

97
ZEF



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

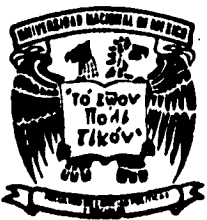
ANALISIS DE LA CREACION DE UNA HISTORIETA
INFANTIL, UN CASO ESPECIFICO: " LOS PEQUEÑOS
AVENTUREROS DEL TIEMPO "

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS
DE LA COMUNICACION,
P R E S E N T A:
ARTURO REYES FRAGOSO

DIRECTOR DE TESIS:

LIC. MA. DE LOS ANGELES CRUZ ALCALDE



MEXICO, D. F.

1995

FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

*Aquí no hay duda alguna; en cumplimiento del pago
de una histórica deuda de gratitud.
Para José Reyes Díaz y Bertha María Fragozo de Reyes.
Mis padres.
Con endemoniado cariño.*



FALTA PAGINA

No. 1 a la 6

ÍNDICE

Introducción	9
--------------------	---

Primera parte CARACTERÍSTICAS Y AUTORES

1.- La historieta en México	15
2.- El semanario <i>Objetivo</i>	23
3.- La historieta "Los pequeños aventureros del tiempo"	25
4.- Hablan sus creadores	
4.1.- ¿Quién compra ahora la familia Burrón?: José Suárez	29
4.2.- Repetir varias veces el mismo monito: Jorge Ávila	34
4.3.- Una dinámica de folletín decimonónico: Arturo Reyes F.	37

Segunda parte EL UNIVERSO DE "LOS PEQUEÑOS AVENTUREROS DEL TIEMPO"

5.- Protagonistas	
Aurora	43
Bernal	44
Kino	45
Xolo y Doroteo	46

6.- El Universo del Cem Anahuac	
Sinopsis de argumentos.....	49
Muestrario iconográfico.....	52
7.- "La Bola"	
Sinopsis de argumentos.....	54
Muestrario iconográfico.....	56
8.- El México del "Quinceañías"	
Sinopsis de argumentos.....	63
Muestrario iconográfico.....	66
9.- La jauja alemanista	
Sinopsis de argumentos.....	73
Muestrario iconográfico.....	76

Tercera parte CUESTIONES TÉCNICAS

10.- El guión de "Los pequeños aventureros del tiempo"	
10.1.- Consideraciones.....	85
10.2.- Indicaciones generales.....	89
10.3.- Resumen.....	90
10.4.- Indicaciones al dibujante.....	91
10.5.- Diálogos.....	93
10.6.- Voz en <i>off</i>	96
10.7.- Onomatopeyas y tipografía a mano.....	98
10.8.- Textos.....	100
10.9.- Asteriscos y notas a pie de cuadro.....	102
11.- Conclusiones.....	104
Fuentes.....	107

Apéndice

"Los pequeños aventureros del tiempo":	
La etapa alemanista.....	111

Introducción

“Los pequeños aventureros del tiempo” fue el nombre de una historieta infantil, publicada en las páginas del semanario mexicano *Objetivo*, entre julio de 1991 y septiembre de 1993. El sustentante de esta tesis formó parte del equipo creativo que la realizó, elaborando los guiones.

Necesario es señalar que durante el desarrollo de la tesis, ésta sufrió un vuelco en las circunstancias en que se llevaba a cabo; el proyecto fue concebido, y registrado, como el análisis de un objeto de estudio “vivo”, es decir, se pensaba que para el momento de la presentación de esta tesis, “Los pequeños aventureros del tiempo” seguirían apareciendo en las páginas de *Objetivo*, siendo así este trabajo un balance de la labor desarrollada hasta entonces, el cual propiciaría –esperaba– su revalorización e inyección de nuevas energías, tanto para las personas que la hacíamos, como para el editor.

Las circunstancias se desarrollaron en sentido contrario. En agosto de 1993, José Suárez, coordinador editorial de *Objetivo*, me informó que el director del semanario había decidido suspender la publicación de la historieta; la explicación dada fue la crisis económica por la que atravesaba la publicación (bajas ventas entre los anunciantes) que obligaba al semanario a reducir el número de sus páginas, contenido editorial y colaboradores (cosa que me constaba, ya que apenas unos meses antes había sido liquidado de la nómina de *Objetivo*, junto con la mayoría de su personal de redacción). Tuvo que pensarse sobre la marcha la manera como se concluiría la historia desarrollada hasta entonces, lo cual se narra en las conclusiones de este trabajo, publicándose por última vez en el número 716, del 18 de septiembre de 1993. De poca cosa sirvió darle fin a la historieta para salvar al semanario del naufragio; *Objetivo* corrió la misma

suerte a principios del 94, luego de casi veinte años de existencia.

Ahora esta tesis deja constancia detallada de toda esa experiencia.

En parte pretendo ordenar mis conocimientos sobre el tema, que de manera casi artesanal, he ido adquiriendo a lo largo de los años, haciendo de paso un aporte a la raquítica bibliografía existente —la elaboración de historietas, que no su análisis e implicaciones culturales— existe en la actualidad*. Aglutino todos los elementos teórico-técnicos, así como una muestra del resultado obtenido, que permitieron la realización de una historieta, de las características de "Los pequeños aventureros del tiempo".

La tesis se encuentra dividida en tres partes, conclusiones y fuentes, así como un apéndice donde se hace la recopilación de parte del material publicado en *Objetivo*. En la primera parte se expone un panorama general del desarrollo de la historieta en nuestro país, las características generales del semanario, así como las de la historieta/objeto de estudio, junto con las entrevistas a los integrantes de su equipo creativo, donde cada uno narra su experiencia de trabajo para "Los pequeños aventureros del tiempo", desde la perspectiva de la función que le tocó desempeñar. (Lamento no haber podido realizar la entrevista a Gabriel Alcantar, quien junto con José Suárez concibieron la idea original).

La segunda parte contiene la sinopsis de argumentos, junto con el muestrario iconográfico de los personajes que desfilaron por la historieta a lo largo de casi dos años: los cinco protagonistas, seis personajes históricos y los cerca de cincuenta secundarios y eventuales de época.

La tercera parte de la tesis es una suerte de "manual para guionista de historietas", que analiza punto por punto, cada uno de los elementos que conformaron los guiones de "Los pequeños aventureros del tiempo", a manera de un "manual de estilo"; pensado originalmente para cuando este sustentante, por diversos motivos, ya no pudiera continuar con la elaboración de los guiones, cualquier otra persona tuviera acceso a la información suficiente para poder seguir realizándolos. Hoy en día esa

* Sólo de la existencia de un "manual para la elaboración de guiones de historieta", el cual se editó en México hace algunos años, como parte de una colección que trataba de distintos aspectos, relacionados con los medios de comunicación colectiva, de la cual al menos también se publicó un manual para la realización de efectos de sonido para la radio. Desconozco los datos bibliográficos de esos libros. Durante el tiempo de elaboración de esta tesis traté de localizarlos, infructuosamente.

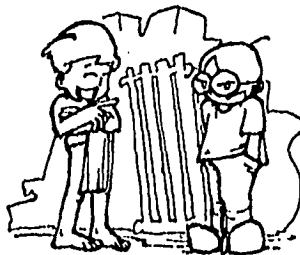
idea continúa vigente para aquel interesado en realizar una historieta con características semejantes.

Sea entonces, esta tesis versa sobre historieta, mas no se busque en su contenido sesudos análisis sociológicos o lingüísticos. Esta tesis versa sobre cómo hacer historieta, un caso específico.



A.R.F.
Ciudad de México, invierno 1994-95

Primera parte
CARACTERÍSTICAS Y AUTORES



FALTA PAGINA

No. 12 a la 14 .

1.- La historieta en México

Empieza a ser lugar común el decir que el cómic (o historieta, indistinto término en la práctica, a emplearse según las preferencias nacionalistas del usuario) a últimas fechas empieza a ser revalorizado como producto cultural y artístico, más allá del folklore de "lo popular". También va quedándose atrás la visión del comic como instrumento de penetración cultural del imperialismo y apreciaciones sociológicas anexas. Van generalizándose los términos de "arte secuencial" o "9º arte". En México esta tendencia comienza a manifestarse en los ochenta, tanto por iniciativas estatales —ciclos de conferencias, exposiciones y publicaciones especializadas¹— como independientes: revistas como *Snif*, *Bronca* y a últimas fechas *El Gallito Inglés*, junto con suplementos de periódicos, como el extinto "másomenos" del *Unomásuno*, y el todavía vigente "Histericitas" de *La Jornada*. Para los principios de los noventa el comic empieza a ser tema de aparición frecuente en las secciones culturales de los periódicos —ahí están los artículos de Ernesto Priego en *La Jornada* que dejan constancia de ello— y hasta en la televisión: dos de las series con que iniciara sus transmisiones el Canal 22 en 1993, serían las de *Cómic*, *9º Arte* y *Maestros del Cómic*, producidas en España.

1 "Cómo leer la historieta" se llamó el ciclo de conferencias organizado por el Instituto Nacional de Bellas Artes en 1984; "Puros cuentos" el nombre de la exposición montada en el Museo Nacional de Culturas Populares en 1987, del cual derivaría el proyecto de elaboración de la historia de la historieta en México, a cargo de Juan Manuel Aurrecoochea y Armando Bartra, quienes para finales de 1993 ya llevaban publicados dos tomos con el recuento cronológico hasta el año de 1950. En cuanto difusión masiva, a principios de la década de los ochenta se lanzó la colección *México, historia de un pueblo*: 20 tomos de diversos episodios de la historia nacional, adaptados a historieta, con tirajes de 100 mil ejemplares por número, sin contar las continuas reediciones de libros y cuadernillos de títulos como: *Astrix y Obelix*, y *Mafalda*.

Esta popularización del cómic para sectores de la población más ilustrados, forma parte de una tendencia mundial, ya señalada por Daniele Barbieri: el comic ha vuelto a ser, como antaño, simple entretenimiento, dejando atrás las tendencias vanguardistas del cómic de autor de los sesenta y setenta. Ha cambiado el público, porque si antes era un simple entretenimiento para uno de poca cultura, ahora lo es además para otro de cultura media y alta².

Mucho se ha discutido sobre los orígenes del comic. Para los objetivos de este estudio partiremos de la idea "tradicional" –y hoy tan rebatida– de que el padre del cómic es Richard Outcault y su "Yellow Kid", aparecido en 1896 en el suplemento dominical del periódico *The World*. Quizás sea más delimitativo señalar el trabajo de Outcault como el arranque del cómic moderno, determinado por la evolución de las técnicas de impresión, vinculadas a su vez con el nacimiento y evolución de los medios masivos de comunicación impresa³. Barbieri vuelve a señalar la diferencia fundamental entre este naciente lenguaje y la hasta entonces tradicional ilustración de textos: la imagen del cómic *cuenta*, la de la ilustración *comenta*. La ilustración es normalmente ilustración de algo, y ese algo puede existir incluso sin la ilustración, tan solo añade algo al relato en el cual está basado. En el cómic, por el contrario, cada viñeta tiene una función directamente narrativa; incluso en ausencia de diálogos y textos, la viñeta cuenta un momento de la acción que constituye parte integrante de la historieta, y prescindir de ella supone perjudicar en buena medida su comprensión⁴. Es así como el empleo de globos, encuadres –aportación directa del lenguaje cinematográfico– y en general la planificación gráfica del espacio donde será realizado el comic⁵, constituyen elementos que han delineado el sendero por el que éste ha transitado en los últimos cien años.

Los dominios del cómic moderno en sus arranques fueron las páginas de los periódicos. Primero en forma de planchas publicadas en los suplementos dominicales y al poco tiempo combinadas con tiras de una cuantas viñetas aparecidas diariamente. En 1909, una nueva modalidad del periodismo norteamericano

2 Daniele Barbieri, *Los lenguajes del cómic*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1993, p 276

3 Oscar Massola, *La historieta en el mundo moderno*, Editorial Paidós, Buenos Aires, 1970, p 11

4 Barbieri, *op cit*, p 21-2

5 *Ibidem*, p 151-3

disemina las historietas por las páginas de los periódicos del mundo: William Randolph Hearst crea la primera agencia distribuidora de material informativo, literario y de entretenimiento⁶. Nacen las agencias informativas. México no podría escapar de la influencia norteamericana, pese a contar con una rica tradición en cuanto a gráfica satírica, elemento fundamental del periodismo decimonónico⁷. Aunado al nacimiento de la prensa moderna en nuestro país, con *El Imparcial*, primer periódico rotativo mexicano, a cargo de Rafael Reyes Spíndola, empiezan a publicarse planchas de historietas, compradas a los servicios norteamericanos, esto en su suplemento *La Ilustración Popular*, a partir de 1911⁸. Aunque se señala un comic precursor, aparecido en 1908 en las páginas de *El Mundo Ilustrado*, titulado "Las aventuras de Adonis", cuyo autor es Rafael Lillo⁹.

En los inicios del movimiento revolucionario, en que si bien la prensa asume una posición politizada, ésta resulta reaccionaria. Junto con historietas como "Mutt y Jeff" y "Bringing Up Father" (Educando a papá), adquiridas a las agencias, aparecerán aportaciones autóctonas donde Madero pasaría a ser personaje constante de historietas satíricas. Al término de la lucha armada, el periodismo posrevolucionario vuelve a su condición netamente informativa y de entretenimiento. Como en las publicaciones porfiristas se despolitiza. El humor gráfico nacional vuelve a pintarse de blanco, y es en estas condiciones, y solo hasta entonces, que la historieta mexicana realiza su despegue¹⁰.

Serán las páginas de los periódicos las que alberguen las primeras muestras consolidadas de una historieta netamente nacional. *El Universal* y *El Heraldo de México* (no el actual) fueron los medios donde comenzarían a aparecer. El material enviado por la agencia no siempre llegaba a tiempo del cierre de la edición del periódico, además, dicho material "estandarizado", se encontraba alejado del humor y la idiosincrasia del público local. Esto propició las condiciones para la aparición de creaciones autóctonas. "Don Catarino", de Salvador Pruneda; "Segundo I, Rey de Moscabia", de Carlos Neve; "Manerto y sus conciencias", de Hugo Tilghman y "Adelaido el Conquista-

6 Irene Herner, *Mitos y monitos. Historietas y folonovelas en México*, UNAM/Nuova Imagen, México, 1979, p 19

7 Juan Manuel Aurrecochea/Armando Bartra, *Puros cuentos I, la historia de la historieta en México 1874-1934*, CONACULTA/Museo Nacional de Culturas Populares/Grijalbo, México, 1988, p 56

8 Aurrecochea/Bartra, *Puros cuentos I*, p 150

9 *Ibidem*, p 111-2

10 *Ibidem*, p 181

dor", de Juan Arthenack son algunos de los principales nombres, tanto de historietas como autores, que aparecieron a principios de los veinte¹¹.

Este primer auge tendría su decadencia al irse imponiendo los servicios importados de las agencias extranjeras; el material, distribuido en todo el mundo, resultaba mucho más barato que el que pudieran producir los colaboradores de un periódico local, eso sin contar con que el número y perfil de los lectores siempre fue reducido y elitista: no más de cien mil en una población de quince millones de habitantes¹². La verdadera consolidación y éxito comercial del comic de factura nacional se daría a partir de los treinta y cuarenta en las publicaciones dedicadas exclusivamente a él, llámense *Paquines*, *Pepines*, *Chamacos* o lo que posteriormente derivaría en *El Libro Semanal*.

