciones tales como: "Hace 15 días."



- Flash forwards.- Anticipaciones del futuro. Una forma de hacer esta ruptura temporal es iniciando una historia con lo que va a suceder poco antes del final de la misma y, de inmediato cuando se ha atrapado el interés del lector, regresar al inicio para explicar todo lo sucedido.

Gubern explica que, también pueden tratarse de aspectos psicológicos o vivencias en primera persona de los personajes o aclaraciones del autor.

- Alternancias entre ficción y realidad.- Incluye delirios, sueños o cualquier otra forma de mostrar el contenido de la mentalidad de los personajes sin recurrir a los llamados, en inglés, “dream balloon.” Los recursos gráficos en el planteamiento de las formas de los paneles ayudan a redondear los significados de tales subjetividades. Un ejemplo son los contorneados con línea punteada o las formas irregulares dentadas y/o curvas.
- Las formas de composición tipo código, en que los contornos de los paneles se han eliminado, son otra forma de transgredir el desarrollo temporal lineal al no imponer una jerarquía de elementos mediante una coordinación intuitiva, de tinte emocional, de los sucesos representados.<sup>105</sup>

### 2.2.2. Aplicación de la teoría de narrativa visual de Will Eisner o *Arte Visual Secuencial*

Hasta el momento se han abordado los componentes de la narrativa mas no una definición precisa de la misma.

Para ahondar en ello, y acercarnos al tema de ésta investigación, podemos remitirnos a Will Eisner, historietista que trabajó desde la década de 1930, quien creó en Estados Unidos el concepto de arte secuencial, es decir, la disposición de imágenes en secuencia.<sup>106</sup>

Explica como el desarrollo de la tecnología ha influido en el modo de hacer llegar las historias. Sus orígenes están en la época prehistórica. Eisner comparte la idea de que los grupos humanos que dejaron pinturas rupestres se contaban historias para dar enseñanzas. Desde entonces se usaban las imágenes para dar a los demás una comprensión más rápida de las ideas que querían expresar.

---

<sup>105</sup> Roman Gubern, *op cit*, pp. 162-175.

<sup>106</sup> Will Eisner, *op cit*, p. 6.

Desde el principio el ser humano necesitaba comunicarse. Y la narración era indispensable en el comportamiento, ya desde entonces, social. Con comunicación debemos entender, gracias a Manuel Martín Serrano, a la convivencia entre dos seres por medio del intercambio de información.<sup>107</sup> Tal interacción se da a través de herramientas y medios comprendidos entre lo natural y lo construido por la especie humana. Es decir, aspectos biológicos que permiten, por ejemplo, que dos personas conversen entre sí, mirándose frente a frente, por medio de los sentidos del habla y del oído; o por medio de lenguaje de señas; o por medio de dispositivos electrónicos como los celulares. También está la comunicación hacia las masas, la que sucede a través de la televisión, el radio o el internet. En estos últimos medios, no necesariamente sabemos quién origina los mensajes, aunque si sea evidente su intención de que entendamos algo.

En el caso de las historietas la información es visual y tiende a centrarse en imágenes evocadoras, economizando así su recepción al mostrar los detalles digeridos en un análisis anterior llevado a cabo por el creador de imágenes. Will Eisner ve a las imágenes como recuerdos proporcionados por el que cuenta historias.

Explica cómo desde la antigüedad se han empleado distintos recursos visuales para evocar temas y emociones a través de la elección de motivos muy concretos, entendiéndolos como elementos visuales básicos. Uno de ellos puede ser una silueta o una postura determinada.<sup>108</sup> Mediante un análisis iconográfico se puede determinar que, a esa postura o silueta se le puede atribuir rasgos físicos que aterricen en la percepción del lector información más detallada acerca del personaje, cómo su vestimenta, rasgos físicos y su estado de ánimo. Alrededor de ese personaje ya establecido se pueden añadir características espaciales y textos que redondeen una ambientación más elaborada, dejando así una sensación de atmósfera que puede expresar una mayor complejidad emocional para hacer más impactante el mensaje. De esa manera Eisner propone la posibilidad de narrar con imágenes dibujadas careciendo de palabras a menos que estas formen parte del

---

<sup>107</sup> Manuel Martín Serrano, Teoría de la comunicación. Epistemología y análisis de la referencia, UNAM, Escuela Nacional de Estudios Profesionales de Acatlán, México, D.F. 1991. p. 13, *apud*, Fernando Molina López, La teoría de comunicación de Manuel Martín Serrano como propuesta teórico-metodológica para el desarrollo de una cultura organizacional mexicana, p. 34., fecha de consulta: 21 de febrero 2017, URL: <http://132.248.9.195/ppt2002/0325906/Index.html>

<sup>108</sup> Will Eisner, El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo, p. 17.

escenario, cómo por ejemplo, en el caso de que se represente el letrero de una fachada principal de una tienda de licores.



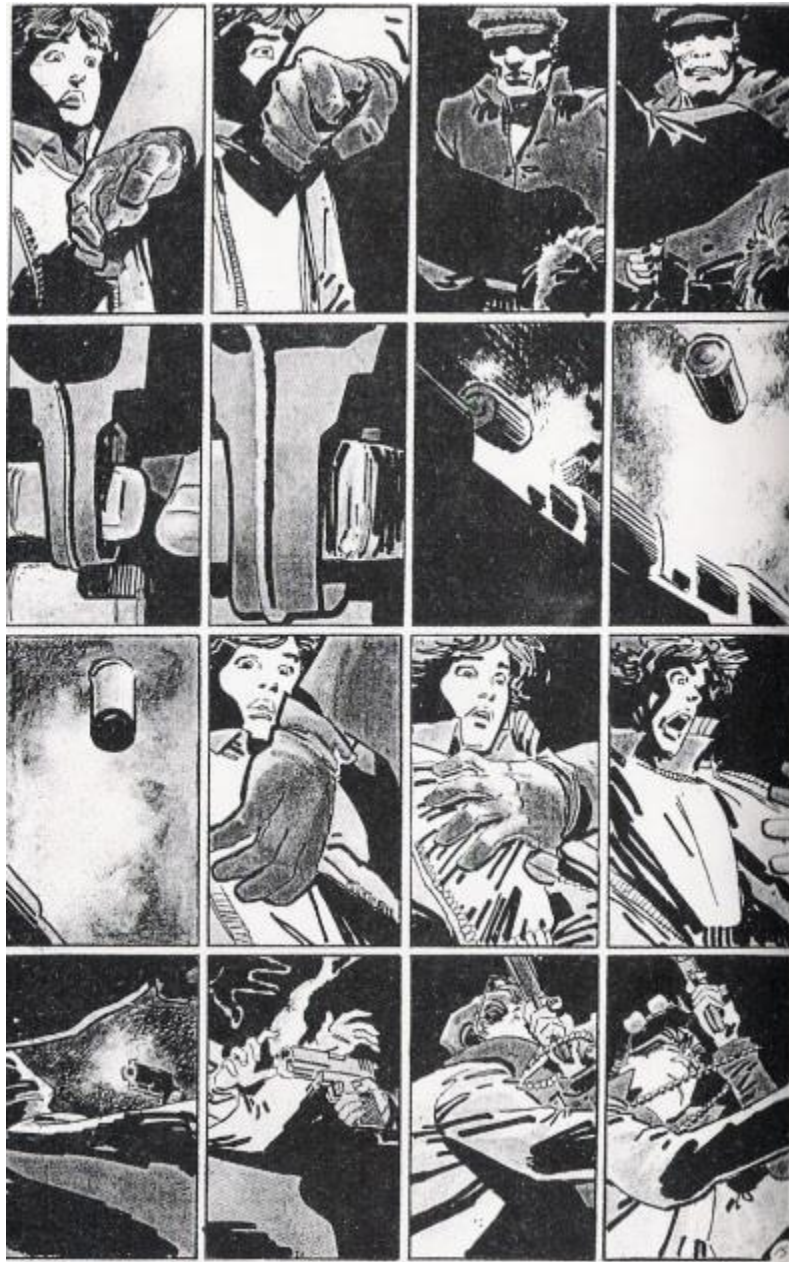
Ejemplos puestos por Will Eisner en su libro, *Comic y arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo.*

En el análisis iconográfico <sup>109</sup> existen tres niveles. Panofsky explicó, que en el primero está la identificación de los motivos, cuya capacidad narrativa reside en, que su sola elección, ayuda a formar las secuencias de imágenes necesarias para la representación ordenada de sucesos. En el segundo nivel están los temas y conceptos relacionados a la narración. En esa faceta del análisis entran las emociones e ideas sugeridas por las atmósferas; y los rasgos físicos, vestuarios y gestos de los personajes. En el tercer y último nivel de análisis está la comprensión de los rasgos de la obra que la vuelven síntoma de la época en que fue realizada. Por ejemplo, los estereotipos usados por las historietas, explicados por Eisner, cómo un factor necesario debido a la poca extensión del soporte utilizado y el plazo forzado de las entregas comerciales periódicas, que obliga a los dibujantes a resumir características ideales de los personajes que sean entendibles para la mayor cantidad de público. De esas características ideales, en este nivel de análisis iconográfico, se puede extraer datos acerca de los roles de género en distintas épocas, aunque la intención de una historieta no tenga la intención de profundizar en ello. En este tercer nivel se engloba todos los aspectos culturales que escapan a la conciencia de los dibujantes y escritores de historietas durante su labor. De ese modo las historietas, al igual que todo lo que produce el ser humano, son síntoma de un contexto. En dicho contexto la política, la religión y la situación económica

<sup>109</sup> Erwin Panofsky, *Estudios sobre iconología*, pp. 13-18

son, entre otros, factores que conforman las relaciones entre los individuos. De ahí se deduce las historias que leen.

En el capítulo uno de ésta investigación, en su parte final, se hizo referencia a la dificultad de representar el tiempo gráficamente. Es nuestra capacidad de recordar la que nos ayuda a medir el tiempo además de la tecnología de la que ya disponemos. Así que, la narrativa visual necesita de elementos que sugieran el paso del tiempo. Gráficamente, se puede recurrir a las líneas cinéticas. Compositivamente, se recurre a una disposición tal de paneles que intensifiquen el paso del tiempo a través de una sensación de ritmo, manipulando la percepción temporal. Una manera en que esto es posible es componiendo la representación de un suceso en varios paneles, en vez de ocupar solo uno. De esa manera se crea un ritmo visual que evoca al efecto de cámara lenta cinematográfico.



The dark knight returns, Frank Miller, 1986.

A manera de conclusión es sostenible decir que la narrativa es un ejercicio de comprensión de sucesos puestos en un orden determinado de manera deliberada, según las intenciones del narrador (el que ejerce la narrativa.) Ese ordenamiento deliberado equivaldría a la trama, concepto explicado anteriormente.

Las tramas u ordenamientos deliberados de sucesos son entendibles gracias a procesos de lectura amplios. No se trata sólo de leer letras sino del acomodo de las imágenes entendiéndolas como signos visuales igual que las letras. Gracias a

Ferdinand de Saussure,<sup>110</sup> tenemos un concepto que ayuda a dicho entendimiento. La integración de ilustraciones y los textos son, en términos de Saussure, *significantes* y los conceptos representados en la composición, de la mencionada integración, *significados*. Dicho esto, dentro de los signos visuales de las historietas se agrupan, coherentemente, las ilustraciones y las letras. El acomodo de los signos dependerá de las formas estudiadas en el primer capítulo de esta investigación y de eso dependerá su lectura, es decir su interpretación por el lector.

Alan Moore explicó su obra, en términos similares a todos los autores a los que se ha hecho referencia en esta investigación. Teniendo en cuenta una idea principal; aunque a veces la idea no esté del todo clara al inicio del trabajo narrativo, es que se desenvuelve el proceso de creación de historietas, cuyo objetivo no sea sólo y/o necesariamente de entretenimiento.

La racionalización de su labor acerca de la narración se asemeja al principio de probabilidad y necesidad de Aristóteles. Para Alan Moore es importante tener claro cuál es la ubicación, en tiempo y espacio, de los sucesos. Eso da el ambiente de la historia en el que los personajes vivirán. El ambiente provocará que los personajes piensen, hablen y actúen de una forma determinada según el carácter y pensamiento; en términos de Aristóteles, de cada uno en lo individual.

Teniendo el ambiente y sus personajes, se tienen elementos para recrear momentos. Para que esos momentos formen parte de un *Arte Visual Secuencial*, hace falta integrar el factor temporal, cuya dificultad de representación implica la necesidad de obtener verosimilitud, ello mediante la selección de elementos relevantes, es decir fragmentos de espacio y tiempo, para la articulación de secuencias de los paneles. De esa secuencia se deduce la trama, entendida como una base para realzar la idea central de la historia que se quiere contar.

Moore explica cómo el escritor puede elegir entre distintas formas de “mover” la narración. Es decir, existen diversas maneras de acomodar los sucesos para atrapar la atención del lector. A esos distintos acomodos Moore los llama, *estructuras*. Las estructuras pueden ser similares al habla coloquial, yendo libremente de un tiempo a otro, como cuando la gente habla en desorden de sus recuerdos. Otro ejemplo de estructura es comenzar con el final de la historia y regresar al principio para explicar el final pre-visualizado al inicio cómo un gancho impactante de interés. Un ejemplo más es contar varias facetas de un mismo hecho principal, teniendo a varios protagonistas cuyas historias suceden al mismo tiempo, siempre alrededor

---

<sup>110</sup> Ferdinand de Saussure, Curso de lingüística general, p. 129.

de un mismo suceso principal. Para eso, quizás, se tendría que regresar constantemente al inicio, o, usar varios puntos de inicio en el tiempo. O bien, no necesariamente inician al mismo tiempo las líneas de tiempo en que cada personaje tiene desarrollada su historia, siendo esta relevante para el suceso principal que las une.<sup>111</sup>

### 2.3. Aportaciones de Scott McCloud.

En el primer capítulo de esta investigación se habló de la composición de los paneles acorde a su manera de recrear sensaciones de espacio y tiempo. De acuerdo al análisis de esas percepciones, se concluye la necesidad de seleccionar espacios y momentos importantes para la representación de sucesos en un orden determinado por la creatividad de los que escriben e ilustran historietas. En esa selección de fragmentos de espacio y tiempo se dan varios saltos que transgreden el fluir natural de los hechos. Esos saltos son los puntos débiles de la trama, entendida como sucesión de hechos. En esos puntos es en los que suceden las elipsis y las podemos ubicar en los espacios que existen entre paneles o, al menos su representación y/o guía para su interpretación. Scott McCloud, en su búsqueda de un análisis estructural exclusivo para las historietas, ha propuesto una escala de transiciones entre paneles.

En dicha escala tenemos ubicados seis tipos de transición:

- Momento a momento.- En este tipo de transición los paneles representan una sucesión lenta de acontecimientos o quizás, más bien un solo acontecimiento descompuesto en varios paneles, cada uno con un encuadre menos amplio, o más amplio, que el anterior. Cabe la posibilidad de incluir variaciones de encuadre que no necesariamente sean de mayor a menor o viceversa sino, también, desplazando el marco del encuadre de cada panel hacia los lados, emulando así a los movimientos de cámara cinematográfica. Por último, no es exclusivamente necesario variar el tamaño del encuadre. Si el encuadre se mantiene igual en un conjunto de paneles, es posible ubicar un mismo elemento que cambia su posición, no muy abruptamente, en cada panel.

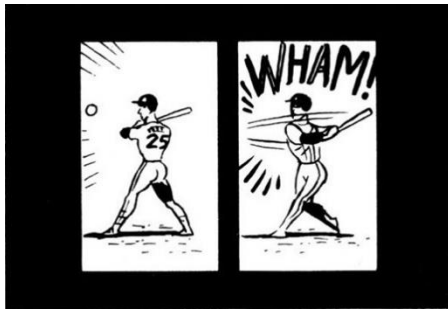
---

<sup>111</sup> Alan Moore, *op cit*, pp. 20-42.