Pareciera natural el binomio caricatura-público infantil, ese fue el primer error de apreciación de la historieta mexicana. El humor desplegado en "Mutt y Jeff" y "Bringing Up Father", por citar solo dos ejemplos que hasta el domingo anterior se podían corroborar en los periódicos, al último sector del público lector que podrían estar dirigidos, sería al infantil (que no quiere decir que éstos no puedan disfrutarlos); ya no digamos el caso de "Little Nemo in Slumberland", de Winsor McCay, magistral muestra gráfica de los alcances artísticos del nuevo lenguaje, pero que podía ser todo menos destinado a los niños. En México la experiencia demostró muy pronto que el público lector mayoritario es juvenil y adulto, y los niños podían ser cortos de edad y estatura pero no de entendedería -Aurrecochea y Bartra definen bien el problema. La primera falla se corrige, y pronto predomina el cómic para mayores: la subestimación de la infancia, en cambio, es lastre que la historieta nacional aún no supera y que deja a los menores a merced del zoológico disneyliano -cuya fauna humanizada desde finales de los veinte ha predominado, no solo en el gusto infantil, sino en la forma de hacer cómic para éste- o lo condena a la lectura precoz de series juveniles o adultas¹³. Varios fueron los intentos, de personas e instituciones, por hacer cómic infantil. Todos con el mismo resultado de no trascendencia. Así tenemos desde publicaciones patrocinadas por la Secretaría de Educación Pública, que a finales de los treinta lanzaría *Palomilla* y *Piocha*; la contraparte ideológica a estas revistas auspiciadas por el gobierno

11 Herrer, op cit, p 20

12 Juan Manuel Aurrecochea/Armando Bartra, *Puros cuantos II, historia de la historieta en México 1934-1950*, Conaculta/Grijalbo, México, 1993, p 13-15, 171

13 *Ibidem*, p 405, 412

cardenista, es el semanario *Cruzada*, patrocinada por la derechista Unión Nacional de Padres de Familia. Personalidades reconocidas por su creatividad artística enfocada a la infancia también incursionaron en el cómic: Francisco Gabilondo Soler escribió guiones para sus aventuras de Cri-Crí, publicadas en *Paquito* en 1936; el español Antonio Robles traspasó su personaje creado para numerosos libros de literatura infantil a una historieta con su mismo nombre, *Rompetacones*, de 1940¹⁴.

La prensa posrevolucionaria se aventura por nuevos caminos con el afán de captar más lectores. Por un lado la nota roja cobra protagonismo y espectacularidad, y por otro, los editores han decidido hacer atractivas sus páginas al público infantil, pero si desde el principio los periódicos se mostraron inadecuados (o no óptimos) para la difusión de la historieta, el panorama se ensombrece más cuando se trata que sea consumido por los niños. Curiosa y paradójicamente, el primer intento registrado de historieta en formato de tira cómica continuada, de personaje fijo y género policiaco realizado en nuestro país, no es solo un comic para niños, sino realizado *por* niños: "Vida y milagros de Lorán, el perico detective", de Alfonso Velazco (guionista) y César Barrera (dibujante), que aparecería en 1919 en las páginas de *El Demócrata*. Ya un año antes *El Universal* publica "El Cuento diario para niños", historieta que adapta temas clásicos de la literatura infantil¹⁵. ¿Qué sobrevive al día de hoy? Disney continúa inamovible en los suplementos dominicales, y también en publicaciones propias, coexistiendo con comics juveniles y adultos; su propuesta ha permanecido vigente por sesenta años y no tiene visos de desgaste, aunque actualmente no sepamos a ciencia cierta si sus lectores sean niños o adultos nostálgicos de su infancia. De las demás historietas infantiles contemporáneas a Mickey Mouse y sus secuaces, hace décadas que reposan en la tranquilidad de las hemerotecas.

Actualmente pocas son las propuestas nuevas. *La Jornada* si bien hasta ha diversificado el empleo que le da a la historieta -suplementos especiales monotemáticos y recopilaciones en libros- también marcó su distancia respecto a la historieta infantil, confinándola a tiras cómicas -eso sí, originales y variadas- en su suplemento "La Jornada Niños". *Excelsior* también actualmente la emplea con mucha menor fortuna: "Las aventuras del Rey Mono" y "Tripas de Gato", publicadas en su suplemento infantil "La Caja", y un intento infructuoso por incluirlas en su suplemento dominical de historietas, teniendo al Osito Bim-

14 Aurrecochea/Bartra, op cit, p 112

15 Aurrecochea/Bartra, *Puros cuentos I*, p 207

bo por protagonista, patrocinado por la misma empresa, que más parecía anuncio comercial de dos planas tabloide de extensión, que historieta publicitaria.

Mencionamos que el comic empieza a ser objeto de apreciación y estudio por parte de sectores de la población que antes lo menospreciaban. Pero este fenómeno viene aparejado por otro no menos importante: la disminución de la popularidad del comic entre sus lectores tradicionales.

Al respecto resulta ilustrativo la entrevista que *La Jornada* le hizo a Jorge Velasco, director general de CITEM, una de las principales distribuidoras de publicaciones periódicas en el país, al hablar sobre el panorama actual del consumo de historieta comercial, que a principios de los ochenta manejaba tirajes semanales de 2 millones de ejemplares para títulos como *Kalimán*, millón y medio para *Lágrimas y Risas* y *El Libro Vaquero*, y un millón para *Memín Pinguín*¹⁶:

"Con la crisis, las historietas comenzaron por achicarse, la caída de ventas elevó los precios y millones de lectores se fueron perdiendo". Hoy, asegura, está desapareciendo el mercado de las historietas "se acabó la lectura de a peso y entró el televisor para el público popular. Antes, la mayoría leía historietas, ahora ya no lee nada".

En efecto, advierte, "es una baja en la lectura de libros porque para mucha gente recién alfabetizada la historieta era un primer escalón hacia el libro. Y todo ese público sustituyó a la lectura por la televisión y el video que le son mucho más económicos". Y del 70 por ciento que representaba dentro de las publicaciones periódicas, ahora la historieta no alcanza ni el 10 por ciento".¹⁷

La televisión se convirtió en el principal enemigo de la historieta. Hubo un momento en que se trató de establecer una asociación benéficamente mutua entre las series televisivas de dibujos animados y la historieta; Editorial VID maneja a la fecha esa línea con títulos como *Los pequeños Picapiedra*, *Los pequeños Muppets*, *Sandy Bell*, etc., siendo que en los cincuenta y sesenta fue lo contrario: las series televisivas de dibujos animados y hasta en las que se empleaban actores, abrevaron directamente del cómic. Ahí están los ejemplos de *El Hombre Araña* y *Los cuatro Fantásticos* en el primer caso, y *Supermán* y *Batman*, con sus panzones intérpretes, en el segundo.

En el caso del cine, desde finales de los ochenta se presenta el fenómeno de que si bien los productores vuelven a echar mano de los personajes y tramas de historieta con medio siglo de

16 "Lectura de a peso", *La Jornada*, jueves 16 de diciembre de 1993, p 27, sección cultural.

17 *Ibidem*

antigüedad, esta "puesta al día" permite realizar paralelamente toda una campaña de *marketing*, que contempla la revitalización de la historieta. Ejemplo representativo resultan las dos cintas de Batman, dirigidas por Tim Burton en 1989 y 1992. Ciertamente también la serie de Supermán, que abarcó cuatro películas, protagonizadas por Christopher Reeve, desde finales de los setenta a mediados de los ochenta, podría ubicarse dentro de esta tendencia, pero no fue tan marcada como su predecesora. Dicha preferencia de los productores parece haber sido sustituida por el gusto de realizar nuevas versiones cinematográficas, pero ahora de antiguas series televisivas (El Fugitivo, Los Beverly ricos y ahora hasta de Los Picapiedra, con el empleo de actores). Se podría hablar de una crisis de creatividad en la industria cinematográfica, pero ese ya es tema de otra discusión.

¿Qué pasó con la historieta mexicana? ¿Por qué el desgaste de una fórmula exitosamente probada por más de medio siglo? "El público ha empezado a hartarse de leer lo mismo y no compra la misma cantidad de revistas que antes, la gallina de los huevos de oro empieza a dar señales de agotamiento", nos cuenta el historietista Pelaez en un artículo sobre el origen, desarrollo y actual crisis de la historieta comercial mexicana... y junto al texto aparece el dibujo de una gallinita que exclama "¿Y que querían? llevo casi 20 años haciendo lo mismo y ya me duelen las tripas"¹⁸. Sobre las características de esta historieta comercial, Víctor del Real, editor de *El Gallito Inglés*, actualmente la principal revista de historieta de autor que existe, la define: "La historieta comercial, es una historieta de argumento anodino, en su mayor parte encargados a personas que pueden hacer adaptaciones de la literatura, de un hecho real, o simplemente de su imaginación, pero el trato de ese argumento es superficial en lo general; la mayor parte de las veces las historias se les caen, no tienen solidez en la tensión dramática y no les interesa experimentar con los ritmos narrativos. Se los encargan a diversa gente que no tienen relación directa con el dibujante; creemos que se repite lo que es la división del trabajo industrial, y evidentemente se está produciendo un trabajo de carácter estándar"¹⁹.

Existe una disminución en el público consumidor de historieta comercial, pero este lector desertor no es captado por las propuestas alternativas, o lo que mejor se denomina como historie-

18 Pelaez, "Vivir de la maquila (o cómo se echó a ganar la muy perdida)", revista *Rino* N° 13, México, 1993, p 4-8

19 Entrevista realizada por el autor de la tesis en marzo de 1994.

ta de autor. El mismo Víctor del Real reconoce que actualmente el mercado de la historieta de autor en México está prácticamente cerrado; *El Gallito Inglés* por ahora se conforma con que resulte autofinanciable, al menos en sus costos de producción. Reconoce que su mercado "de unos dos mil lectores fieles", se haya circunscrito a una población de origen universitario y clase media²⁰.

Rius lo señala bien en *La vida de cuadritos*: el problema de la nueva historieta mexicana es su carácter de "exclusividad", el verse constreñida a un público minoritario que es el consumidor de esas revistas y suplementos (aquí habla de la situación a principios de los ochenta, de la revista *La Garrapata* y el suplemento del *Unomásuno*, pero la situación continúa plenamente vigente). Fuera de esos círculos nadie las conoce y disfruta²¹.

En los noventa, la alternativa de una historieta con propuestas revitalizadoras regresa a los medios de difusión minoritaria. Revistas de tirajes pequeños (*El Chahuistle*, de Rius, Helguera y el Fisgón, en circulación desde principios de 1994, con sus 60 mil ejemplares de los primeros números, se considera en estos días un tiraje excepcional), periódicos, que si bien de circulación nacional, apenas y llegan a tirajes de 150 mil ejemplares (*El Universal* es el único que ha hecho público el dato de forma certificada), no se pueden comparar con el casi millón de ejemplares al día, que llegó a tirar una revista de historietas como *Chamaco* en los años cuarenta²².

Barbieri señala que el cómic regresó a su condición original de simple entretenimiento; puede seguirse experimentando en las cuestiones gráficas, pero el lenguaje empleado dejó de ser el centro de atención. Esto ha provocado, a su juicio, que el fenómeno del cómic más interesante de la segunda mitad de los ochenta, sea el renacimiento del comic norteamericano de superhéroes²³, logro a costa de matar algunos de ellos como Robin y Supermán. Quizá llegó el momento que el cómic (o historieta) abandone sus posiciones marginales, sean populares o elitistas, y pase a ocupar el lugar que le corresponde, en convivencia con otros lenguajes ya cotidianos como el cine y la radio, que al igual que la historieta (o cómic), hacía apenas un siglo eran prácticamente inconcebibles para la persona común.

20 Ibidem

21 Rius (Eduardo del Río), *La vida de cuadritos, guía incompleta de la historieta*, Editorial Grijalbo, México, 1984, p 104-8

22 Aurocochea/Bartra, *Puros cuantos II*, p 22

23 Barbieri, p 276-8

2.- El semanario OBJETIVO

El semanario informativo *Objetivo* era (para el tercer trimestre de 1993) una publicación de veinte páginas formato tabloide e impreso a una tinta en offset, con un tiraje de 40,000 ejemplares. Editado por el Grupo Editorial Objetivo, S.A. de C.V., se distribuía gratuitamente todos los sábados en casas y comercios del estado de México, en el área de Ciudad Satélite, Echegaray, Lomas Verdes, Valle Dorado, Arboledas y Real de Atizapán; la zona de circulación comprendía un área habitada por tres millones de personas de un nivel socio-económico medio y alto (estadísticas hechas por el semanario indicaban dentro del perfil del lector, que el 75% enviaba a sus hijos a escuelas particulares y el 94% tenía dos automóviles).

El contenido de la publicación se basaba principalmente en reportajes, artículos de opinión y análisis de la política local, junto con inserciones pagadas de los municipios donde se distribuía (Naucalpan, Tlalnepantla, Ecatepec, Atizapán de Zaragoza), pero sin dejar de tocar temas de política nacional e internacional y secciones de interés más familiar, como espectáculos, pasatiempos, avisos clasificados, consejos de belleza, recetas de cocina y la historieta infantil.

Los ingresos económicos de la publicación se basaban en la venta de espacios publicitarios, así como en los convenios de compra de espacio informativo (inserciones pagadas) por parte de los ayuntamientos municipales.

El Director General, quien además fue el fundador de la publicación, era el C.P. Benigno Vázquez Olazo; la Coordinación Editorial corrió a cargo de José Suárez y el Diseño Editorial de la D.G. Beatriz Benítez Sobarzo; las oficinas de redacción se encontraban en Lago Como 124, colonia Anáhuac, en el Distrito Federal.

El primer número de *Objetivo* salió a la luz el 8 de marzo de 1975, con un tiraje de 7,000 ejemplares en formato tabloide, repartidos en el fraccionamiento Valle Dorado. En ese principio se definía la publicación como un medio de comunicación comunitario, dirigido a la gente adulta que comenzaba a colonizar dicho fraccionamiento. Dos años después se ampliaría su cobertura, elevando el tiraje a 50,000 ejemplares y extendiéndose al área de circulación antes mencionada; entonces *Objetivo* se convierte en un semanario informativo e internamente se reestructura para operar como tal. En ese tiempo obtiene una gran aceptación entre el público lector, llegando a tener un tiraje de 60,000 ejemplares. A principios de los ochenta se da un cambio en la línea editorial, conformándose entonces como semanario político, con tendencias pro gubernamentales, y un tiraje estabilizado a 40,000 ejemplares. A finales de la década, 1988, se cambia el formato de tabloide a estándar y un año después reduce en 10,000 ejemplares su tiraje, operando un nuevo cambio en su contenido editorial: se vuelve un semanario informativo dinámico, menos politizado y más crítico, más acorde con la realidad social, abarcando a todos los sectores familiares. Para principios de los noventa, regresa a su original formato tabloide, el tiraje vuelve a subir a 40,000 ejemplares y comienzan a implementarse nuevas secciones editoriales: un suplemento cultural juvenil y una sección infantil con una historieta propia y original: "Los pequeños aventureros del tiempo".

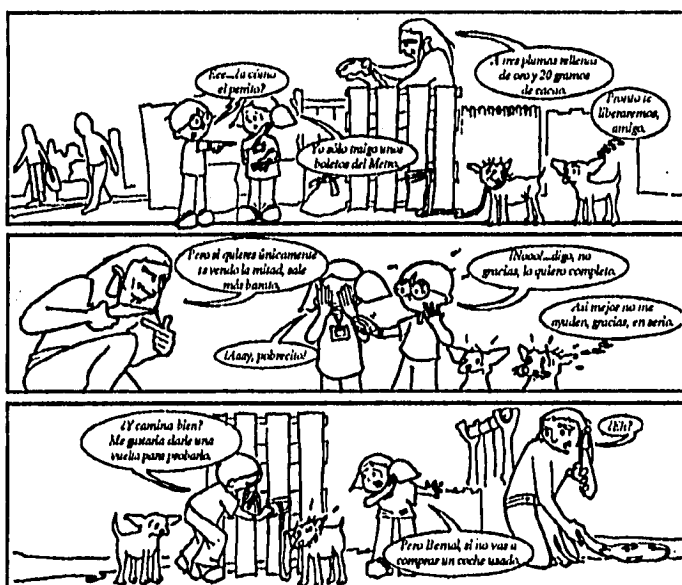
3.- La historieta “Los pequeños aventureros del tiempo”

A partir del número 601 del semanario *Objetivo*, con fecha del 6 de julio de 1991, comenzó a aparecer una historieta sobre tres niños y un perro chihuahueño que al subir a la azotea del edificio donde viven, al norte de la ciudad de México, para observar el eclipse total de sol que se produciría en ese año en nuestro país, serían transportados por el tiempo debido a extrañas circunstancias, producto de aquel fenómeno astronómico –socorrido recurso de muchas historias fantásticas–; los protagonistas serían depositados en aquella primera ocasión al borde del lago de Texcoco, en la época del pleno florecimiento de la cultura azteca, algunos años antes de la llegada de los españoles a tierras mexicanas. Comenzaban así las peripecias de Aurora, Bernal, Kino (los niños) y Doroteo (el perro), aquellos cuatro protagonistas –a los que posteriormente se les agregaría Xolo, un perro xoloiscuincle rescatado de un trágico fin gastronómico en el mercado de Tlatelolco– que los llevaría a conocer diversas costumbres, personajes y modos de vida de distintas épocas de nuestra historia nacional, publicándose ininterrumpidamente durante dos años y más de cien capítulos.