Ejemplo puesto en "Entendiendo los comics: El arte invisible," Scott McCloud, 1995

- Acción a acción.- Estos tipos de transición representan sucesiones más dinámicas de hechos. Hazañas deportivas o golpes de una pelea no podrían representarse ágilmente sin este tipo de transición. Los movimientos son mucho más marcados a través de la sucesión de paneles. Se seleccionan momentos del cambio de posición de personajes y/u objetos en estados más alejados entre sí que cuando, se quieren representar movimientos muy lentos.



Ejemplo puesto en "Entendiendo los comics: El arte invisible," Scott McCloud, 1995

- Tema a tema.- Con estas transiciones alentamos más al lector a que colabore en la lectura. Las acciones y/o sucesos no se representan explícitamente a la manera de los anteriores tipos de transición. La imaginación del lector juega un papel primordial, al ser la que complementa la secuencia, interpretando los huecos existentes en dicha secuencia representada en los paneles consecutivos. Los huecos en la secuencia equivalen a saltos elípticos u omisiones cubiertas por la imaginación del lector.

McCloud usa un ejemplo muy común en películas de suspenso y/o terror. Propone una secuencia de dos paneles. En el primero aparecen dos personajes, uno atrás del otro. Una mezcla de Extreme Close Up, para el personaje de enfrente y un Medium Shot, para el personaje de atrás; lograda por la distribución de sus figuras en el panel vertical, obteniendo una



sensación de profundidad. El personaje de atrás sostiene un hacha con la que se acerca al atemorizado personaje de enfrente. En el segundo panel, también vertical, aparece un Long Shot correspondiente a una vista nocturna de una ciudad sobre la que se rotularon caracteres que representan sonidos inarticulados para expresar gritos. Con esta secuencia el lector sabe que hubo un asesinato aunque no viera el acto representado de manera explícita.



Ejemplo puesto en "Entendiendo los comics: El arte invisible," Scott McCloud, 1995

- Escena a escena.- En estas transiciones se seleccionan fragmentos de espacio y tiempo, cuyas distancias entre sí son amplias. Este tipo de transiciones son comunes cuando se quiere narrar algo que sucede mucho tiempo después de lo narrado en paneles anteriores; o, cuando algo sucede simultáneamente a una distancia geográfica considerable. Es usual que se les integré textos que señalen, de manera similar a la siguiente: "Un año después" o "Mientras tanto..."



Ejemplo puesto en "Entendiendo los comics: El arte invisible," Scott McCloud, 1995

- Aspecto a aspecto.- Estas transiciones equivalen a los montajes analíticos en el oficio de los ilustradores de las viñetas decimonónicas; e incluso en las del siglo anterior a estas, cuando apenas comenzaban a desarrollar sus propias convenciones para secuenciar sus narrativas. En dichos montajes se usaban

apoyaturas de texto que explicaban el contenido de la imagen. La imagen o imágenes, que se complementaban de manera coordinada; sin seguir el desarrollo lineal del tiempo, deben de ser representativas de un tema o idea principal. También puede tratarse de un sentimiento, una introducción a un lugar determinado, o cualquier otro aspecto que se necesita tratar saltándose el orden secuencial común, creando; posiblemente, un código compositivo similar a los que Will Eisner llegó a explicar en su trabajo teórico para hablar del tiempo y los recuerdos en las historietas o de cómo se pueden incluir planos secundarios; en un panel grande, que ocupe una o dos páginas, por ejemplo, para explicar un suceso importante.



Ejemplo puesto en "Entendiendo los comics: El arte invisible," Scott McCloud, 1995

- Non sequitur.- Este último tipo de transición es la que transgrede toda noción de lógica, al menos aparente. McCloud deja abierta la posibilidad de establecer todo tipo de secuencias usando aún más la imaginación con decisiones impositivas, de parte del autor o los autores, para que el lector, al ver las imágenes; que en apariencia no tienen una relación definida, establecidas cómo secuencia, se vea obligado a considerarlas como tal.



Ejemplo puesto en "Entendiendo los comics: El arte invisible," Scott McCloud, 1995

Estos son los tipos de transición que estudió McCloud en su obra "*Understanding Comics*." Teniéndolos presente es posible hacer un análisis narrativo a través de una escala de transición que sirve para establecer dos extremos dentro del espectro de la narrativa: *De acción y Analítica*. La escala se obtiene contando los distintos

tipos de transición y cuantas veces se repiten a lo largo de la historieta observada con detalle. De ese modo cada historieta tenderá hacia un lado u otro del espectro narrativo.

Según lo observado por McCloud, las historietas occidentales tienden a mostrar más transiciones del tipo 2, *de acción a acción*, que en las orientales. Esto es particularmente significativo porque, habla mucho de la cultura que hay detrás de esas historietas.<sup>112</sup> Los occidentales tienden a ser muy directos al expresarse, contrario a la sutileza, contemplación, apreciación de los espacios y silencios en distintas formas de expresión de los orientales.

---

<sup>112</sup> Scott McCloud, *op cit*, 60-93.

### 3. Propuesta personal

Para ejemplificar, sino todos, al menos buena parte de los conceptos referidos en capítulos anteriores, este capítulo corresponderá a la realización de un proyecto de historieta. Dicha realización es propuesta por el autor de la investigación previa al presente capítulo.

Para el desarrollo de la propuesta es necesario tomar como punto de partida una serie de referencias conceptuales y visuales. De esa manera se apuntalará una idea principal de lo que será narrado. Teniendo esa idea se tendrá un guion literario, escrito que contendrá la premisa de los sucesos principales. Más tarde, se condicionará su orden a través de un guion técnico que contendrá la descripción de los aspectos técnicos de los paneles y su disposición en la composición global de las páginas. Para hacerlo se deberá tener ya una descripción de la ambientación y sus personajes. Todos esos elementos ya deben estar condicionados entre sí.

Por último, posteriormente al manejo de las técnicas de representación para los acabados finales de las páginas, se presentará la historieta.

#### 3.1.Descripción del tema

El título de la propuesta será Iacotécatl.

La idea central de esta historieta, es la adaptación de una leyenda mixteca llamada "*Flechador del sol.*" En ella, un personaje mítico llamado Yacoñoy o, Mixtecatl; de esas dos palabras deriva el título de la historieta, determina donde ha de fundarse la ciudad principal de su pueblo haciendo caer al sol, por medio de un flechazo, en un punto específico.

La adaptación incluirá la manipulación de referencias conceptuales mitológicas prehispánicas disimulándolas en un relato de ciencia-ficción.

La historia se desenvolverá en un ambiente distópico, explicado por varios antecedentes, dentro de su narrativa, que rompan, oportunamente, con su estricta linealidad. Tales rupturas oportunas deberán ayudar a crear la sensación de una atmósfera opresiva en la que personajes anti-heroicos, cuyos intereses chocarán inevitablemente, se verán rebasados por algo desconocido para todos ellos.

### 3.2. Proceso de desarrollo

A continuación se incluirá el guion literario del primer capítulo.

Normalmente, debido a exigencias comerciales los capítulos se estructuran con un aproximado de 21 a 27 páginas aproximadamente. Todos los que compongan una misma serie deben tener la misma cantidad. En el presente caso es posible que, al tratarse de una propuesta personal, esto varíe un poco. Sin importar la extensión de cada capítulo o su cantidad, el cierre de cada capítulo deberá servir de gancho para el siguiente. Además, la extensión o brevedad de cada capítulo, debe ser congruente con el ritmo establecido de acuerdo a necesidades expresivas que no afecten a la composición global de la historieta.

#### 3.2.1. Guión literario

Dinic, un desplazado por los derrumbes en su comunidad, hojea un libro lleno de historias. En ellas aparece un grupo de estrellas, cuyas fuerzas de gravedad mantienen en el centro a un grupo de asteroides articulados por ligamentos vegetales. Fuertes extremidades de roca lanzan grandes masas de roca, más allá de todas esas estrellas, hacia los distintos mundos diseminados por el universo.

Distintos artistas, a lo largo de los siglos, visualizaron de esa manera el origen de la vida. Sienten que la vida viene de las estrellas y que a las estrellas hemos de volver algún día. La vida siempre es percibida como un ente cuyo origen está a merced de fuerzas de inconmensurable violencia. Esas fuerzas son las estrellas circundantes a los asteroides, sus extremidades de roca y sus ligamentos vegetales. Las estrellas, en su manifestación de voluntad por medio de su fuerza de gravedad, son entendidas cómo los seres supremos de los que depende el equilibrio de pesos y contrapesos de la vida. Las sustancias sutiles que los conforman, para ser perceptibles en lo material, provienen de los asteroides lanzados por las extremidades rocosas. Su lanzamiento es nutrido por una sola sustancia, cuyos excedentes se diseminan durante el viaje espacial. Dentro de la roca la sustancia se ha dividido y especializado en todo tipo de sustancias sutiles que engendran sustancias fuertes en las que se materializa lo visible. Todo tipo de materia orgánica surge de esas materializaciones.

El niño vive entre manzanas rebuscadas de intrincada arquitectura. Ahí ve una prueba de esas fuerzas terribles. Su comunidad es o está a punto de dejar de ser, una zona urbana aledaña a las principales. De aquellas que se fundaron espontáneamente, antes de los cercamientos en torno a los centros urbanos más

desarrollados, después de la caída de uno de los tantos asteroides que han moldeado la fisonomía de la región. Se vive precariamente en los alrededores de las zonas de impacto de meteorito donde residen vestigios de materia sutil en estado puro, a pesar de las ramificaciones sutiles, de las que derivan múltiples formas de vida. En las zonas más cercanas del cráter del impacto, las formas de vida se han desarrollado más favorablemente que en las zonas más alejadas del cráter. En esas zonas, en las que se refugian los pobladores, se han dado mutaciones y cruza entre especies. Las variaciones desprendidas de esas manifestaciones vitales son muy sutiles, posiblemente inútiles. Las personas se han acostumbrado a convivir con toda especie de seres, desde árboles gigantescos capaces de ocupar rascacielos enteros, dar frutos-animales, que vuelan o reptan; hasta seres espectrales sin una solidificación fuerte que los haga fáciles de percibir. Se cree que estos últimos son los fantasmas de quienes murieron en los impactos. De ahí se explica que, solo se les haya sentido en las cercanías de los cráteres. También es muy probable que se trate de manifestaciones de la sustancia sutil del meteorito. Quizás esas manifestaciones son producto del contacto con las sustancias particulares de la vida contra la que el asteroide chocó.

El, igual que tantas personas, no tiene un refugio específico, a veces duerme debajo de algún puente, otras encuentra espacio libre en alguna habitación solitaria que aún no esté derrumbada. Son comunes los hundimientos y desplazamientos de pisos con todo y construcciones encima. Se trata de zonas totalmente inestables. Por eso la gente se ve obligada a desplazarse. Intentan moverse lejos de los cráteres, pero las autoridades locales establecieron cercos y amurallamientos de los que no se pueden saltar. Así que se pueden alejar más y más del cráter, pero no cruzar hacia las zonas urbanas más estables, al menos no legalmente.

Por otro lado, en teoría es ilegal establecerse en las zonas afectadas por los choques de meteoritos. Se les ha clasificado como zonas de habitabilidad vulnerable. Pero desde hace siglos la costumbre de la necesidad las ha vuelto tan vitales como cualquier otra zona urbana del Protectorado de Anychxtli-Eni.

El Protectorado no siempre tuvo ese nombre. Se empezó a llamar así después de la guerra fragmentaria entre las dos grandes potencias invasoras del mundo y de la cada vez más frecuente caída de meteoritos que traían vida tan extraña a su suelo tan frío.

Las historias que el niño repasa, lo llevan a vagabundear en los cementerios de naves anfibas y artrópodos, que guerrearon contra las inmensas serpientes

marinas jineteadas por los otros invasores. Recuerda algo de eso por las, cada vez más escasas, clases de historia global que aún le tocó tomar. En general él adora las historias. Son maleables en su cabeza. Así como maleable es el recuerdo de la voz de su instructora a distancia. Sus necesidades inmaduras lo ayudan a evocar una figura femenina que le resulte deseable, o solo la idea de una presencia amigable. Es como su combustible para el devaneo mental de sus historias propias de aventura y fuerza.

Pasa mucho tiempo en los pozos de información, o como a las autoridades del Protectorado les gusta llamarlas, Fuentes Comunicantes. Se trata de pequeños auditorios o explanadas en áreas de paso. En el centro de cada una se colocaron pantallas para ver imágenes emitidas desde el Centro de Comunicaciones a Distancia. Se construyeron para que cada manzana tuviera al menos una y estuvieran ligadas a los altavoces colocados en cada esquina. Algunos, después de las caídas de meteoritos, siguen funcionando gracias a las reparaciones de gente interesada en la difusión de sus propios mensajes. Mensajes ajenos a los intereses de las autoridades del Protectorado.

En el Protectorado, la historia está fuertemente marcada por el uso y abuso de recursos minerales, por parte de los pueblos que más tarde lo conformaron, hasta la actualidad. Primero, durante la Era de los Metales, gracias a la extracción del Oro Negro de los subsuelos marítimos helados, que duró siglos, lograron automatizar los procesos de sus industrias. Con ello creció el desempleo y la creciente ola de ira social anti-máquinas provocó que los distintos gobiernos de los pueblos crearan alianzas contra la organización de movimientos de sabotaje industrial. En algunos casos, lograron colapsar grandes capitales industriales. (La propaganda del Protectorado, curiosa y contradictoriamente, tiende a evocar románticamente a esos saboteadores en sus segmentos de entretenimiento popular). Los señores que controlaban los beneficios del Oro Negro presionaron a los gobiernos de cada pueblo para pactar alianzas estratégicas que culminaron en grandes sectores de intercambio. Intercambiaron, principalmente, mano de obra, técnicas de construcción y alimentos. Todo ello vigilado por la Guardia Silenciosa, creada con la participación de las fuerzas armadas de varios pueblos, para vigilar las alianzas entre los diversos sectores. El principal aliciente para estas alianzas fue la posibilidad de cooperación en las extracciones de distintos yacimientos de un mineral recién descubierto. Se trataba de unas concentraciones de un material con un sutil fulgor verdoso. Lograron usarlo como un fuerte combustible.

Todo eso ocurrió a lo largo de siglos. Los procesos de adaptación de cada pueblo, al régimen de alianzas fueron desiguales. No todos los pueblos cedieron su antiguo poder enteramente desde el principio. Gracias al poder militar de la Guardia Silenciosa, los pueblos fueron pactando, cada uno a su tiempo, las condiciones de su unificación al Nuevo Reino de... que se estaba formando.

Una vez que el Reino se conformó, se consolidó la Era de la Nueva Metalurgia. Su primera meta fue la exploración de los confines del mundo, más allá del que se tenía trazado en los mapas. Para eso, el mineral verde, fue objeto de muchos estudios al descubrirse la manera de usar la energía del fulgor para impulsar máquinas enormes que volaran y/o surcaran los mares. Era una época de euforia, terminadas ya las guerras, con un bienestar tenso basado en la fuerza de la Guardia Silenciosa, el fracaso era inadmisibles. Pero, muy evidente. Las máquinas eran inoperables por la escasa experiencia en la manipulación de los yacimientos minerales. Aún no existía la técnica adecuada para generar la energía necesaria. No podían mover grandes naves tripuladas y con espacio suficiente para los suministros y servicios requeridos en viajes largos de exploración. Tampoco contaban con todo lo necesario para la defensa ante amenazas imprevistas.