Apareciendo por primera vez en una sección de cuatro planas tabloide, llamada “Objetiaventuras” y dedicada al público infantil, “Los pequeños aventureros del tiempo” fueron creados con la intención de abarcar a un sector no tocado del público lector al cual llegaba el semanario *Objetivo*. Ocupando en un principio tres planas, con una portada a plana entera y las dos páginas centrales. En los créditos autorales podía leerse la siguiente información:

- Idea: J. Suárez/G. Alcantar
- Guión: A. Reyes
- Ilustraciones: J. Avila

Los objetivos de "Los pequeños aventureros del tiempo" eran recreativos, didácticos y participativos. Partía del concepto de la historieta seriada de aventuras y reconstrucción histórica, en la que no quedaban excluidos el humorismo y ciertas dosis de sátira social; se abordaron aspectos diversos del período histórico en el cual se desarrollaba la trama, ilustrando al lector en cuestiones referentes a la arquitectura, vestimenta, costumbres, acontecimientos y personajes (incluyendo figuras históricas) de la época; finalmente se decía que era una historieta participativa, porque se escogió un tipo de trazo en el dibujo —a línea, blanco y negro— que permitía ser iluminado.



... y desde que llegamos a la gran plaza, que se dice el Tlatelulco, como no hablamos visto tal cosa, quedamos admirados de la multitud de gente y mercaderías que en ella habita y del gran concierto y regimiento que en todo tenían. Y los principales que iban con nosotros nos lo iban mostrando; cada género de mercaderías estaban por sí, y tenían situados y señalados sus asientos... Pasemos adelante y digamos de los que vendían frijoles y chía y otras legumbres y yerbas a otra parte. Vamos a los que vendían gallinas, gallos de papaña, conejos, liebres, venados y anadones, perrillos y otras cosas de este arte, a su parte de la plaza.

Bernal Díaz del Castillo,
Historia verdadera de la conquista de la Nueva España

Un año después, en 1992, la historieta cambió de formato, ocupando media plana tabloide en posición vertical, con una extensión entre ocho y diez cuadros. Los protagonistas transitaron, además de la época azteca, por la revolucionaria, el México decimonónico, y el siglo XX en la década de los cuarentas; se alojaron en jacales, jaulas, *calmecacs*, mansiones, cuevas, haciendas y casas de citas; viajaron sobre espaldas de tamemes, ferrocarriles de vapor, carretas y automóviles; alternaron con sacerdotes, guerreros, gavillas de revolucionarios, pachucos y prostitutas, incluyendo figuras de la talla de Mariano Azuela, la marquesa Calderón de la Barca, Antonio López de Santa Anna y *La Bandida*; contemplaron la ciudad de México desde que ésta sobresalía en medio de un lago; cuando Tlalpan era un pueblo de provincia, hasta algo cercano a su configuración actual.

Por todo lo anterior, "Los pequeños aventureros del tiempo" constituyó un caso con características singulares dentro del panorama actual de la historieta en México.

4.- Hablan los creadores

4.1.- ¿Quién compra ahora la Familia Burrón?: José Suárez*

Como editor era para mí muy importante el poder llenar ese hueco tan terrible que sentía yo tenía *Objetivo*, en el sentido de que no le proporcionábamos ningún espacio a los menores de edad, destinado a sus intereses muy particulares. La idea de "Los pequeños aventureros del tiempo" surge de retomar la propuesta cinematográfica de "Volver al futuro"; en principio aplicada a una zona muy específica, que era Naucalpan. Viene la coyuntura de un eclipse de sol que nos da el parteaguas del nacimiento de la historieta, la cual tenía objetivos muy definidos: didácticos, divertidos y participativos. Se pretendía educar al niño a través de algo muy divertido. El director del Grupo Editorial *Objetivo* aceptó la propuesta de la historieta de muy buena gana. Gracias a "Pequeños aventureros" pudimos romper totalmente con la imagen de periódico politizado que tuvimos durante mucho tiempo; era la meta perseguida en ese momento. Estábamos creando algo propio, característico, que redondeaba totalmente el producto, llevando entonces a la publicación a uno de los primeros lugares en producción editorial del estado de México.

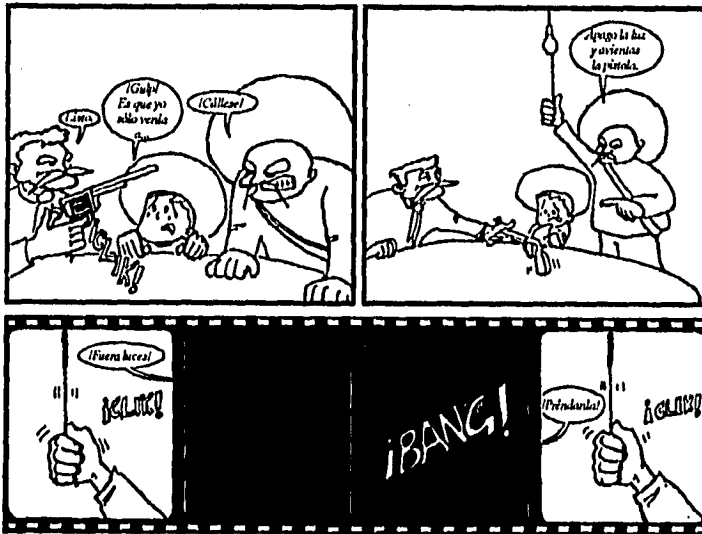
* Texto basado en una entrevista a José Suárez (México, D.F., 1993): Historiador y periodista. Fue corresponsal de la agencia española EFE de noticias y colaborador del diario *Baleares*, de España y *Unomásuno*, de México. Fue el Coordinador General Editorial del semanario *Objetivo*, del estado de México, así como el editor y asesor histórico de la historieta.

NOTA: Los textos que recogen las impresiones del equipo creativo de la historieta, fueron redactados a mediados de 1993, antes de que alguien supiera que "Los pequeños aventureros del tiempo" iba a desaparecer.

En cuanto la trama, la historieta evolucionó siguiendo su propio derrotero. El primer episodio fue muy rico, en guión e ilustrativamente: se abordaron temas muy interesantes de aspectos poco difundidos de la cultura azteca, su arquitectura, aspectos ceremoniales y educativos, el *modus vivendi*, esto por mi parte basado en los estudios de Jacques Soustelle, Garibay y León-Portilla. Todo con una escenografía muy agradable —entonces teníamos cuatro páginas para hacerlas—; hablábamos del entorno y la ecología; el dar a conocer la flora-fauna del lago de Texcoco en la época prehispánica. Poco a poco “Pequeños aventureros” fue adquiriendo una personalidad propia. Tomó su propio camino. Hemos tenido pequeñas fallas: introdujimos un personaje que viene desde la época prehispánica que ya se quedó ahí, y ya no lo pudimos sacar. Fue un error fuerte que se convirtió en acierto; ya no podemos concebir la historieta sin esos cinco personajes. Esto al guionista y al ilustrador les ha permitido darle un toque muy especial a la historia, puesto que tienes diálogos entre animales, críticas de ellos hacia las actitudes de los humanos; una complicidad que enriquece la historieta.

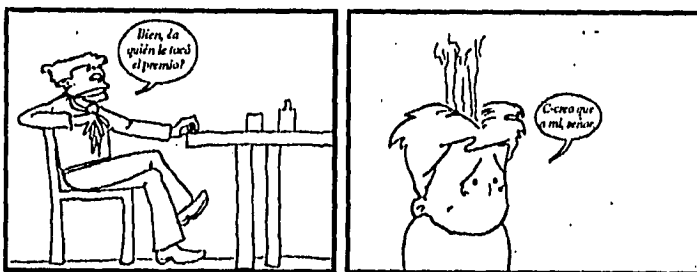
Los problemas, desde un punto de vista histórico, han sido realmente mínimos. El manejo de personajes históricos es lo que más me preocupa, el que no se salgan mucho de lo que pudiera ser tanto la iconografía del personaje como sus actitudes que pudiera tener; conjuntar la ficción con la realidad histórica es algo que sopeso mucho en los guiones. La primera incursión de los protagonistas a una cantina me pareció que quedaba un poco fuera de lugar, para lo que tradicionalmente se pretende en un cómic infantil: jugando ruleta rusa y con una suripanta. El manejo de la situación fue muy equilibrado, no causó ninguna reacción de las católicas damas de Satélite, y comparado con la violencia televisiva, que maneja esos temas escabrosos a las cuatro de la tarde, resultaba un cuento de hadas. Ahora en la actualidad abordamos otra faceta que nos está llevando a re-crear lo que nosotros suponemos fue la infancia de un gran escritor, José Emilio Pacheco, a través de lo que conocemos por su propia obra; no tengo por qué descartar que Pacheco a esas tiernas edades bien sabía quién era *La Bandida* y dónde estaba su casa, entonces no se me sale ya del contexto. Su tratamiento ha sido muy correcto; ahí le vamos a hacer un gran favor a esta buena mujer de la que poca gente habla y los niños nada saben. Por otra parte el personaje histórico que más me ha agradado es Braniff, curiosamente es muy poco conocido. De todos los demás personajes históricos que se han manejado hay referencias precisas. Con Alberto Braniff implicaba desarrollar un estudio más concienzudo de cómo pudo haber sido; fue un personaje manejado muy pulcramente, su lenguaje lo era, y conca-

tenó muy bien con Mariano Azuela. Definitivamente es el más logrado.



- ¿Qué creen que hizo? Pos llamó al criado que les daba la cena, y le dijo: "Ponte listo p'apagar la luz cuando yo te diga", y quesque saca la pistola y la amarilla; naiden se movió, y Encarnación les dijo: "El que tenga más miedo va a ser el que reciba el plomazo". Le hizo una seña al criado para que apagara, y a oscuras aventó la pistola p'arriba, y vóytelas que al caer sobre la mesa se sale el tiro... "Ora sí, prende la luz", dijo Encarnación, y entonces vieron quién era el que tenía la mala suerte...

Rafael F. Muñoz, *¡Vámonos con Pancho Villa!*



Considero que la historieta no tiene parangón, en cuanto lo que tradicionalmente se hace aquí en México. Encuentro una ruptura, en principio con el tema: entremezclar hechos históricos con ficción, creo que eso a nivel infantil no se ha hecho. Pequeños aventureros es un producto muy noble, muy inexplorado, creo yo que por miedo, en el sentido de que un guionista como si no sabe mucho de historia mejor no se mete a ese embrollo; la línea de dibujo que se usa es demasiado sutil para el tipo de cómic que se acostumbra, fundamentado en el uso del color o de un trazo muy fuerte, muy violento, *verbigracia* los moneros de *La Jornada*. Para mí la industria del cómic a nivel de público infantil está muy mal; a nivel de público de añoranza puede que todavía tengan alguna penetración. El cómic de Walter Lanz, Disney, ya no tienen el impacto que tuvo en la gente de mi generación: el padre de familia seguramente le compra comics a sus hijos, porque de niño estaba acostumbrado a que cada domingo se los compraran. Los niños no leen los insertos dominicales de *El Universal* o *Excelsior*, esos los leen los grandes. Chicharrón y el Sargento Pistolas lo leen los abuelitos, para quienes fue un personaje importante de su niñez y juventud. ¿Quién compra ahora la Familia Burrón? Los añorantes intelectuales que de repente se quieren regodear con esa maravillosa obra de estudio sociológico que hizo el señor Vargas. Hubo un intento a nivel juvenil: la historia de México en cómic, pero fue fallido porque se estaba luchando contra los medios masivos de comunicación, mientras que nosotros no, por qué: *Objetivo* llega directamente a los lectores a una hora de la mañana en que hay interés por leer. Creo que la historieta tiene un caudal amplísimo para explotar; hay que partir del hecho de que la historia de México es riquísima en episodios. Parecerá muy jactancioso el concepto que tengo de "Pequeños aventureros del tiempo", lo equiparo, salvando las grandes distancias, con los *Episodios Nacionales* de Pérez Galdós, quien explotó esa riquísima veta que es la historia de España para crear cincuenta tantas novelas, que son tabiques y que se leen en un dos por tres por lo ligero, humano y atractivo que son; a nivel de un público infantil creo que "Pequeños aventureros" puede ser el equivalente a *Episodios Nacionales*, es decir, tenemos el Imperio, Maximiliano, no hemos visto la Conquista, tenemos Independencia... tenemos una cantidad extraordinaria de épocas vírgenes y uno de los aspectos más interesantes es que nos va a poder permitir analizar la historia reciente del México actual, cosa que oficialmente apenas y ya llegamos al 2 de octubre del 68.

En nuestro país estamos llegando a una etapa muy dramática en relación con la industria editorial: se está metalizando al

cien por ciento. El caso específico es esta publicación (*Objetivo*) que afectó a "Los pequeños aventureros del tiempo", bajo la lógica de "no vende, no genera divisas, no genera ingresos, por lo tanto no sirve". La principal vicisitud de nuestra historieta ha sido ésa, que al "no generar ingresos" se constriñó. Ya se ha dicho claramente: la cultura no vende. Pocos son ya los patrocinadores, entiéndase anunciantes, que confían en la penetración de la publicidad a través de los medios impresos. Prefieren engrosarle el caldo a los medios de comunicación electrónica, poniéndose ellos mismos la soga al cuello, porque ahora esos medios les piden lo que quieren. Con la historieta mi preocupación, más que didáctica, es de supervivencia a los medios impresos de comunicación; si a un niño lo acostumbras a leer estás provocando la creación de un lector potencial en su fase de joven y adulto, lo cual te va a permitir sobrevivir como medio impreso de comunicación. Estás creando tu propio mercado de lectores. De ahí por ejemplo, insistí que la tipografía utilizada fuese la *Times Roman*, la de patines, que parece ser muy antigua, desfasada, pero qué pretendo: si un niño aprende a leer esa tipografía, por muchísimas décadas la de los periódicos, podrá tener acceso con facilidad a la lectura sin el pavor de enfrentarse a algo que no entiende, que gráficamente no le dice nada, no le es familiar. Eso es realmente lo que en esencia se pretende. Poder reclutar lectores para un futuro; crear una nueva generación que ayudará a sobrevivir a esto que es nuestra profesión.

4.2.- Repetir varias veces el mismo monito: Jorge Ávila *

Yo me hice dibujante para darle cauce a una afición y facilidad que tenía desde niño. Conocí a un señor que escribía en un periódico, *El Siglo*, de la zona donde vivo, tenía ganas de poder dibujar en un periódico, para complacer el gusto de verte publicado; le pregunté qué podía hacer y él me dio una dirección y llegué a presentarme con el editor. Estuve en ese lugar como un año dibujando caricatura política. No era un dibujo de gran calidad, pero no tenían a otra persona en ese momento. Así poco a poco fui mejorando el trazo y la idea. Decidí cambiarme de periódico en principio porque no pagaban muy bien, y porque había mejorado lo suficiente para llegar a un lugar de más alta categoría. *Objetivo* llegaba a mi casa al igual que *El Siglo*, lo hojeaba y veía que no tenían caricaturista. Fui para ver si podía colaborar, llegué con José llevándole lo que había publicado, lo vio y me encargó unas pruebas. Entré como ilustrador del suplemento "La Barda Cultural". Cuando me hablaron del proyecto de "Los pequeños aventureros del tiempo", yo lo recibí con ese gusto de que vas a comenzar una nueva aventura. Fue mi primera experiencia como historietista. Me parecía interesante porque la idea era muy buena, pero al mismo tiempo sentía algo de nerviosismo porque nunca había hecho algo parecido. Yo nunca había dibujado siguiendo un guión y no sabía cómo adaptarlo a mi manera de dibujar. La relación guionista-ilustrador se va logrando y mejorando a través del tiempo. La primera dificultad que apareció fue que en una historieta tienes que repetir varias veces el mismo monito, hay que dominar el

* Texto basado en una entrevista a Jorge Ávila (México, D.F., 1971): Caricaturista e ilustrador. Ha colaborado en el semanario *El Siglo* y *Objetivo*, ambos del estado de México, y posteriormente en la revista *Hormigas*, de Zacatocas. Caricaturista de la historia.

estilo de los personajes para tener una homogeneidad en todos los episodios. Eso ha sido lo más difícil. El guión de historieta te permite cierta libertad como dibujante en cuanto al poder añadir cosas que no vienen explícitas en el guión, haces un poco de improvisación.