Junto a esa euforia florecían historias de naufragio que sintonizaban esencialmente con la moral de los pobladores comunes. Se encontraban desarraigados de sus tierras y modos de vida anteriores al recién formado reino. Cada pueblo, durante siglos, había cultivado sus propios modos de auto-sustento antes de la Era de los Metales. Sus dioses antiguos ya no los protegían. Las leyendas de naufragio canalizaban esa angustia ante la incertidumbre de la organización del nuevo Reino de... Esos relatos representaban la decadencia moral con la descripción de amenazas de seres abominables que salían de las orillas del mundo. Los mares más lejanos no habían sido explorados. No se podía confirmar ni negar nada acerca de avistamientos extraordinarios de criatura alguna, pero si coincidían las descripciones de marineros sobrevivientes de naufragos en la presencia de serpientes enormes que hundían las naves pesqueras que se alejaban demasiado en busca de, el a veces escaso sustento. Las dimensiones de esas criaturas variaban de relato a relato.

Además de la incapacidad técnica, era necesario confrontar la mentalidad naturalista de las masas de ciertas regiones, en donde la abundancia del anticuado Oro Negro, en cada vez mayor desuso, las volvió el blanco de la marginación al tratar de aferrarse a las viejas costumbres, que asociaban su bienestar con el suelo que les vio nacer, con la consecuente explotación del antiguo recurso. Estas



regiones amenazaban, en teoría, al Reino de... con su fuerte oposición al financiamiento de las futuras expediciones hacia los mares más lejanos.

Uno de los anuncios más mostrados en los Pozos de Información, recordaba a la población la conmemoración del Descubrimiento, atribuido a un náufrago quien fue el primer hombre en domar a una serpiente marina. Se le recuerda constantemente por la proyección de viejas esculturas reconstruidas y las ruinas resguardadas de las mismas en distintos lugares públicos.

El niño, refugiándose de la lluvia es alcanzado más tarde por Victorio, uno de los tantos recolectores que rinde cuentas ante la red de tráfico más grande del Protectorado, gracias a que pudo localizarlo por medio de las redes neurales para la conectividad orgánica, legales e ilegales, que abundan entre los habitantes. Deben reunir suficiente sangre verde de los árboles para la síntesis de sustancias recreativas. Victorio dispone del niño para que le ayude a llegar a los recovecos más difíciles, entre las ramas y los troncos retorcidos, que se colaron entre la abigarrada arquitectura de cimientos dañados y estilos dispares.

A muchos recolectores les ha sido cada vez más complicado cumplir con la cuota de los extorsionadores que les permiten alojarse en los distintos refugios que ellos mismos hacen. Se han tenido que aventurar hasta lo más alejado de las murallas de contención de los sectores urbanos protegidos de la extraña vegetación espacial. Los recolectores se tienen que acercar más y más a los cráteres de las zonas de impacto de donde salió la vegetación. Se mueven en grandes grupos, entre los que abundan cada vez más niños como Dinic, que se vuelven trepadores con todo y sus machetes lumínicos que cortan algunos tipos de corteza, agotando los recursos. No solo extraen la sangre verde de los árboles, también recolectan las ramas y las cortezas menos duras como materia prima. Algunos tallos sirven para extraer fibras para sogas para las pocas naves marítimas que aún existen y textiles diversos, algunas cortezas y ramas gruesas se pueden aprovechar como material de construcción. Para seguir recolectando, satisfaciendo la demanda de sus extorsionadores, en las zonas más cercanas a los cráteres, deben escalar más alto entre espacios muy reducidos. Ahí es a donde van los niños también, arriesgándose a ser atacados por arañas camufladas con las cortezas que ellos extraen, así como, reptiles agresivos y seductores que provocan sueños placenteros y animales pequeños, que cantan y susurran con voces extrañamente humanas, aún más extraños, que son fruto de los árboles agredidos. Algunos de estos seres son descritos como poseedores de una gran belleza, como frágiles mariposas que necesitan de la protección de los reptiles y las arañas. Otras veces se les describe

como pequeñísimos insectos multicolor que abandonan capullos y mueren durante su único vuelo cayendo destripados por corrientes de susurros. Así sueltan sus semillas entre las ramas. De ellas nacen enredaderas que integran redes muy sofisticadas para que aniden aves de plumajes muy vistosos. Los recolectores dan todo tipo de descripciones acerca de las criaturas. Todos los días se platican nuevos avistamientos. Ninguno es igual al que los otros platican. Eso motiva, en los ratos de ocio y de espera en las filas de retribución por su sustento diario, largas discusiones entre los recolectores que desembocan en el lugar común de que se trata de embrujos causados por las esencias de los muertos durante la caída de los meteoritos.

Los que ahora se encargan del cobro de derechos a los recolectores no están familiarizados con las viejas prácticas. Dichas prácticas consistían en un equilibrio de favores, ahora desbalanceado por el ascenso de los asesinos a sueldo a puestos de liderazgo, que ligaba a todos los sectores del régimen. Victorio es asesinado tras no cumplir con las extorsiones. Dinic es el único testigo y se ve obligado a huir. Sabe que quieren matarlo. Y sabe dónde pueden encontrarlo. Aun así se arriesga a esconderse con otros recolectores en un refugio que compartían con él y Victorio. Uno de ellos le ofrece un contacto para pasar ilegalmente al otro lado del muro. Dinic lo rechaza porque les tiene miedo a los proxenetas que trafican con los migrantes del otro lado. Además no tiene con qué pagar. Y es fácil que lo delaten con la red de extorsionadores. Terrores similares recorren su cerebro excitado. La lógica se le vuelve absurda. Tarda en darse cuenta de que su red neural para la conectividad orgánica lo vuelve localizable, adonde sea que vaya.

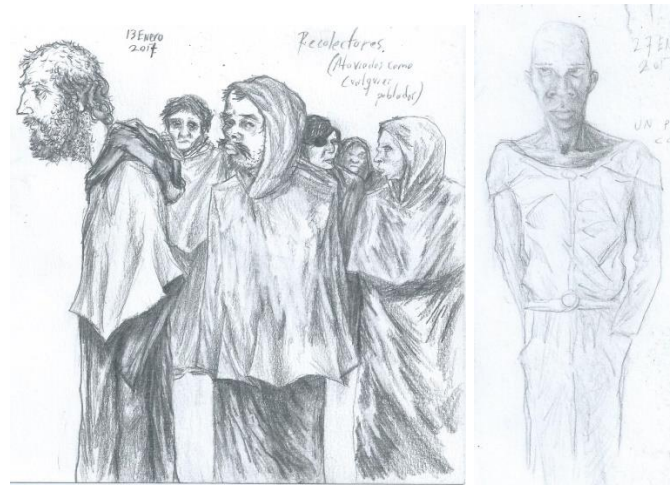
### 3.2.2. Bocetaje/maquetación

En este apartado se presentará una versión inicial del aspecto de la ambientación y personajes que lo habitan. Todo ello basado en lo referido dentro del guión literario. Cabe aclarar, que al tratarse de una pre-visualización el resultado final será definido por una serie de esfuerzos que ajustarán, las primeras imágenes, modificándolas parcial o totalmente.

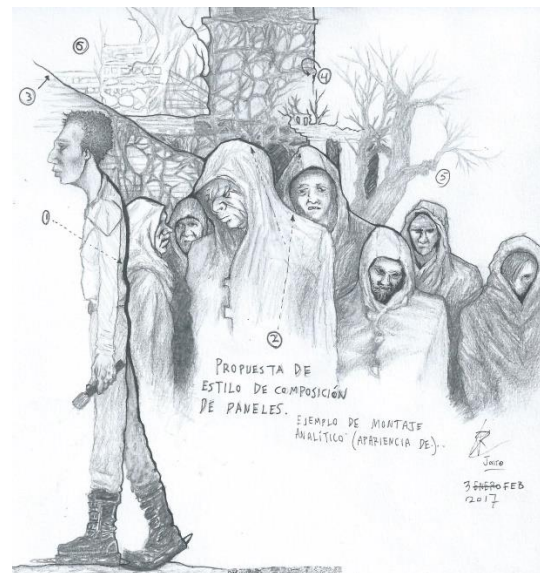
#### 3.2.2.1. Diseño de personajes

Lo primero que se conceptualizó fue la existencia de un lugar fantástico en el que habitan personas socialmente marginadas. La mayoría andan en silencio, sobre todo las más jóvenes. Esto se debe al tipo de comunicación, llamada hipercomunicación, mediante redes neurales implantadas desde el nacimiento con

nano-vehículos avanzados. Cada persona emite una señal, llamada bío-senal, que equivale al uso de los antiguos dispositivos electrónicos de la telefonía celular.



Estos bocetos no representan a algún personaje en particular. Se trata, más bien de una exploración de rasgos faciales.

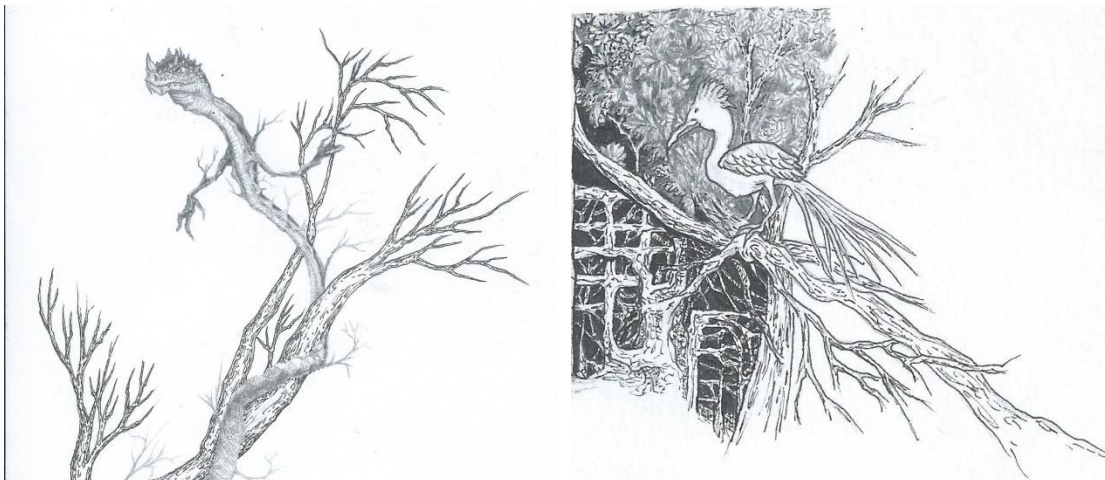




Representación de la hiper-comunicación entre los habitantes.



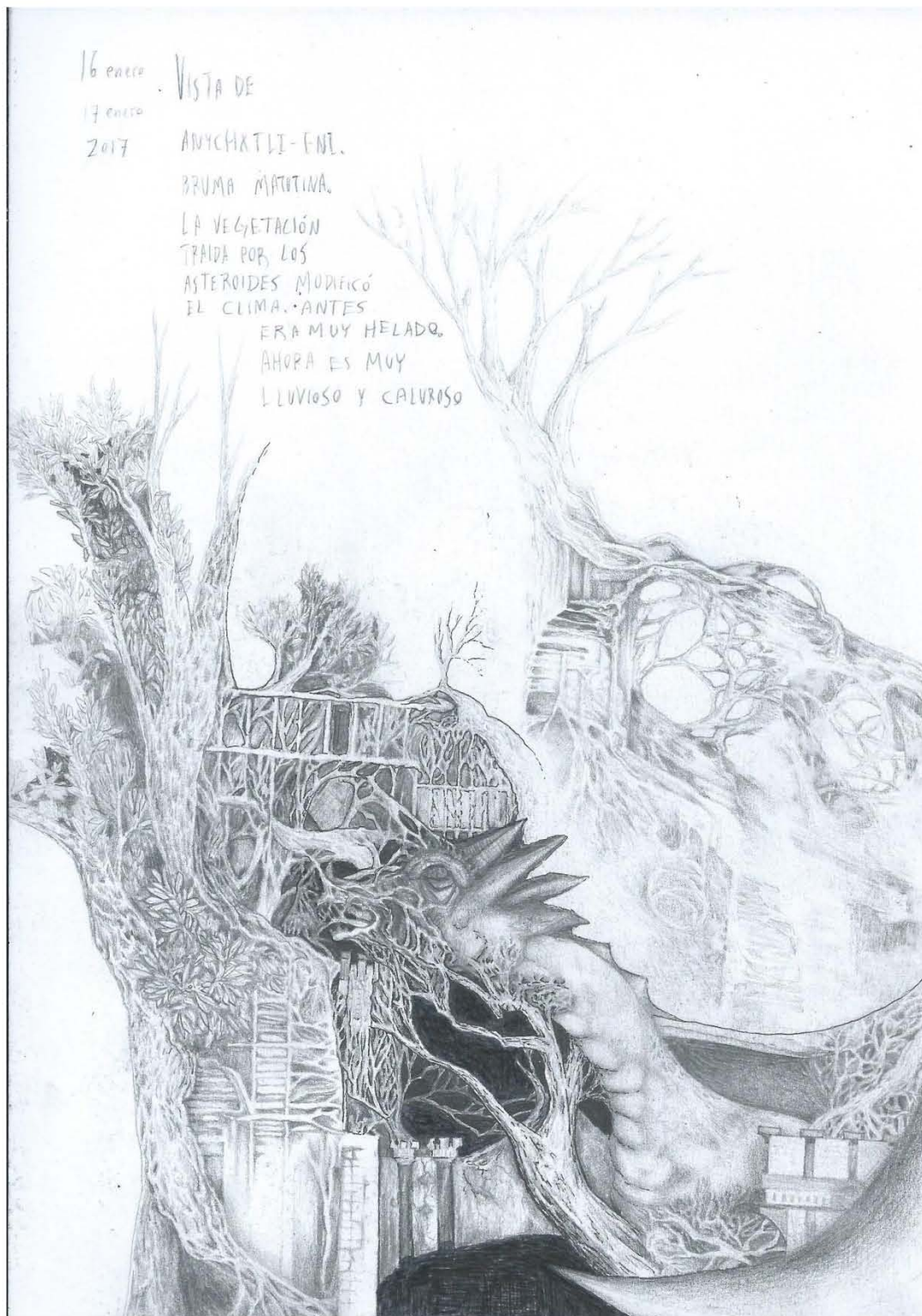
Mitificación del náufrago que fue el primer domador se serpientes marinas.



Fauna fantástica que habita entre los edificios en ruinas invadidos de vegetación proveniente de los meteoritos.

### 3.2.2.2. Diseño de escenarios





Vistas del sector amurallado del Protectorado de Anyxhtli-Eni, en el que, los marginados por la sociedad, habitan entre las ruinas invadidas de vegetación salvaje. Restos arquitectónicos de distintas épocas co-existen. Deben abundar esculturas monumentales de serpientes marinas por la importancia que tienen en la cultura del Protectorado.



Cementerio de naves que forma parte de las fantasías del personaje principal del primer capítulo de la historieta propuesta por el tesista.

### 3.2.3. Guión técnico

#### PÁGINA 1.

Los 9 paneles, usan el mismo tipo de encuadre: *Extreme Long-Shot*

Incluye un texto, correspondiente a la *voz en off* de un personaje, que dice: "ALLÁ, MUY LEJOS..."

Los 9 paneles son vistas de las estrellas en el espacio exterior.

#### PÁGINA 2.

Un solo panel que cubre la página entera, con un *Extreme Long-Shot*.

En este panel se ven montañas con árboles flotando en el espacio exterior. Alrededor de ellas se ven estrellas.

Continúa la *voz en off*, diciendo: "DONDE VIVEN LOS GIGANTES..."

#### PÁGINA 3.

3 paneles, dos de ellos horizontales.

Panel 1.- Choque y explosión de dos montañas que flotan en el espacio.

Tipo de encuadre: *Extreme Long-Shot*.

Panel 2.- Planeta humano desde el punto de vista de los meteoritos.

Tipo de encuadre: *Extreme Long-Shot*.

Panel 3.- Árbol gigantesco sobre unas montañas. Atrás se ven estrellas fugaces.