Las peleas de gallos son espectáculos de extrema brutalidad, contra las cuales nos pronunciamos por su desaparición. Xolo y Doroteo gustosamente se adherirían a la propuesta.



Fuimos a los gallos a eso de las tres de la tarde. La Plaza reboaba de gente, y los palcos, ocupados por las damas, parecían un jardín lleno de flores de todos colores. Pero mientras que las Señoras daban el tono al espectáculo, los caballeros se paseaban alrededor del palenque, vistiendo la chaqueta, cualquiera que fuese su condición, señores o menestrales, y esta ausencia de faldales es, sin duda alguna, el modo más apropiado para la fiesta. El Presidente y su comitiva acababan de llegar, y asimismo algunos de los Ministros extranjeros.

Mientras los gallos cantaban con bravura, cruzábanse las apuestas, y hasta las mujeres se entregaban a la influencia de la escena, apostando sotto voce desde los palcos con los caballeros, a favor de sus gallos favoritos.

Madame Calderón de la Barca, *La vida en México*

No fue muy grueso el cambio de cartón político para adultos a historieta infantil, porque se remite a la misma esencia que es dibujar simplemente. Mis influencias han sido, sin querer queriendo y porque ha sido lo que he leído, Mafalda, Charlie Brown, últimamente un poco de Asterix y Tin Tán. La evolución de la historieta en cuanto a dibujo ha sido enorme porque mi calidad no es la misma al principio que actualmente, es bastante mejor. Aún sigo con la duda si ya he llegado a un estilo definido en el cual me voy a quedar. También hubo dificultad en cuanto a investigación histórica, puesto que es una historieta de época:

vestimenta, paisaje, arquitectura, rasgos de personajes. Aprendí echando a perder. Me documentaba con libros que tenía en mi casa y acudiendo a las bibliotecas, apuntes al natural, revistas. En casa tenía un *National Geographic* que hablaba de los aztecas, fui al Palacio Nacional a ver los murales de Diego Rivera. La época prehispánica fue la que me costó más trabajo, porque eran los inicios de la historieta y empezaba a descubrir los lugares donde posteriormente regresaría a documentarme para las siguientes épocas. Este tipo de dibujo causa problemas porque significa realizar una abstracción, la cual vas a realizar varias veces, de una foto, una pintura, de un personaje conocido, pero le agarré el gusto porque es bastante divertido el poder lograr algo de irreverencia: de un personaje por ejemplo, que es un héroe y aterrizarlo en el terreno del niño; también se maneja esa irreverencia como historieta infantil, rompiendo con las actitudes que se consideran típicas del niño. La idea novedosa era relacionarse con el niño a través de la ilustración, actualmente ninguna logra esa interacción con el lector. Hace que el niño forme parte de la misma historieta y pueda influir en ella. En cuanto a formato la historieta ha tenido cambios bruscos que le quitaron accesibilidad al niño para poderla dibujar.

Bajo este panorama, "Los pequeños aventureros del tiempo" está aportando algo, la idea es original. A la historieta independiente creo que le falta tanto idea como dibujo, le faltan espacios para abarcar gente que definitivamente tiene talento; en cuanto la historieta industrial, la de las grandes editoriales, son copia de lo que se hace en el extranjero; todo eso se refleja inmediatamente en la historieta para niños. Existe calidad en ilustraciones para libros infantiles, pero eso dista mucho de la historieta.

4.3.- Una dinámica de folletín decimonónico: Arturo Reyes F.*

Desde la entrada de José como coordinador editorial, el semanario venía sufriendo dramáticos y saludables cambios; de una publicación para grillos y sus fodongas esposas del área de Satélite –el contenido en aquel tiempo se dividía entre chismes políticos y consejos de belleza– comenzó a transformarse en una publicación más dinámica y completa que incluía sección de espectáculos, suplemento cultural, y a mediados del 91 se lanzaba a meter una sección infantil, por medio de una historieta propia, para terminar de abarcar todo el espectro familiar. Técnicamente el proyecto representaba para mí una extensión de la labor que venía desempeñando desde hacía dos años en la Editorial VID con *El Pájaro Loco*, dándome ello un aire de autosuficiencia que sirvió muy bien para echarlo a caminar y del cual me estaba arrepintiendo para la tercera entrega.

En principio con “Los pequeños aventureros del tiempo” era retomar las características de la historieta de “El Príncipe Valiente”, de Hal Foster, en combinación con la de “Asterix y Obelix”, de Gosnny y Uderzo. De precedentes autóctonos contábamos con los 20 tomos de *México, historia de un pueblo*, que a principios de los ochentas publicaron la SEP y la Editorial Nueva Imagen, y que hoy en día se encuentran en toda biblioteca pública y alguno que otro ruinoso módulo callejero de “Los libros tienen la palabra”. En una sociedad donde la vida cotidiana puede girar por meses en torno a la expectación de un fu-

* Arturo Reyes F. (México, D.F., 1967): Guionista, escritor y periodista. Elaboró guiones para las historietas “Aceleros y desenfrenos”, publicada en el semanario *Volante Informativo* y *El Pájaro Loco*, de editorial VID; actualmente lo hace para la revista *Hormigas*, de Zacatecas. Coordinó el suplemento “La Barda Cultural” del semanario *Objetivo*, del estado de México. Autor del libro *Cuentos de una noche de campamento* (Edamex, 1993) y la *plaquette* de cuentos *La culpa fue de Armillita* (Alimaña, 1994). Guionista de la historieta.

turo acontecimiento y al día siguiente de producido éste no acordarse nadie; el eclipse total de sol que se produciría el 11 de julio de 1991 nos proporcionaba el pretexto ideal de lanzamiento de la historieta.



Volví a ser niño y regresé a la plaza Ajusco a jugar solo con mis carritos de madera. La plaza Ajusco a donde me llevaban recién nacido a tomar el sol y en donde aprendí a caminar. Sus casas porfirianas, algunas ya demolidas para construir edificios horribles. Su fuente en forma de trébol, lleno de insectos que se deslizaban por el agua. Y entre el parque y mi casa vivía doña Suru P. de Madero. Me parecía imposible ver de lejos a una persona de quien hablaban los libros de historia, protagonista de cosas ocurridas cuarenta años atrás. Lu viejita frágil, dignísima, siempre de luto por su marido asesinado.

José Emilio Pacheco, *Las batallas en el desierto*

La dinámica aplicada a una revista catorcenal resulta inoperante en una sección de periódico. Fue necesario retomar el esquema del folletín decimonónico: resumen del capítulo anterior, trama plotórica de emociones, que a su vez debía insertarse en un episodio global de cada período histórico abordado, y un final en suspenso que asegurara la lectura del

siguiente capítulo. Todo eso cada semana. Como toda buena dinámica folletinesca que se respete, el mismo guionista desconoce cómo terminará la historia que está desarrollando: llega el momento que sencillamente se deja arrastrar por ella. La única vez que intentamos hacer un plan más o menos preconcebido de qué iba a pasar en la historieta fue al principio. Nomás al principio. Planteamos las características de los protagonistas, Jorge delincó sus perfiles físicos mientras José y Gabriel establecieron los objetivos didácticos que se buscaban. La ingenuidad es el mejor aliciente de la inventiva. Descubrimos ya embarcados que es una locura manejar tres personajes protagónicos en un espacio tan corto como lo pueden ser diez-doce cuadros semanales. El separar a los niños para desarrollarles una trama individual nos hizo que el primer episodio de la época prehispánica se nos alargara a medio año de publicación, medida que luego agarramos de parámetro para los subsecuentes períodos históricos abordados. No se puede hablar de "Los pequeños aventureros del tiempo" sin hacer mención simultánea de Aurora, Bernal y Kino. Los tres o ninguno. Su peso protagónico es idéntico, formando el conjunto una unidad. Santísima Trinidad historietística. A esto súmese un perro chihuahuense al que sobre la marcha se le agregaría un compañero Xoloscuinle —especie de Stan Laurel y Oliver Hardy en versión canina— y los respectivos personajes secundarios de cada época por la que pasan, que van desde la folklórica presencia de don Antonio López de Santa Anna, hasta gavillas revolucionarias, *freaks* precortesianos y administradoras de congales alemanistas. Todo esto suponía a veces la inclusión de una docena de personajes interactuando en un solo capítulo, con los consecuentes insultos (hasta ahora reprimidos) por parte de Jorge, el ilustrador.

El menosprecio existente en México hacia la historieta que pretenda ir más allá de las propuestas industriales de chafiretes, luchadores, vaqueros (e indias buenérrimas), ha formado un círculo vicioso en torno a cualquier intento alternativo, y cuyo coco principal es la continuidad: la relación entre el tiempo de elaboración/retribución económica, hace utópica la existencia del oficio de historietista de tiempo completo (las fuentes de manutención se encuentran en el cartón político, la tira cómica de tres-cuatro cuadros y la ilustración). El título de residencia de un personaje de historieta en la conciencia colectiva depende de su capacidad de presencia constante dentro de la misma. Asumimos la existencia de "El capitán y los pillucos" más que por sus cualidades cómicas, e ideológicas, que contiene, por los noventa años de publicación ininterrumpida que lleva. De ahí la incapacidad congénita de que puedan existir en nuestro país revistas independientes de historietas. Dos ejem-

plos recientes: *Bronca*, dirigida por Paco Ignacio Taibo II, no pasó de la media docena de números; y *El Gallito Inglés*, de Víctor del Real, que si bien se ha mantenido, sobrepasando ya el número 12 (siendo actualmente el máximo representante de lo que aquí hablamos) desde hace rato ha tenido que recurrir a colaboraciones extrafronterizas manejando un eclecticismo hispanoparlante, recurso no criticable, pero que muestra en trans-fondo la incapacidad de nuestros historietistas nacionales de sostener un ritmo de producción continuo.

Es relativo hablar del término de "historieta infantil" en México. Ocurre algo semejante que con las telenovelas: durante mucho tiempo se les encasilló como objeto de consumo exclusivo de amas de casa, y de pronto se descubrió con una enorme variedad de adeptos (mismos que en principio negaban dicha condición). La historieta fue por años un lenguaje narrativo despreciado. Premio dominguero de niños aplicados o bien elemento propagador del analfabetismo funcional entre albañiles. A medio camino entre la literatura y el cine en cuanto su relación palabra-imagen, todavía no salimos del asombro de contemplar toda su potencialidad: didáctica, idiotizante o contracultural. Por eso no pasó mucho tiempo antes que "Los pequeños aventureros del tiempo" comenzara a trasgredir, siempre en nombre de los niños, las convenciones de la historieta infantil tradicional y meter sutilmente, una exposición de los hechos históricos alejada de la interpretación oficial de los libros de texto, cierta crítica social, y algunas veces una abierta mofa a los supuestos valores morales vigentes, incluyendo los que deben transmitirse al niño a través de una historieta infantil (quién dice que dentro de éstas los protagonistas no pueden emborracharse en cantinas mientras juegan a la ruleta rusa o ser alojados dentro de un prostíbulo). Oh pequeñuelos, cuántos crímenes se cometen en su nombre.

Segunda parte
EL UNIVERSO DE
“LOS PEQUEÑOS AVENTUREROS
DEL TIEMPO”
(Muestrario iconográfico)

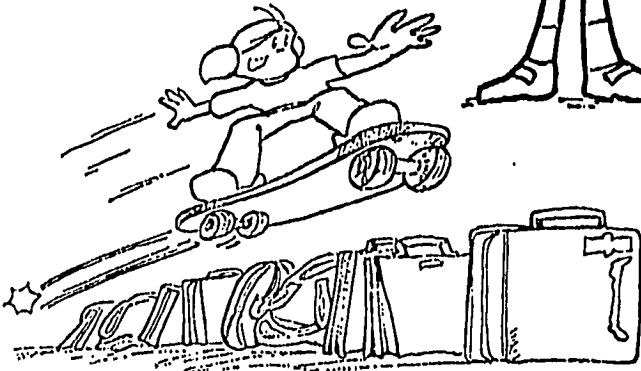


FALTA PAGINA

No. 41 a la 42



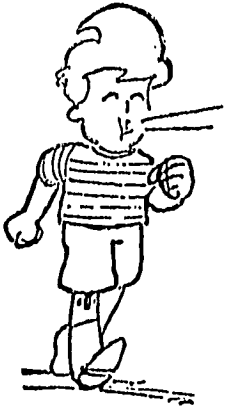
AURORA





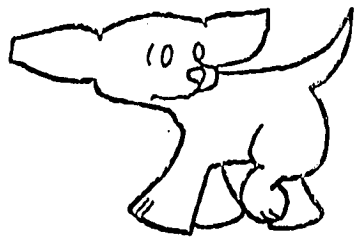
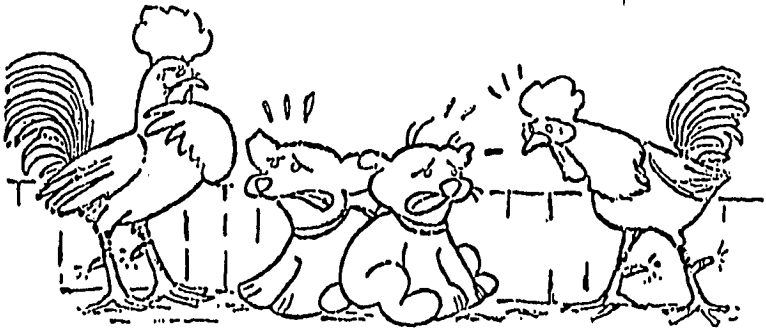
BERNAL



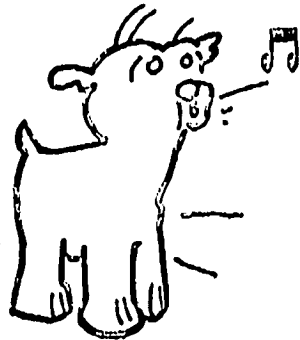


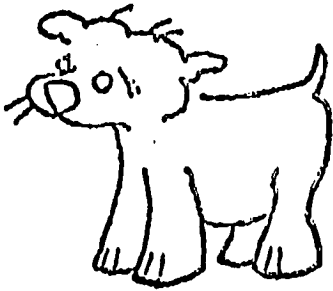
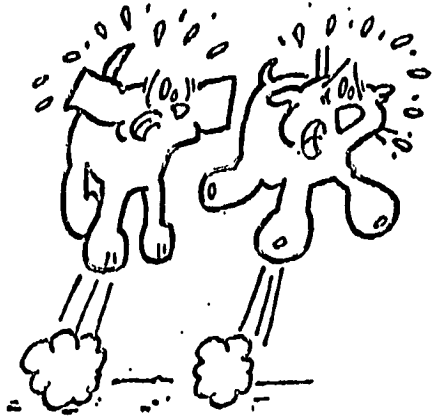
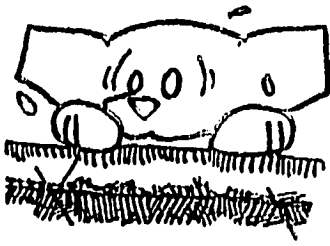
KINO



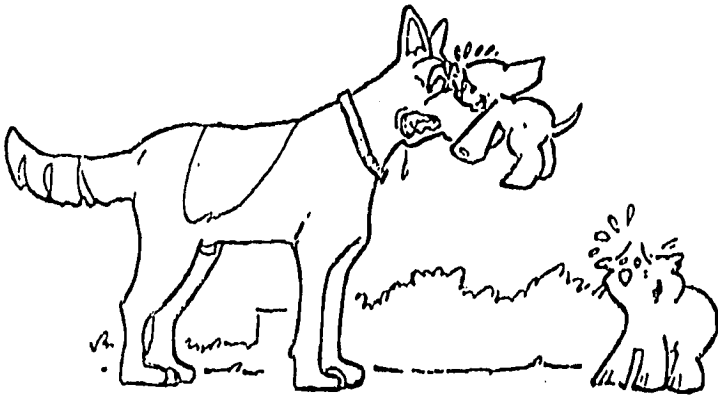
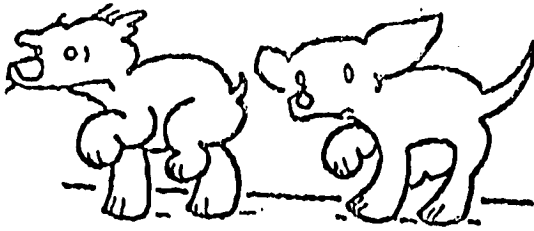


DOROTEO





XOLO



6.- El Universo del Cem Anahuac

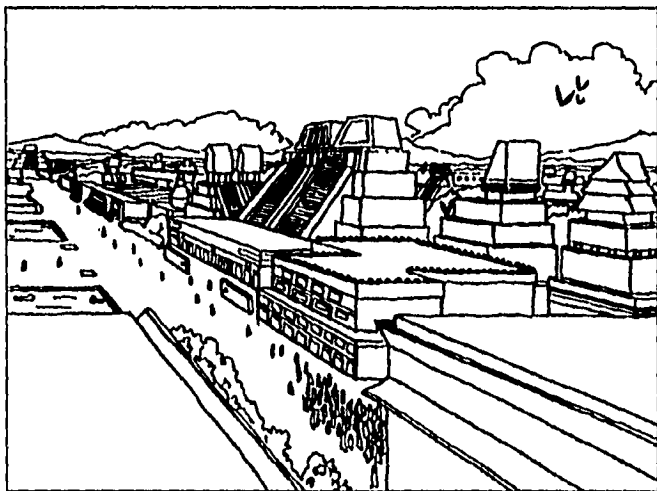
Sinopsis de argumentos

(26 episodios: del 6 de julio al 28 de diciembre de 1991).

La historia comienza en la azotea de un edificio de departamentos, el 11 de julio de 1991, donde los protagonistas –Aurora, Bernal, Kino y Doroteo– se aprestan a observar el eclipse total de sol que se producirá aquel día. Cuando la luna va tapando al Astro Rey, el paisaje que rodea a los protagonistas comienza a tornarse nebuloso; de pronto éstos se sorprenden de verse cayendo al vacío, yendo a aterrizar, de golpe y porrazo, a la cima de un *Teocalli*, a orillas del antiguo lago de Texcoco, en plena época de esplendor del imperio Azteca, o Cem Anahuac, como le llamaban los nativos (una fecha indeterminada, si bien previa a la llegada de la expedición de Cortés a las costas de Veracruz, de la que luego se hará referencia). Son descubiertos por un guerrero, de nombre Tecamatzin, y un sacerdote, quien los considera emisarios de Tonatiuh –el Sol–, “hijos del cielo” los llama el sacerdote, conduciéndolos a “La Casa de los Cantos”, donde los deja para ir a dar la noticia.

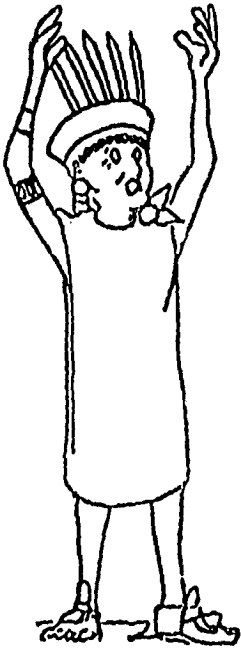
Al poco rato Tecamatzin y el sacerdote regresan con un grupo de aztecas, quienes se asombran al contemplarlos. Repentinamente los niños son separados, para ser “repartidos” entre aquella gente. Así Kino irá a dar a un *Calmecac*, a instruirse junto con otros niños; Aurora y Doroteo terminarán en la casa de Motempipitzio, un gordinflón y neurótico *pochteca* (comerciante): Aurora ayudando a las labores de cocina y Doroteo como parte de la despensa de la misma cocina. Finalmente Bernal, gracias a la extraña apariencia que le provoca el usar lentes, terminará recluido en “La Casa de las Fieras y los Contrahechos”, compartiendo su jaula con un grupo de hombres albinos.

Durante algún tiempo los protagonistas vivirán en esos distintos lugares, conociendo los ambientes de cada uno de ellos. Un buen día y por distintos motivos parten de donde están para dirigirse a un sitio en común donde volverán a reunirse: las fiestas de muertos en el mercado de Tlatelolco, dentro de la Gran Tenochtitlán. Kino va como miembro del equipo de jugadores del pelota del *Calmecac*; Aurora como parte de la comitiva del poderoso *pochteca* -Doroteo como parte de sus mercancías- y Bernal como uno de los "fenómenos" que serán exhibidos en el lugar. El reencuentro es fortuito: la comitiva de Motempitzió se detiene a descargar sus mercancías al lado de la jaula donde está Bernal y la curiosidad que éste genera atrae a los niños del *Calmecac*, entre ellos Kino, quien descubre a Aurora forcejeando con el cuidador de Bernal para liberarlo. La oportuna intervención de un patiatado Doroteo, quien muerde la pierna del cuidador, logra salvar la situación y los cuatro protagonistas ya juntos, se escabullen entre la muchedumbre. Recorren el enorme mercado de Tlatelolco y conocen algunos de los ritos y creencias de la antigua celebración del Día de Muertos, incluyendo una aparición de la *Cihuateteo* o Llorona azteca.

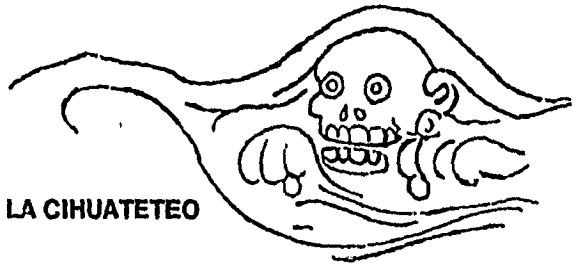


Al día siguiente, conocerán a Xolo, rescatándolo de un puesto del mercado donde estaba destinado a servir de producto de carnicería 100% fresca. También se reencontrarán con Tecamatzin y el sacerdote, quien considerando esta coincidencia como otra "señal", impide que los niños vuelvan a ser separados, llevándose los, con todo y perros, a vivir con él. El tiempo pasa y el sacerdote se encuentra sumido en profundas reflexiones. Presagios funestos anuncian el fin del imperio azteca: ya se ha producido el incendio del Gran Teocalli y fue llevado ante el

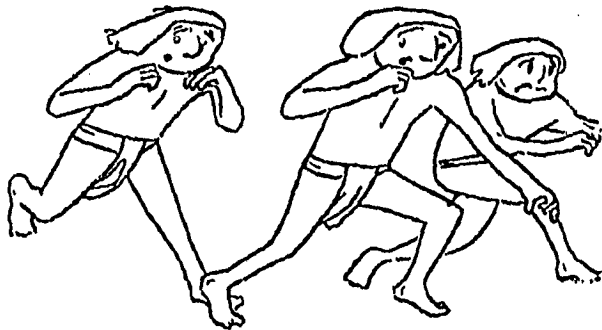
emperador Moctezuma la extraña ave agorera. Esa noche un cometa, nuevo aviso de futuras calamidades, atraviesa los cielos del Cem Anáhuac. Este fenómeno astronómico provoca el nuevo viaje en el tiempo de los protagonistas, ahora con Xolo incluido, que los hará abandonar aquella época. Tecamatzin habla con el sacerdote, pregunta si alguien más les creerá que aquellos niños estuvieron ahí, si fueron reales. El sacerdote le enseña una prueba: un códice, hecho por Kino como parte de su aprendizaje en el *Calmeac*, en el cual registra su estancia y la de sus amigos en el mundo del Cem Anahuac. Pero aquel códice se perdería en las llamas de una hoguera, en el arrasamiento de todo rastro de cultura indígena, que seguiría a la caída del imperio azteca.



SACERDOTE



LA CIHUATETEO

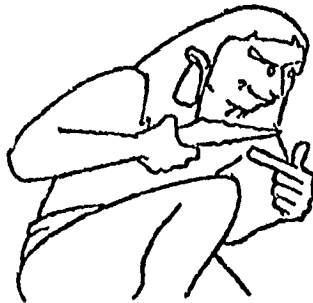


"LOS ALBINOS"

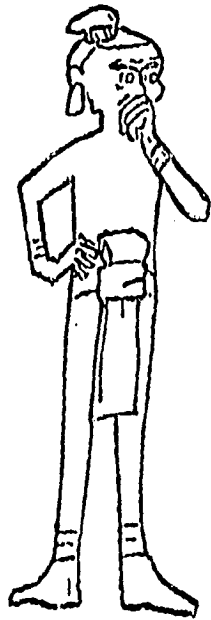
TLAYOLTEHUIANI



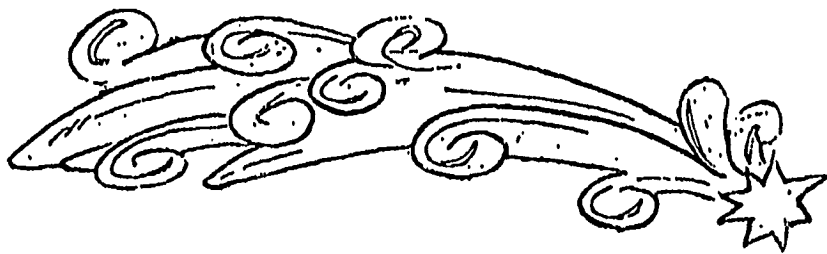
("El hacedor de códices")



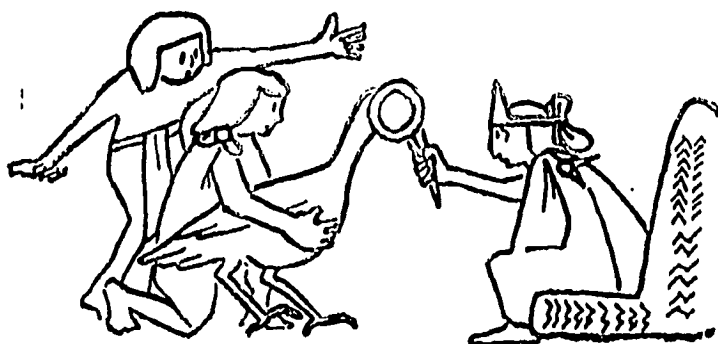
**COMERCIANTE DE
TLALTELOLCO**



PROFESOR DE CALMECAC



MOCTECUZOMA Y LOS PRESAGIOS FUNESTOS



EL UNIVERSO DEL CEM ANAHUAC

MOTEMPITZIO



(“El que se chupa los labios”)



TECAMATZIN

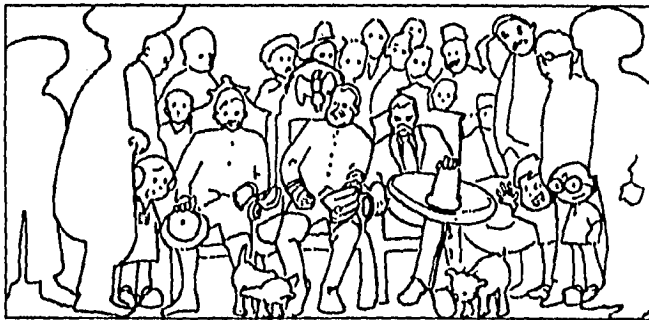
7.- "La Bola"

Sinopsis de argumentos

(36 episodios: del 4 de enero al 24 de agosto de 1992).

Luego de un aterrizaje al estilo "El túnel del tiempo", solo que un poco más aparatoso, los protagonistas ven acercarse a un grupo de hombres, que por su atuendo suponen campesinos y finalmente resultan ser revolucionarios zapatistas. Los niños se incorporan al grupo, que se dirige a la ciudad de México. Son finales del año de 1914, Carranza ha desconocido a la Convención de Aguascalientes, abandonando la capital para reorganizarse en Veracruz. La ciudad sería ocupada por las huestes villistas y zapatistas -de donde surge la famosa fotografía de Villa en la silla presidencial, con Zapata a su lado- haciendo prevalecer un clima de anarquía.

El grupo entra a la ciudad y los niños descubren cosas familiares, como los desayunos en Sanborn's y un niño idéntico a Bernal que vendrá resultando su propio abuelito. Las peripecias empiezan cuando aquel niño es secuestrado por un robachicos: El Tlacuache, el mítico hombre del costal, el que se lleva a los niños para ponerlos a pedir limosna, cosa que puntualmente hace con el abuelito de Bernal. El nieto y sus amigos



comienzan la búsqueda para la cual, y luego de una sesión de ruleta rusa dentro de una cantina, reclutan un contingente de villistas veteranos de la toma de Torreón, zapatistas veteranos de la toma de Cuautla, una suripanta con instintos maternales y a Alberto Braniff, primer aviador mexicano, con todo y su acroplano.

Como toda búsqueda clásica que se respete, ésta deriva en la localización de la persona buscada, la irrupción del villano instantes después, la consecuente persecución y aparente acorralamiento sin salida de los héroes —quienes de pronto se ven rodeados por el Tlacuache y una pandilla de rufianes— para finalmente y, claro, de último momento, ser rescatados por el contingente revolucionario, con prostituta incluida, y apoyo aéreo (este último a punto de no llegar a tiempo por andar evitando estrellarse contra las torres de la catedral metropolitana).

Los bisabuelos de Bernal, felices por el retorno de su hijo, organizan una fiesta donde los protagonistas traban amistad con uno de los invitados, de nombre Mariano Azuela, novelista del entonces incipiente género revolucionario. De allí los niños, junto con el abuelito de Bernal, acompañarán al escritor a una expedición de recolección de vivencias por el mundo cotidiano, que le proporcionen material para sus libros. Luego de abordar un tren que parte rumbo al sur, y salvarse de una emboscada a medio trayecto, irán a dar al poblado de Tepoztlán, Morelos, donde junto con un grupo de nativos se enfrentarán a una gaviilla de bandoleros, liderados por un siniestro personaje llamado El Coronel. Salvarán a un tepozteco de ser colgado por los malos, y luego por accidente estarán a punto de colgarlo ellos mismos; Bernal, Xolo y Doroteo serán capturados por los bandoleros, siendo el niño destinado para señuelo de sus demás compañeros y los perros destinados, de nuevo, a la cocina. Fugas, persecuciones y balaceras que culminarán con Bernal y Xolo aferrados a un arbolito al borde del precipicio, mientras El Coronel se dispone a ejecutarlos, es parte de lo ocurrido antes de llegar a feliz término la aventura.

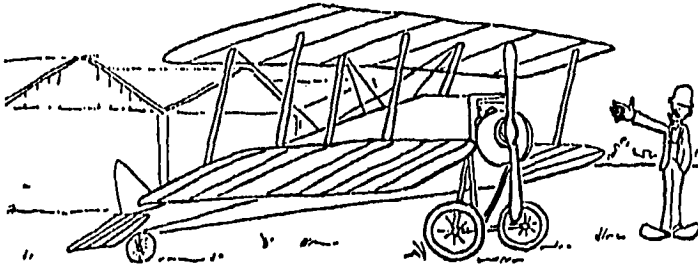
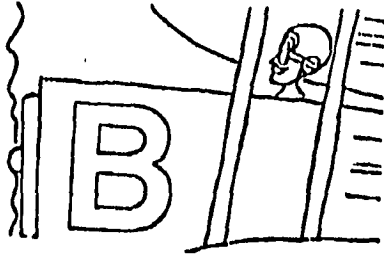
Finalmente, una vez pasado el peligro, los protagonistas movidos por su curiosidad entran a explorar una cueva, quedando atrapados dentro por un derrumbe. Al buscar otra salida, imperceptiblemente para ellos, abandonarán aquella época; mientras Azuela, el abuelito de Bernal y los tepoztecos hacen desesperados esfuerzos por rescatarlos, quedando confundidos al lograr despejar la boca de la cueva, y no encontrar a nadie en su interior. "Algún día escribiré de todo esto", dice un desconsoleado Mariano Azuela. Quizás lo hizo, pero aquel manuscrito pudo haberse perdido durante sus andanzas revolucionarias.

ALBERTO BRANIFF

Primer piloto aviador mexicano considerado como tal. A principios de siglo adquiere en Francia un avión que se trae a la ya no por mucho tiempo porfirista ciudad de México, donde en principio descubre que con dicho artefacto no se puede volar en un sitio ubicado a más de dos mil metros sobre el nivel del mar. Después de varios intentos y adecuaciones logra por fin despegarse del suelo de los llanos de Balbuena la mañana del 8 de enero de 1910, considerándose así el precursor de la aviación mexicana. Vive más de ochenta años: los necesarios para descubrir la existencia de los vuelos a Europa en clase turista, mas no los suficientes para enterarse que en el lugar en donde hizo su histórica hazaña iban a poner una estación de la Línea 1 del Metro. Se puede saber su aspecto físico por medio de un busto que existe en el Aeropuerto Internacional Benito Juárez, entre la sala de salidas nacionales y el bar Barón Rojo.