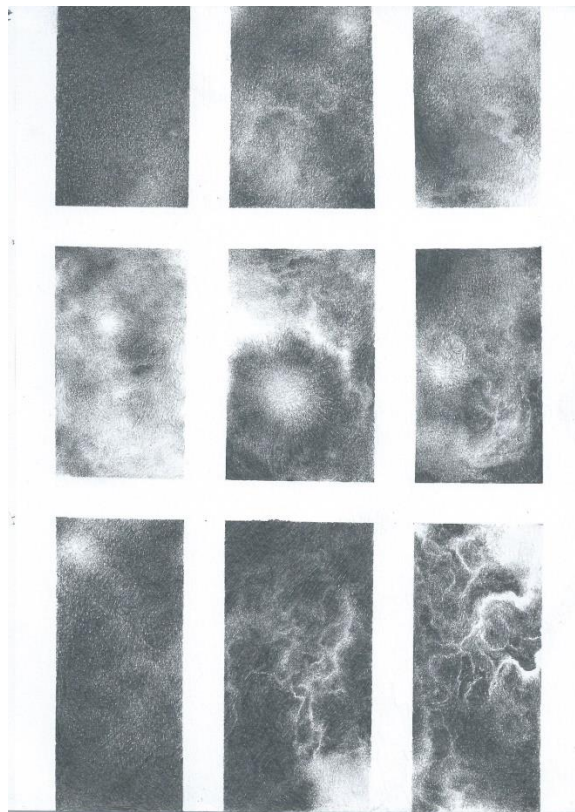
Tipo de encuadre: *Extreme Long-Shot*.

Voz en off: "SE GESTÓ LA VIDA."

### 3.3. Proyecto

#### 3.3.1. Técnica análoga de representación

Técnica de grafito.

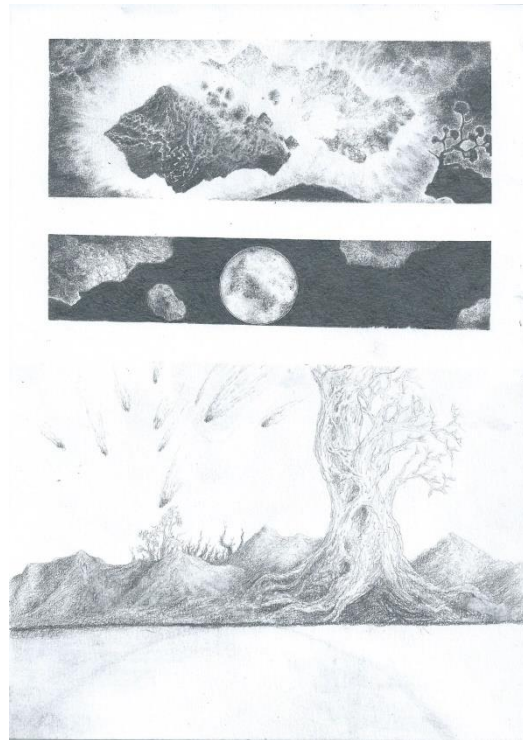


PÁGINA 1





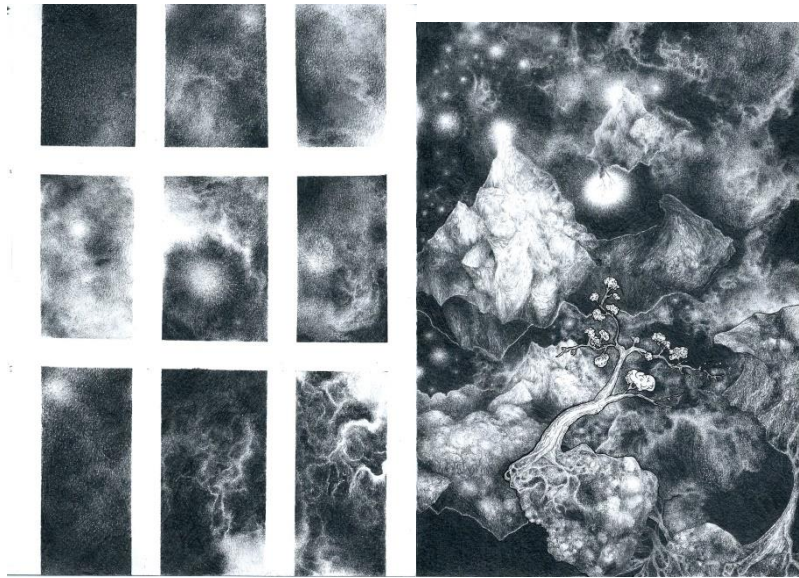
PÁGINA 2



PÁGINA 3

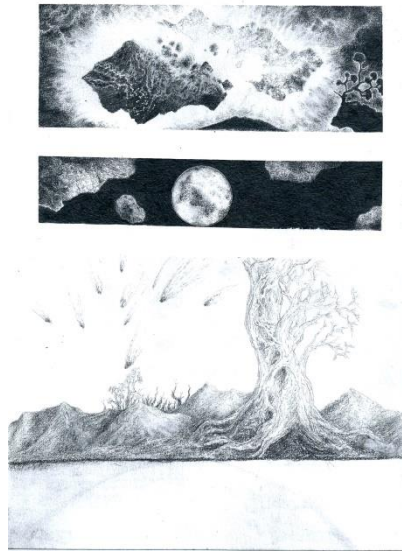
### 3.3.2. Retoque digital

Este proceso, consiste en acentuar las sombras y las luces mediante el manejo de los niveles de iluminación. Tal manejo se obtiene con la herramienta de Adobe Photoshop.



PÁGINA 1

PÁGINA 2

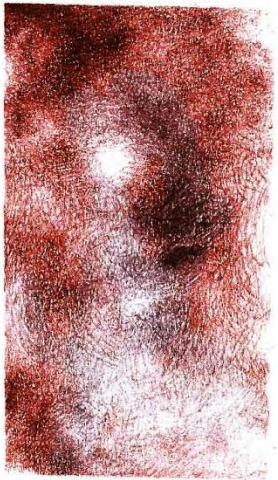


PÁGINA 3

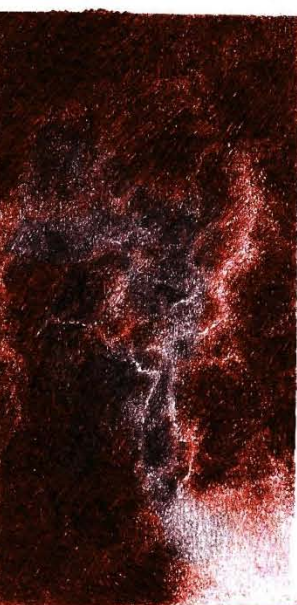
### 3.3.2.1.Color

Con el mismo Software de Adobe Photoshop, se aplican capas de color y se aplican modos de fusión para buscar el efecto deseado, más la aplicación de los textos especificados en el guión técnico.