**ALBERTO
BRANIFF**



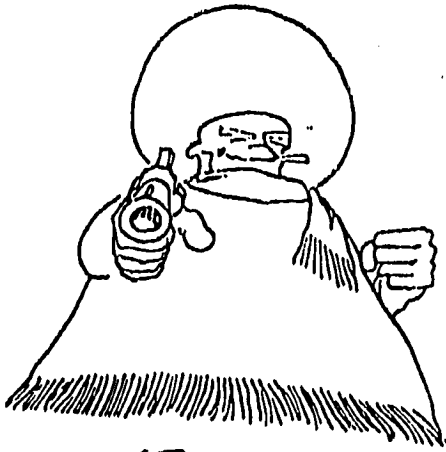
MARIANO AZUELA

De oficio médico pero más conocido como iniciador de la novela revolucionaria, corriente literaria popularizada gracias a las Ediciones Botas y las películas del Indio Fernández. Nace en Jalisco, lugar donde hace sus pinitos como escritor y le sorprende el estallido de la Revolución. Luego del cuartelazo aplicado a Madero, presta sus servicios profesionales en una facción villista, experiencia que le proporcionará el material para escribir su obra cumbre, lectura obligada de todo estudiante de secundaria, *Los de abajo*. Regresa a la ciudad de México, luego de un autoexilio intermedio en El Paso, Texas, a combinar su actividad médica con su vocación literaria. Morirá el primero de marzo de 1952, siendo enterrado en la Rotonda de los Hombres Ilustres, luego de haber recibido el Premio Nacional de Literatura, nombrado miembro de El Colegio Nacional y convertido, seguramente contra su voluntad, en uno de los forjadores del mito y folklore de la Revolución.



MARIANO AZUELA





"LA BOLA"



EL CORONEL Y SU GAVILLA

TEPOZTECOS



(Y además zapatistas)



**SURIPANTA CON
INSTINTO MATERNAL**



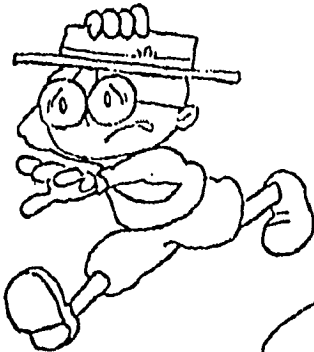


VILLISTAS

"LAS BUENAS CONCIENCIAS"



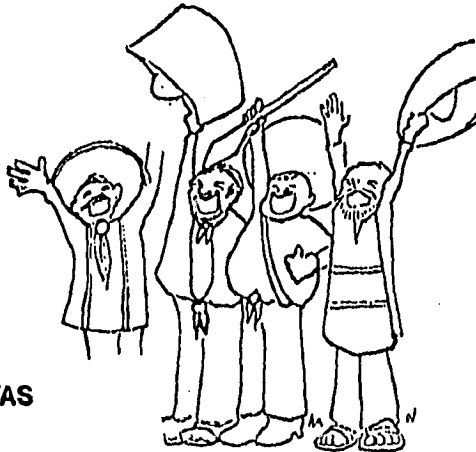
"EL TLACUACHE"
(El hombre del costal)



EL ABUELITO
DE BERNAL



ZAPATISTAS



8.- El México del "Quinceañías"

Sinopsis de argumentos

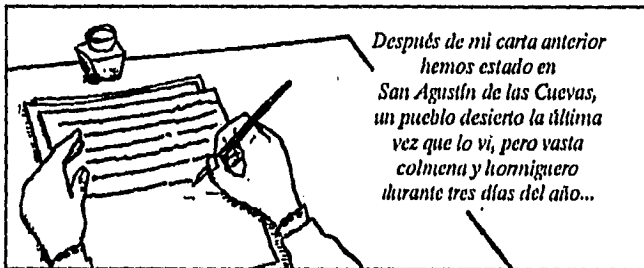
(23 episodios: del 5 de septiembre de 1992 al 27 de febrero de 1993).

Los protagonistas divisan al fin la salida de la cueva, fuera se descubren a la orilla de un camino, de vuelta en el valle de México. Un carruaje tirado por caballos pasa frente a ellos y se pierde en la distancia; empiezan a caminar en la misma dirección y al rato lo encuentran con una descompostura, eso les permite conocer a la persona que viaja dentro: una mujer extranjera que habla inglés y que mientras reparan el vehículo se dedica a contemplar el paisaje "para luego describirlo en sus cartas". Ella les dice dónde están: San Agustín de las Cuevas -antiguo nombre de Tlalpan-; el año: 1840; y su nombre: Madame Calderón de la Barca, esposa del excelentísimo embajador plenipotenciario de España en México.

La marquesa Calderón de la Barca se lleva a los niños a la hacienda donde se encuentra alojada, ahí les cuenta que está de camino a la capital, para reunirse con su marido; aprovechando el viaje para escribir sobre todo lo que ve -paisajes, gente, costumbres, fiestas, comida- en las cartas que constantemente les envía a sus familiares en Boston, aquellas que posteriormente conformarán el libro de *La vida en México*. La marquesa permite que los niños se queden con ella, y decide llevarlos a las fiestas del pueblo de San Agustín. En aquel sitio descubrirán a otro distinguido personaje: Antonio López de Santa Anna, presidente de la república, en uno de sus numerosos mandatos. Gusta del sitio para ir a jugar a los gallos. En la primera mitad del siglo XIX México ya había sufrido la pérdida de Texas y la Guerra de los Pasteles, donde a su vez Santa Anna perdió una pierna de un cañonazo en la defensa del puerto de Veracruz.

En San Agustín, la marquesa Calderón de la Barca y los niños serán invitados por el propio presidente al palenque. Ahí lo que empezaría como una pelea de gallos, derivaría en una persecución de perros por parte de los gallos, terminando en una pelea de gallos contra el presidente de la república.

Santa Anna, furioso y con su uniforme de gala hecho trizas, intenta pasar por las armas a los niños, y también a los perros. Solo la intervención de la marquesa, en su condición de esposa del embajador español, y su amenaza de que eso podría derivar en un *casus belli*, tranquiliza la situación. Al rato reciben una invitación del propio Santa Anna para asistir a un baile que se realizará por la tarde. En un principio los niños sospechan de una trampa del vengativo presidente, pero al llegar al lugar y ver tan campante a Santa Anna, agarran confianza para integrarse a la fiesta, animados por la propia marquesa. Lo que no saben es que el presidente —efectivamente, bastante rencoroso— le ha encargado a un esbirro el ajustar cuentas con los protagonistas, quien a lo largo de la fiesta los irá secuestrando uno a uno para finalmente, amarrados, amordazados y dentro de una carreta, llevárselos de San Agustín dispuesto a arrojarlos a un barranco. La marquesa angustiada al no encontrar a los niños, regresa a la hacienda por ayuda, mientras Xolo y Doroteo logran descubrirlos, abordando la carreta al salir ésta del pueblo al tiempo que comienza a desatarse una tormenta. En el trayecto los perros tratan de liberar a los niños, mientras la partida de rescate ya viene en camino, pero ahora no habrá salvación de último momento. La marquesa tan sólo llega justo a tiempo para ver como la carreta se despeña al vacío con los niños dentro;



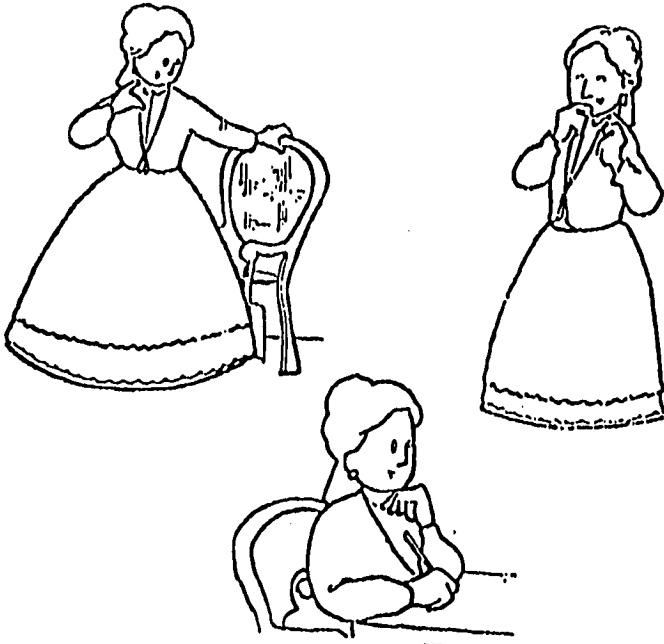
por si fuera poco a media caída es alcanzada por un rayo, de manera que al estrellarse en el piso, solo es un montón de maderos chamuscados.

La marquesa y sus sirvientes buscan entre los restos algún rastro de los niños, mientras el esbirro de Santa Anna regresa a informarle a su amo que sus órdenes han sido cumplidas. Lo que todos ellos no saben es que fue precisamente aquel rayo la forma como los protagonistas abandonan aquella época para seguir su viaje por el tiempo.

Finalmente se ve a Madame Calderón de la Barca escribiendo una de las muchas cartas que le envió a sus familiares; en ella les cuenta la trágica y extraña historia de aquellos niños. Pero en esos años el trayecto hasta Boston todavía era largo y peligroso: se ve un buque de vapor navegando dificultosamente en medio de una tormenta, a punto de zozobrar, y finalmente unas hojas escritas a mano flotando sobre las olas junto con otros restos del naufragio perdiéndose irremediamente.

MADAME CALDERÓN DE LA BARCA

Nacida en Edimburgo, Escocia y bautizada con el nombre de Frances Erskine Inglis. El apellido de casada se lo debe al diplomático español Ángel Calderón de la Barca, con quien vivió en nuestro país por un lapso de dos años —de diciembre de 1839 a enero de 1842—, en calidad de esposa del primer enviado extraordinario y ministro plenipotenciario de España ante México. Su estancia debió haber estado regida por el ocio; esta conclusión se desprende que durante ese tiempo se dedicó a ver nuestro país —paisajes, personas, costumbres, fiestas y comida— para describirlo minuciosamente en extensísimas cartas enviadas a sus familiares radicados en Boston, E.U., posteriormente agrupadas en un grueso volumen y publicadas con el título de *La vida en México durante una residencia de dos años en ese país*, uno de los libros base para cualquier persona que pretenda conocer algo del México decimonónico.

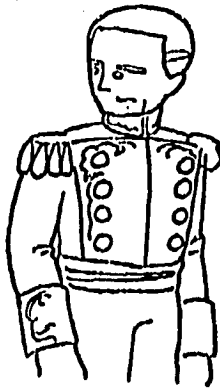


MADAME CALDERÓN DE LA BARCA



**ANTONIO LÓPEZ
DE SANTA ANNA**

Record man en número de veces que ostentó la conducción de este país: contabilizadas once que fueron desde presidente de una república liberal a Su Alteza Serenísima de un gobierno promonárquico. Unica persona capaz de organizarle un *te deum* en la Catedral Metropolitana a su pie amputado en combate contra la primera intervención de los franceses (con un *casus belli* digno de la mejor antología de pretextos idiotas), razón por la que posteriormente, y apelando a los conocimientos de anatomía y aritmética elemental, fue popularmente conocido con el mote del "Quinceañías". Responsable y víctima incomprendida de las catástrofes más significativas de la historia del México independiente. Modelo no reconocido del actual presidencialismo, a quien le daba lo mismo decidir los asuntos de Estado en Palacio Nacional, que en su hacienda de Manga de Clavo o en San Agustín de las Cuevas durante una pelea de gallos.



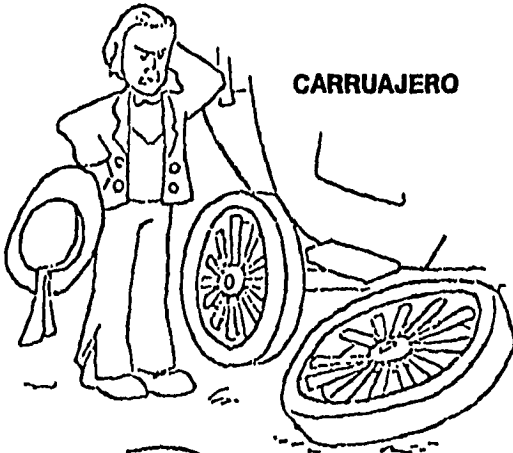
**ANTONIO LÓPEZ
DE SANTA ANNA**





GALLEROS

PREGÓN DE PALENQUE



CARRUAJERO



SEÑORITO

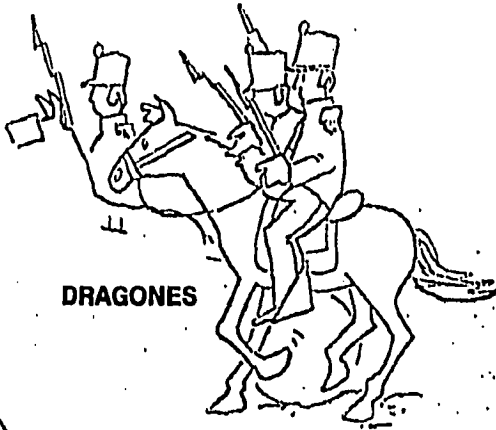
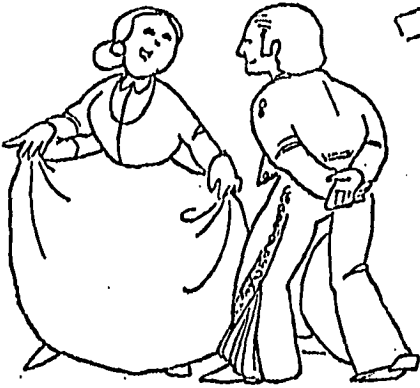


ESBIRRO

EL MÉXICO DEL

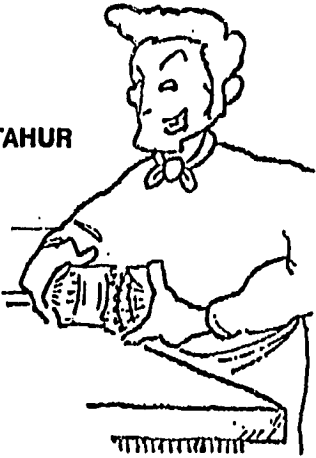


"SARAO"



DRAGONES

TAHUR



PEÓN DE HACIENDA



"QUINCEUÑAS"



MAYORDOMO

9.- La jauja alemanista

Sinopsis de argumentos

(28 episodios: del 6 de marzo al 18 de septiembre de 1993. Fin de la historieta).

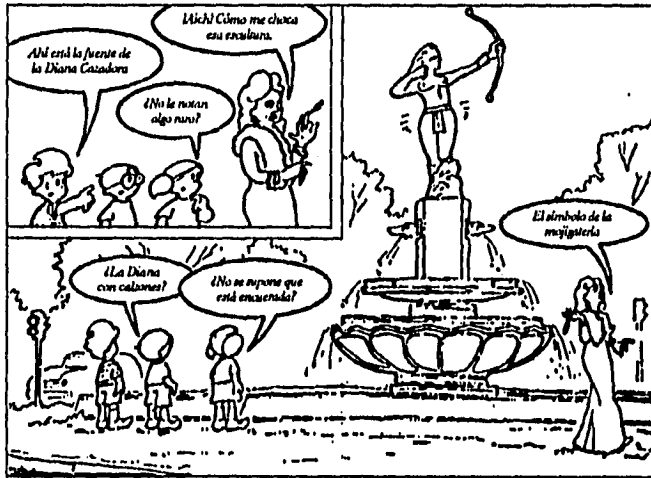
Una pertinaz lluvia cae sobre un parque típico de la ciudad de México, de esos con bancas de hierro y fuente de cantera; de pronto un rayo cae dentro de la fuente y momentos después asoman la cabeza los protagonistas. Al descubrir que se hallan en un sitio con banquetas, calles asfaltadas y automóviles se dan cuenta que llegaron a una época más reciente, pero no saben cuál; deciden preguntárselo a un vagabundo vestido de pachuco al que ayudan a librarse de la policía -se presenta como el Me-neadito-, él les dice el año en que están: 1948, es el sexenio de Miguel Alemán y el país se encuentra en medio de un acelerado proceso de industrialización y urbanización de la posguerra. El pachuco los ayuda a conseguir alojamiento, llevándolos a la casa de *La Bandida*, famoso burdel de la época. La dueña del lugar, generosa, los acepta como sus huéspedes; tan solo tendrán que acostumbrarse a la incesante actividad del sitio.

Al día siguiente salen a recorrer los alrededores, conociendo el México de la bonanza alemanista con tendencias modernizadoras. Son sorprendidos por una inspectora escolar quien los llevará de vuelta a la casa donde están viviendo, para exhortar a los adultos que la habitan sobre la importancia de la educación. Así tendremos a *La Bandida* y Ruperto, su mayordomo, inscribiendo a los niños en la escuela. Ahí los protagonistas trabajarán amistad con algunos de sus nuevos compañeros: Claudia, alias "la Chicotito", a quien reconocen como su futura y temible directora de escuela -mujer solterona y amargada en su vida adulta, presumiblemente por un trauma de su infancia-, y un tal José Emilio Pacheco, niño secretamente enamorado de la mamá de otro compañero suyo, de nombre Mariana.

Los protagonistas vivirán a partir de entonces diversas situaciones, correrías y aventuras propias de la vida escolar, algunas de ellas adaptaciones libres de la noveleta de Pacheco *Las batallas en el desierto*; derivando en un triángulo pasional en el que estarán inmiscuidos Claudia/Chicotito-Kino-Aurora, cuyo clímax se desencadenará en Chapultepec –sitio tradicional de paseo dominical– cuando a bordo de una lancha del lago, la Chicotito esté a punto de seducir a Kino, acción no consumada gracias a un oportuno naufragio. Aurora, Bernal, José Emilio y los perros acudirán en su ayuda, sacando a Claudia inconsciente del agua, en la orilla los aguardan angustiados los demás personajes. En ese trance la Chicotito sueña en su vida adulta hablando con un psicoanalista. Mientras obligan a Kino a que sea él quien le administre respiración de boca a boca para revivirla; también esto último se verá frustrado por la oportuna reacción de la misma Claudia.

En ese momento el cielo comienza a oscurecerse –se produce un nuevo eclipse solar–. Por estar al pendiente de la niña ahogada y luego del fenómeno astronómico, la mayoría de los presentes no se dan cuenta de la aparición de un personaje vestido con un antiguo uniforme militar y larga barba, quien le entrega una rosa a una de las chicas de *La Bandida*, diciéndole: “Tenga para que se entretenga” (en clara alusión a un cuento del mismo José Emilio Pacheco). El paisaje vuelve a tornarse nebuloso, entonces aquel extraño personaje se dirige a los protagonistas, pidiéndoles que lo sigan, diciendo: “Es hora de regresar a casa”. Lo siguen hasta el pie del cerro de Chapultepec, donde entran por una puerta que los conduce a sus entrañas. Los demás personajes mientras tanto no se explican su desaparición; Claudia se lamenta de no haber sido besada por Kino (“Nunca me besó; nunca me besará”; Pacheco la contempla con lástima: “Si esta es la etapa más feliz de la vida, como estarán las otras, carajo”, en alusión a “El principio del placer”, otro cuento suyo). Los protagonistas avanzan por el pasadizo –menos Xolo, quien fue detenido a la entrada por el militar, quien le dice que a él lo tiene que regresar a su respectiva época, “por órdenes de su emperador Maximiliano” (se siguen haciendo alusiones a la obra de Pacheco)–. Empiezan a desfilar los rostros de los distintos personajes que fueron apareciendo a lo largo de la historieta, antes de que los protagonistas sean repentinamente succionados hacia arriba, de regreso a su época, a medio patio de su escuela; sus compañeros les preguntan dónde se metieron “durante todo el recreo”. El barullo hace que la directora, doña Chicotito, interrumpa su sesión con el psicoanalista de la escuela, quien trata de convencerla de que su amargura y aversión a los hombres es debido a un trauma infantil, ¿quizás una frustración amorosa? La directora amenaza a los niños con

un nuevo reporte, por el escándalo armado y andar metiendo un perro a la escuela; el recreo termina y los niños, desconcertados por todo lo que vivieron, si fue o no verdad, siguen a sus compañeros rumbo al salón de clases.



"LA BANDIDA"

Señora de nombre Graciela Olmos -a decir de Ricardo Garibay, según lo recuerda en sus memorias-, pero mejor, mucho mejor, conocida por el mote arriba apuntado. Figura legendaria de la vida social, política e intelectual de mediados del presente siglo; regentadora de la más famosa casa *non sancta* en la historia de la ciudad de México. Despacho informal de políticos, refugio de magnates en busca de solaz y esparcimiento, abrevadero de inspiración de músicos y poetas. Dícese que su residencia se ubicaba en la neoporfiriana colonia Roma, sobre la calle de Durango -la misma donde actualmente se encuentra el edificio de la Mitra y el de la Asociación de Scouts de México-. Antes de las referencias del escritor hidalguense, ya La Bandida y su lupanar han sido objetos de un tratamiento literario, por parte de Rodolfo Usigli, en su novela *Ensayo de un crimen*. Que se sepa, esta es la primera aparición del personaje en una historieta de corte infantil.

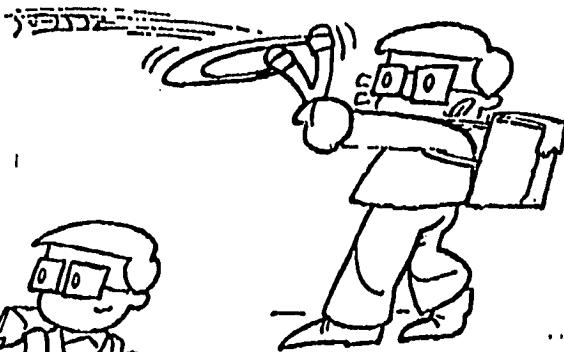
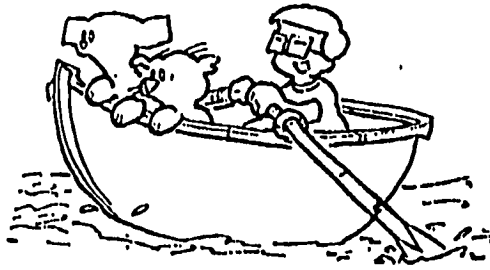


"LA BANDIDA"



JOSÉ EMILIO PACHECO

Polígrafo y por lo tanto inútil señalar alguna área del quehacer escrito en donde no haya incursionado. Una de las mentes más lúcidas de nuestro país en la actualidad. De naturaleza tímido, rara vez concede entrevistas para hablar de sí mismo (circula el rumor de que su esposa, la periodista Cristina Pacheco, se casó con él para lograrlo, con resultados infructuosos); aduce que todo lo que tiene que decir está en sus libros. Autor de algunos de los textos más bellos que se han escrito sobre la infancia—*ergo* inocencia—perdida, conocidos por los títulos de *El principio del placer* y sobre todo el de *Las batallas en el desierto*, obra con tendencias autobiográficas donde consolida como microcosmos a la Colonia Roma y hace una vehemente defensa del derecho de los niños menores de doce años a vivir pasiones tormentosas.



**JOSÉ EMILIO
PACHECO**





**CONSERJE
DE ESCUELA**



**CLAUDIA
"CHICOTITO"**



**"LA LETRA CON
SANGRE ENTRA"**



EL MENEADITO

**LA JAUJA
ALEMANISTA**



**"TENGA
PARA
QUE
SE
ENTRETENGA"**



ALMENDRA



INSPECTORA ESCOLAR



**INDIGNADO
CIUDADANO**

EL DIRECTOR



CUICO



RUPERTO

VIUDA DE MADERO

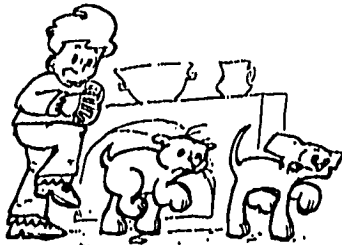


BANDIDA'S GIRLS



(No es marca de tequila)

Tercera parte
CUESTIONES TÉCNICAS



FALTA PAGINA

No. 82 a la 84

10.- El guión de "Los pequeños aventureros del tiempo"

10.1.- Consideraciones

A la fecha no existe un consenso sobre la función y alcances del guión en la historieta. Ni siquiera en la bibliografía consultada existen grandes referencias al respecto. Los mismos conceptos contenidos en este apartado han sido tomados de un libro enfocado al cine*, el medio más emparentado con la historieta y que comparte muchas de sus características, y la experiencia profesional del autor dentro del medio laboral. Ciertamente partimos de la definición del guión como elemento primero en la elaboración de una historieta, "guía, un principio ordenador, una base sobre la cual construir" (Juan Tovar); "Es el punto de partida, la materia prima..." (Tomás Pérez Turrent). Es redundante hablar de la historieta como un medio predominantemente visual. Una excelente historia puede echarse a perder con un pésimo dibujo, pero éste también puede disimular un guión mediocre. Existe una completa dependencia del guión al dibujo, es la razón de ser del primero, pero a la vez éste resulta el punto de partida indispensable: relación indisoluble imagen-letra (ésta como elemento narrativo, el "contar algo", concepto que abarca aquellas historietas que carezcan por completo de diálogos y textos).

En nuestro país poca atención se le presta al guión como elemento fundamental de la historieta. Basta revisar las historietas de autor que en la actualidad se publican, para constatar que rara es la ocasión en que se encuentra una mancuerna guionista-dibujante; tal pareciera que una persona que posee cierto

* Juan Tovar, et al, *¿Es el guión cinematográfico una disciplina literaria?* Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, México, 1990.

dominio sobre la técnica del dibujo se adjudica la capacidad narrativa. Una clara muestra de lo anterior lo encontramos en el suplemento "Histerietas", elaborado por los moneros de *La Jornada*, donde no es lo mismo disponer de un octavo de plana diario para un cartón político, donde la característica fundamental es la síntesis, a dos planas enteras semanales para desarrollar una narración de imagen-texto interrelacionada ("Ombligodos y anexas", de Magú, es el ejemplo de que un buen cartonista no necesariamente es un buen historietista). En la historieta industrial la situación no por ser distinta, es más alentadora: si bien se tiene diferenciada la labor del guionista y dibujante, esto es por una mera optimización del proceso de producción. El guionista entrega su trabajo a un coordinador quien a su vez se lo da al dibujante. Quien finalmente concibió la historia verá el resultado final hasta el momento mismo de comprar la historieta en un puesto de periódicos. La labor del guionista es tan desvalorizada -casi podemos hablar de denigrante- que es común que en los créditos autorales, el escritor aparezca, a petición propia, bajo seudónimo, no siendo raro que en algunas publicaciones, sobre todo las de la Editorial VID, sencillamente se omitan.

"Es el punto de partida, la materia prima... Pero como decía -continúa Pérez Turrent-, el guión no existe sino como parte de un todo, es decir, no es una obra en sí autónoma y válida por sí misma"; "El guión no está concebido para ser fin; resulta apenas una parte que se articula a una categoría mayor", complementa Luis Arturo Ramos sobre sus limitaciones. El gran problema de una historieta cuya realización del guión y dibujo son encargados a diferentes personas, es que el dibujante no "interprete" adecuadamente las indicaciones del guionista (se puede concebir mentalmente una misma imagen de manera muy distinta). Se requiere de una estrecha comunicación entre el guionista y dibujante, relación prácticamente imposible en la historieta industrial mexicana, y que afortunadamente se logró en cierta medida en "Los pequeños aventureros del tiempo". Cuando se conjuga en una misma persona la destreza gráfica con la creatividad literaria, los resultados saltan a la vista, tal sería el caso de Todd McFarlane y "El Hombre Araña".

Cuando el autor de esta tesis acudió a la Editorial VID a solicitar trabajo de guionista junto con otros compañeros de la misma facultad, atravesamos por un periodo de "capacitación" de alrededor de seis meses, antes de que fuera publicada una historieta elaborada con un guión de su autoría (en su momento los coordinadores editoriales nos comentaron que la razón por la que les interesaban nuestros servicios, era porque "necesitaban gente joven con ideas frescas"). No se requiere tener

conocimiento alguno sobre historieta para ingresar a trabajar en la elaboración de las mismas. La capacitación consistió en sesiones con el coordinador del departamento de historieta infantil de la editorial, primero en forma grupal y luego individual a manera de asesoría, quien de forma verbal fue explicando la forma de elaboración y los elementos que conforman un guión, apoyándose en trabajos elaborados por otros guionistas de la Editorial, que ya habían sido publicados; por lo que establecía la comparación entre el texto escrito y su resultado final llevado a imágenes, diálogos y textos. Un procedimiento similar se lleva a cabo en la Editorial EJE. No se proporciona una bibliografía sobre el tema puesto que ésta es prácticamente inexistente. Herner y Rius en sus libros dedicados al estudio de la historieta, hacen algunas referencias respecto al guión, pero sin profundizar gran cosa. El autor sabe de la existencia de un "Manual para guionistas de historietas", publicado en México a principios de los noventa del cual ignora mayores referencias bibliográficas. Con los conocimientos y convenciones aprendidas en estas experiencias profesionales previas, fue que a su vez se llevó a cabo la labor de guionista en "Los pequeños aventureros del tiempo". Con esto se quiere recalcar que en la práctica el ejercicio del oficio de guionista de historietas en México se forja así... en la práctica.

Hechas estas consideraciones sobre el guión en su conjunto, procederemos a ir desmenuzando para su análisis cada uno de los elementos que conforman el de la historieta que ocupa este estudio.

OBJETIVO AVENTURAS

Los pequeños aventureros del tiempo

(Capítulo 111)

TÍTULO: Mar profundo

RESUMEN: La acción se trasladó a la superficie del agua. Algunos reman con todas sus fuerzas, y no por jugar carreras. Mientras en la lancha de Kino se gesta la tragedia.

C 1: (Claudia se cambia de lugar para sentarse al lado de un nervioso Kino).

KINO: ¿Q-qué haces?

CLAUDIA: Me cambio de lugar.

C 2: (Claudia se le recarga en un hombro. Kino se incomoda y trata de quitarse).

KINO: Nos vamos a volcar.

CLAUDIA: Si es contigo no hay problema.

C 3: (Aurora, al frente de la lancha en la que Bernal rema como desahogado, divisa a lo lejos la escena, que está fuera de cuadro).

AURORA: Ahí están... ¡OH NO!

BERNAL: ¡Puf! ¡Puf! ¡Puf! ¿Por qué mejor no te cambias a la lancha de José Emilio?

C 4: (Pacheco los sigue remando tranquilamente con los perros a bordo).

PACHECO (cantando): Por alto que esté el cielo en el mundo... (notas musicales).

C 5: (Acercamiento de Kino haciendo la cabeza para atrás).

TEXTO: Mientras...

KINO: Claudia... ¿qué haces?

CLAUDIA (en off): ¿Tú qué crees.

C 6: (Claudia trata de besar a Kino).

KINO: P-pero no estamos muy chicos para esto.

TEXTO INF. DER.: El amor no tiene edad.

C 7: (Kino, como resignado, toma a Claudia de los hombros).

KINO: Bueno, qué tiene de malo.

CLAUDIA: Menos palabras más acción.

TEXTO INF. DER.: "Qué tanto es tantito, diría el filósofo.

C 8: (Gran escena de amor: Kino y Claudia están a punto de besarse, de a picorete).

C 9: (La lancha de vuelta cayendo los dos al agua... antes de haber consumado el acto).

TEXTO: Se los dijeron: no se muevan mucho.

KINO Y CLAUDIA: AAY

CAIDA: ¡SPLASH! (a mano).

C 10: (Aurora y Bernal viendo algo fuera de cuadro).

AURORA: ¡Se les voicó la lancha!

BERNAL: No los veo por ningún lado.

PACHECO (en off): ... por hondo que sea el mar profundo (notas musicales).

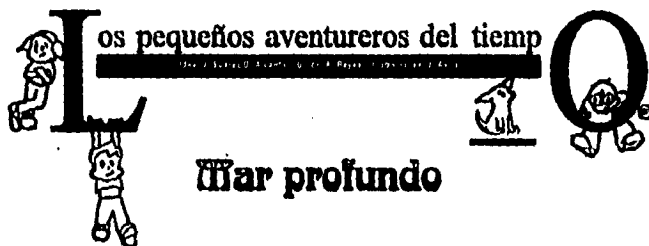
10.2.- Indicaciones generales

Las conforman el título de la historieta, el número del capítulo (para control interno) y el título del mismo. Sirven para un control del guionista, dibujante, formador y asesor histórico. Gráficamente son los símbolos con los que el lector identifica a la historieta en su conjunto, así como el capítulo en específico.