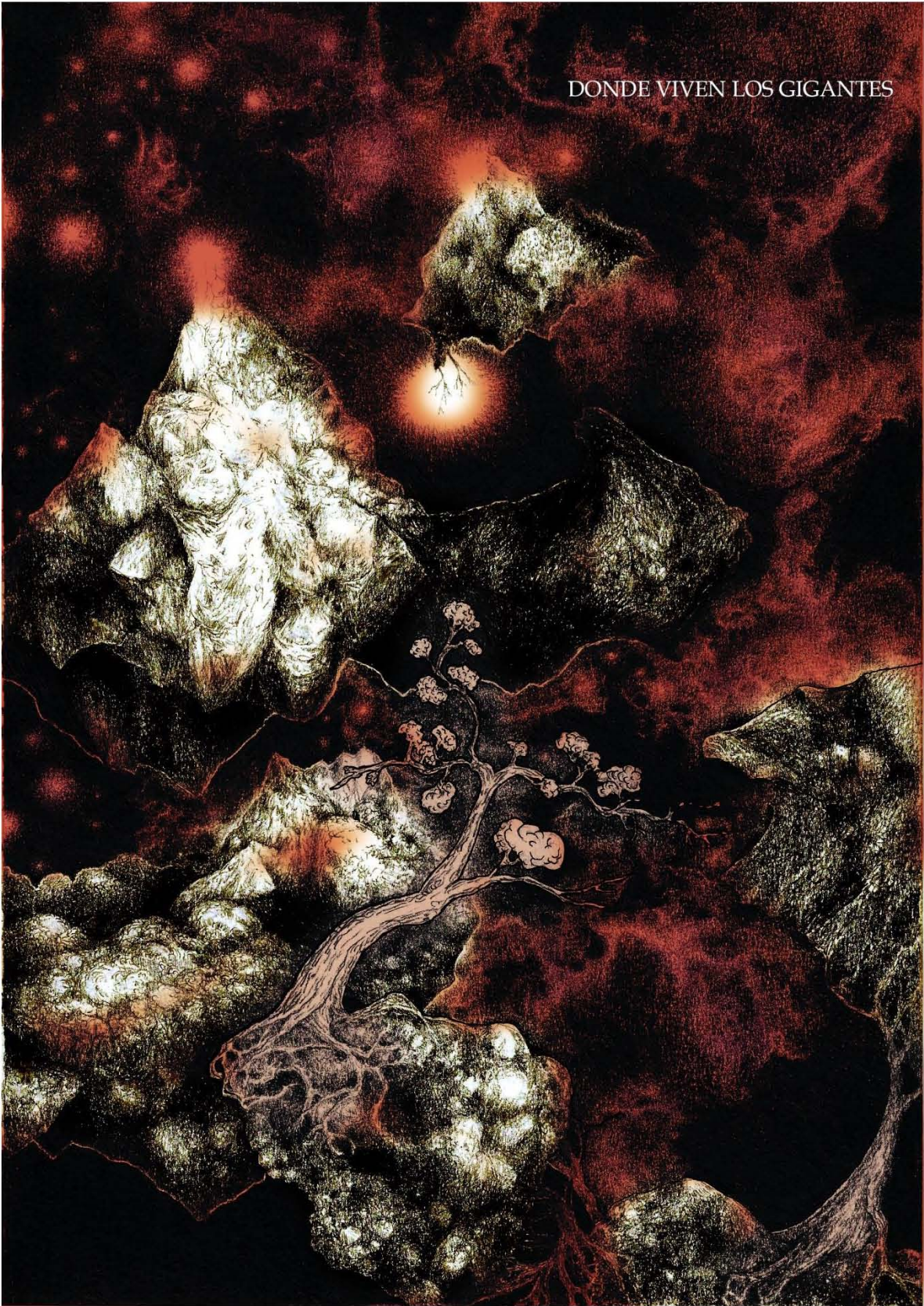
### 3.4.Presentación del proyecto terminal

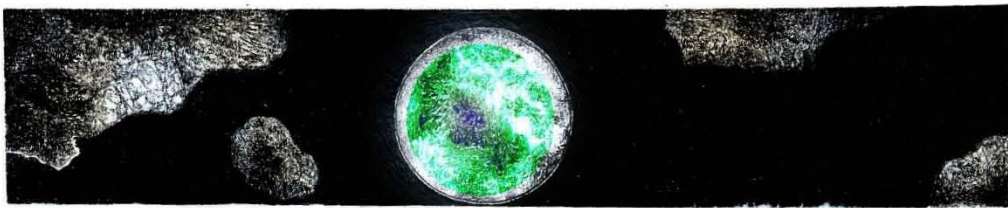
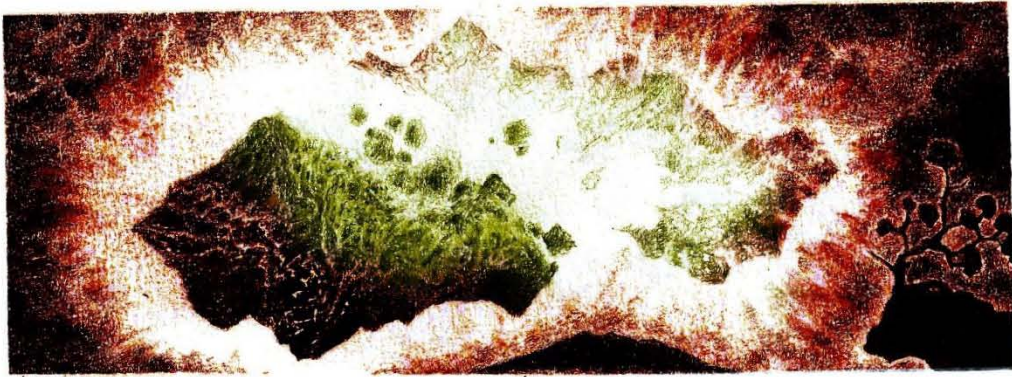


ALLÁ, MUY LEJOS...



DONDE VIVEN LOS GIGANTES





SE GESTÓ LA VIDA

## BIBLIOGRAFÍA

- 1.- Abraham Moles,  
La imagen. Comunicación funcional,  
Editorial Trillas
- 2.- Alan Moore,  
Escribir para comics,  
Avatar Press,  
2003
- 3.- Antonio Costa,  
Saber ver el cine,  
Ediciones Paidós,  
Instrumentos Paidós,  
Colección dirigida por Umberto Eco,  
1988
- 4.- Aristóteles,  
La poética,  
Colofón, S.A  
México,  
2001,
- 5.- Daniele Barbieri,  
Los lenguajes del comic,  
Ediciones Paidós Ibérica, S.A,  
1993,1998
- 6.- Erwin Panofsky,  
Estudios sobre iconología,  
Alianza Editorial,  
Madrid,  
1972
- 7.- Ferdinand de Saussure,  
Curso de lingüística general,  
Editorial Lozada, S.A.,  
Buenos Aires
- 8.- Juan Manuel Aurrecoechea y Armando Bartra,  
Puros cuentos I, Historia de la historieta en México,  
Grijalbo,  
1993
- 9.- Luis Gasca y Asier Mensuro ,  
La pintura en el comic,

- Cátedra,  
Colección signo e imagen,  
2014
- 10.- Marcel Martín,  
El Lenguaje del cine,  
Editorial Gedisa,  
2008
- 11.- María Dolores de Asís Garrote ,  
Formas de comunicación en la narrativa,  
Editorial Fundamentos  
Colección Arte,  
Madrid,  
1988.
- 12.- Robert McKee ,  
El guión,
- 13.- Roger Sabin,  
Comics, Comix and Graphic novels,  
Phaidon Press Limited,  
1996.
- 14.- Roman Gubern,  
El lenguaje de los comics,
- 15.- Scott McCloud,  
Entendiendo los comics: El arte invisible,  
Ediciones B, S.A,  
1995.
- 16.- Will Eisner,  
El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más  
popular del mundo,  
Norma Editorial
- 17.- Will Eisner,  
Graphic Storytelling and Visual Narrative,  
Poorhouse Press,  
1996.
- 18.- Vasili Vasilievich Kandinsky,  
Punto y línea sobre el plano,  
Editorial Labor,  
1995.



## REFERENCIAS HEMEROGRÁFICAS

- 1.- Revista Replicante No. 20, año V, agosto-octubre de 2009.
- 2.- Revista Replicante No. 17, año V, noviembre2008-enero 2009.
- 3.- Revista Komikase, Volumen 1, Número 4, Febrero 2009
- 4.- Revista Komikase, Volumen 1, Número 1, Mayo 2008
- 5.- Occupy comics, issue #3, 2013.

## REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

<http://www.tebeosfera.com>

<http://www.paninionline.com>

<http://kamite.mx/>

<http://www.ka-boom.com.mx/ka-boom.htm>

<http://www.editorialresistencia.com.mx/>

<http://www.elchamuco.com.mx>

18.- Fernando Molina López,

La teoría de comunicación de Manuel Martín Serrano como propuesta teórico-metodológica para el desarrollo de una cultura organizacional mexicana,

URL: <http://132.248.9.195/ppt2002/0325906/Index.html>

11.- Genaro Zalpa Ramírez,

El mundo imaginario de la historieta mexicana,

Instituto Cultural de Aguascalientes,

2005

En el enlace:

<https://books.google.com.mx/books?id=jR9VUDIIiDsC&lpg=PA17&hl=es&pg=P1#v=onepage&q&f=false>