OBJETIAVENTURAS

Los pequeños aventureros del tiempo
(Capítulo 111)

TITULO: Mar profundo



10.3.- Resumen

Necesario en una historieta de carácter seriado. Breve y sintético, pone en antecedentes al lector del capítulo anterior. El resumen a su vez contextualiza el capítulo presente, pudiendo servir también de puente con su primer cuadro -ver el ejemplo-, dando así un efecto de continuidad a todo el episodio histórico.

RESUMEN: La acción se trasladó a la superficie del agua. Algunos reman con todas sus fuerzas, y no por jugar carreras. Mientras en la lancha de Kino se gesta la tragedia.

La acción se trasladó a la superficie del agua. Algunos reman con todas sus fuerzas, y no por jugar carreras. Mientras, en la lancha de Kino, se gesta la tragedia.



10.4.- Indicaciones al dibujante

Como su nombre lo indica, son la serie de elementos que le permitirán al dibujante "visualizar" la viñeta para que éste proceda a plasmarla en el papel: los personajes que intervienen, sus acciones y actitudes. Cabe señalar que el guionista proporcionará los elementos mínimos indispensables para esa visualización, recayendo la responsabilidad del resultado final en el dibujante. Algunas editoriales recomiendan al guionista emplear lo menos posible las indicaciones al dibujante; el solo manejo de los diálogos debe permitirle a éste visualizar la viñeta. Quedando algo cercano al guión radiofónico. En el caso de una historieta de recreación histórica, como la que nos ocupa, es necesario un uso más continuo de las indicaciones al dibujante, porque constantemente se emplean referencias muy precisas, sobre el tipo de vestimenta, arquitectura, costumbres de época, etc. También es aquí donde el guionista puede señalar determinados planos y ángulos -obligados referentes cinematográficos- que le imprimen a la historieta en su conjunto un determinado ritmo narrativo.

En el guión, las indicaciones al dibujante se escribirán entre paréntesis y señalando el número de cuadro al que pertenecen.

C 2: (Claudia se le recarga en el hombro. Kino se incomoda y trata de quitarse).

KINO: Nos vamos a volcar.

CLAUDIA: Si es contigo no hay problema.



C 5: (Acercamiento de Kino haciendo la cabeza para atrás).

TEXTO: Mientras...

KINO: Claudia... ¿qué haces?

CLAUDIA (en off): Tú qué crees.



10.5.- Diálogos

Parte fundamental del guión, y de la historieta misma (interrelación viñeta-diálogo). Normalmente, como ya se indicó con anterioridad, su empleo va definiendo la acción de los personajes por sí misma. También su orden de aparición le indica al dibujante el orden de colocación de los personajes en la viñeta, y al formador el orden de colocación de los globos; todo esto atendiendo al modo occidental de seguir la secuencia en la lectura —de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Un error muy común, cometido también en su momento en esta historieta, es colocar primero un globo cuya frase contenida es consecuente a la del globo que le precede. Rius hace este señalamiento en *La vida de cuadritos*.

Es también en los diálogos donde se especifica la intensidad y forma de expresión de las palabras emitidas por los personajes: cuando gritan, murmuran o piensan. En estos dos últimos la indicación también determina ciertas características gráficas en los globos: el murmullo se representa trazando el globo con línea punteada; el pensamiento de un personaje se expresa por medio del globo, pero en vez de la flecha que sale de éste apuntando a la boca, se usan círculos que van disminuyendo de tamaño dirigidos a la cabeza del personaje.

En el guión, el personaje que habla se escribirá en altas y sus palabras en altas y bajas; ocasionalmente se pueden hacer algunas especificaciones de acción, que complementen o recalquen las contenidas en las indicaciones al dibujante, e incluso señalamientos tipográficos. Todo ello se escribirá entre paréntesis al principio o al final del diálogo como se aprecia en el ejemplo.

Mención especial merecen el manejo de los diálogos de Los pequeños aventureros, respecto a Xolo y Doroteo. Retomando la idea de "Peanuts" de Shultz, aquí también los perros hablan y reflexionan. Cuando en una viñeta aparecen sólo los perros, sus

diálogos se representan con globos y flechas; cuando en el mismo cuadro comparten espacio con humanos, los perros intercambian ideas e impresiones por medio de pensamientos, es decir, por el empleo de globos sin flecha, sustituidas éstas por círculos que van reduciéndose de tamaño conforme se acercan a la cabeza del emisor.

C 4: (Pacheco los sigue remando tranquilamente con los perros a bordo).

PACHECO (cantando): Por alto que esté el cielo en el mundo... (notas musicales).



C1: (Acercamiento de Doroteo saltando -con aire feroz-, Xolo está listo para seguirlo).

TEXTO: ¿Recuerdan la historia de David y Goliath?

DOROTEO: ¡GROAR!

XOLO: Tú lo atarantas y yo entro al remate.



C2: (Doroteo, con sonrisa nerviosa, queda colgando despatarrado encima del hocico del feroz pastor alemán; Xolo se queda viendo, también dizque sonriente y Almendra mira toda la escena desconcertada).

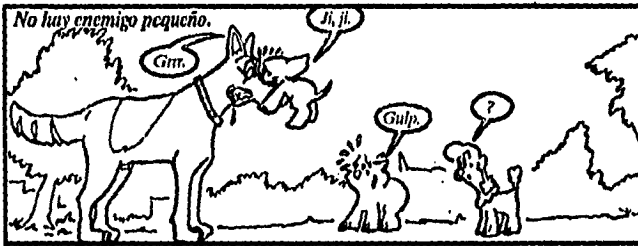
TEXTO: No hay enemigo pequeño.

PASTOR ALEMÁN: Grrr.

DOROTEO: Ji ji.

XOLO: Gulp.

ALMENDRA: ?



C5: (Santa Anna da una explicación banal).

SANTA ANNA: Seguramente está jugando. Ya ve cómo son los niños.

DOROTEO (piensa): Me dan ganas de morderlo.



10.6.- Voz en off

Es el empleo del globo sin la presencia del personaje en la viñeta. La voz en *off* permite que "aparezcan" varios personajes en un cuadro sin la necesidad de saturarlo visualmente. También permite el uso de acercamientos (o *close up*) de un determinado personaje, sin que deje de estar hablando con otro.

En el guión, la voz en *off* se señala entre paréntesis, poniendo al personaje que lo emplea como uno más de los que intervendrán en los diálogos de ese cuadro, y en su respectivo orden de aparición. Ya será responsabilidad del dibujante y el formador, el trazar los personajes y colocar los globos de manera que no se rompa la secuencia de lectura.

C 5: (Acercamiento de Kino haciendo la cabeza para atrás).

TEXTO: Mientras...

KINO: Claudia... ¿qué haces?

CLAUDIA (en off): Tú qué crees.



C 10: (Aurora y Bernal viendo algo fuera de cuadro).

AURORA: ¡Se les volcó la lancha!

BERNAL: No los veo por ningún lado.

PACHECO (en off): ... por hondo que sea el mar profundo (notas musicales).



10.7.- Onomatopeyas y tipografía "a mano"

La onomatopeya, según definición del *Pequeño Larousse ilustrado*, es la palabra que imita el sonido de la cosa que significa. En la historieta se emplea para imprimirle mayor énfasis al "movimiento" a los objetos inanimados: cosas que chocan contra el suelo (o la cabeza de los protagonistas), caen a la superficie del agua o son desplazados por una persona (el chirriar de una puerta al abrirse, el sonido de una pelota al ser pateada, etc.). También es la forma de expresión de los animales; exceptuando en el caso específico de la historieta que ocupa este estudio, cuando éstos sostienen diálogos entre ellos mismos. Otro uso de las onomatopeyas es para resaltar ciertas expresiones de los personajes: el *Toing!* que acompaña a los ojos abiertos desmesuradamente y que representan una gran sorpresa.

Existen onomatopeyas clásicas, como el *Bang*, el *Guau guau*, el *Grrr*, etc., pero ciertamente también existe gran cantidad de onomatopeyas no contempladas que el guionista tiene que innovar (incluso las tradicionales aceptan variaciones), por lo que en este sentido debe estar experimentando constantemente.

La tipografía "a mano" es la que se emplea para el uso de las onomatopeyas, y corre por cuenta del dibujante. La forma como se "dibuje" esta tipografía también le imprimirá un mayor dinamismo a la acción desarrollada en la viñeta. Una vez más la historieta de "El asombroso Hombre Araña", y en general todas las de Marvel y DC Comics, muestran ejemplos muy acabados de las posibilidades que ofrece el manejo de las onomatopéyas dibujadas a mano.

C 9: (La lancha se vuelca cayendo los dos al agua... antes de haber consumado el acto).

TEXTO: Se los dijeron: no se muevan mucho.

KINO Y CLAUDIA: AAY

CAIDA: SPLASH (a mano).



10.8.-Textos

Algunos autores teóricos, como Barbieri, los llaman "didascalias". Varias pueden ser las funciones del texto: colocado en la parte superior izquierda de la viñeta señala los cambios de tiempo y espacio de un cuadro a otro ("Al día siguiente", "De vuelta a casa", "Una hora después", "Al ratito", etc.); puede expresar un monólogo interior por parte del protagonista -recurso muy empleado en las historietas de Batman y el Hombre Araña-; y también señala la simultaneidad de acciones ("Mientras tanto", "Por otro lado").

Una variante del uso del texto, es su colocación dentro de la viñeta, el **TEXTO INFERIOR DERECHA**, que se emplea para imprimirle determinado ritmo narrativo a la historieta, en relación con los diálogos y la acción desarrollada en la misma.

En el caso de "Los pequeños aventureros", el texto, tanto en su posición normal como inferior, fungió muchas veces como un narrador omnisciente, como se aprecia en los ejemplos.

C 7: (Kino, como resignado, toma a Claudia de los hombros).

KINO: Bueno, qué tiene de malo.

CLAUDIA: Menos palabras más acción.

TEXTO INF. DER.: "Qué tanto es tantito", diría el filósofo.



C 9: (La lancha se vuelca cayendo los dos al agua... antes de haber consumado el acto).

TEXTO: Se los dijeron: no se muevan mucho.

KINO Y CLAUDIA: AAY

CAIDA: SPLASH (a mano).



10.9.- Asteriscos y notas a pie de cuadro

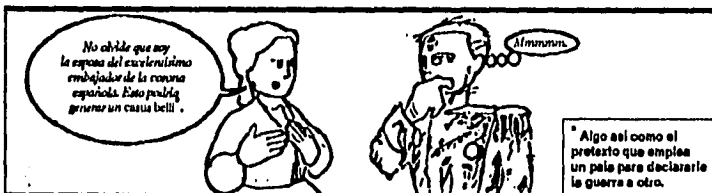
En general su empleo es inusual dentro de la historieta. Como en las notas a pie de página de los libros, se emplean para aportar mayor información al lector. En "Los pequeños aventureros", por tratarse de una historieta de reconstrucción histórica, se necesitaron las notas a pie de cuadro para aportar una contextualización sobre determinados aspectos de la historia de México, así como para aclarar ciertas expresiones en caló de la época o tecnicismos.

C5: (La Marquesa Calderón de la Barca le habla a Santa Anna).

MARQUESA (enérgica): No olvide que soy la esposa del excelentísimo embajador de la corona española. Esto podría generar un *casus belli**.

SANTA ANNA (pensativo): Mmmm.

* Algo así como el pretexto que empleaba un país para declararle la guerra a otro.



C6: (Santa Anna se da la media vuelta pensativo; la Marquesa y nuestros héroes lo observan).

SANTA ANNA: No quisiera otro Barradas en Tampico*, aunque tampoco me caería mal algo de gloria en combate.

MARQUESA (le susurra a los niños guiñándoles un ojo): Parece que dio resultado.

* Se refiere a un intento de invasión por parte de España, al mando de Francisco Barradas en 1829. Trató de tomar el puerto de Tampico, pero fue derrotado por Santa Anna.



11.- Conclusiones

En el número 701 de *Objetivo*, correspondiente a la semana del 5 al 12 de junio de 1993, teniendo por foto de portada el rostro de Miguel Bosé, quien entonces acababa de sacar su más reciente disco "Bajo el signo de Caín", se publicó el capítulo 100 de la historieta. El último cuadro de esa entrega lo empleamos para autofelicitarnos, sacando un dibujo y texto especial para ello (una de las reporteras del semanario, prometió que le iba a decir a su sobrinito de seis años, fiel seguidor de los Pequeños, que nos mandara una carta de felicitación. Nunca nos llegó nada). El texto decía así:

Quién nos lo iba a decir, hace 100 semanas que Kino, Bernal, Aurora y Doroteo andan viajando por el tiempo.

Hace cien semanas que ocurrió el eclipse total de sol, y ese fenómeno astronómico nos inspiró para ofrecer a nuestros pequeños lectores una historieta propia, diferente, educativa, a través de la cual pudiéramos recrear períodos de la historia de México de una manera sencilla y, por qué no decirlo, divertida.

Los pequeños aventureros del tiempo, Kino, Bernal, Aurora y sus fieles compañeros, Doroteo y Xolo nos han permitido enriquecer, gracias a ustedes pequeños lectores, las páginas de nuestro semanario durante 100 semanas, lo que para Grupo Editorial Objetivo constituye una gran aventura en el mundo editorial.

Antes hubo una discusión entre la gente que hacía la historieta por definir qué acontecimiento valía más la pena celebrar: si la llegada a los cien números o el cumplimiento de los dos años. Concluimos que al niño lector le interesaría más lo primero. Finalmente el eclipse total de sol del 91, punto de partida y pretexto para echar a andar "Los pequeños aventureros del tiempo", ya era solo un recuerdo lejano; enterrado por la dinámica y "vida propia" que había agarrado la historieta, y que más

de una vez me hizo batallar como guionista para evitar que se me saliera de control.

El desarrollo de la trama dentro del periodo histórico donde se encontraban los protagonistas entonces, era uno de esos casos; embelesado por la potencialidad de los personajes secundarios que habíamos introducido: un pachuco émulo de Tin Tán, la más famosa regenteadora de casa de citas que ha dado este país, José Emilio Pacheco niño y la que en el presente vendría a ser la temible directora de escuela de los protagonistas —que en ese momento pretendía seducir a uno de ellos— dieron por resultado varias líneas argumentales a desarrollarse. Su simple planteamiento nos consumió cerca de cuatro meses. En ese entonces apenas y tomábamos conciencia de ello. Teníamos trama como para fin de año. Entonces ocurrió lo no contemplado: a mediados de julio de ese año, el coordinador editorial me informó que el director y dueño del semanario había decidido dejar de publicar la historieta, preguntándome en cuantas entregas más podríamos darla por concluida.

Las razones aducidas fueron la necesidad de reducir costos en la elaboración de *Objetivo*, para contrarrestar la bajas ventas de publicidad entre los anunciantes. Bajo esa lógica la historieta nunca había sido autofinanciable, es decir, nunca hubo un anunciante que pidiera convertirse en “patrocinador” de “Los pequeños aventureros del tiempo” (práctica común en este tipo de historietas). Ya por esa causa habíamos reducido el formato hacía un año: de ser prácticamente una sección independiente, con dos planas más otra de portada, pasamos a media plana en formato vertical.

Fue así como tuvimos enfrente el problema de no sólo darle un fin a las tramas desarrolladas hasta entonces, sino a la historieta misma. De ahí un final abrupto. Se nota. Retomando el sobadísimo recurso de la historia circular —terminar como empezó—, o sea, un nuevo eclipse solar. El fenómeno astronómico los sorprende esta vez a la orilla del lago de Chapultepec; para acentuar el carácter fantástico de la situación, empleamos a un personaje creado por José Emilio Pacheco, el escritor, —que ya dentro de la historieta habíamos hecho algunas referencias a su noveleta *Las batallas en el desierto*— para su cuento “Tenga para que se entretenga”: el militar del ejército de Maximiliano que surge de las entrañas del cerro de Chapultepec. El se encarga de conducir a los protagonistas al interior del cerro, para regresarlos a su época. Los niños van a caer a mitad del patio de su escuela al final del recreo. Sus compañeros les preguntan dónde estuvieron todo ese tiempo —el que duró el recreo—. En la última ilustración se les ve aturcidos por todo lo que pasó, encaminándose de nuevo a clase mientras son observados por su directora, quien sigue asombrándose por el parecido de aque-

llos niños, con aquellos que conoció en su infancia. El texto con que concluye ese último cuadro, correspondiente al capítulo 115, dice: "¡Gracias por seguir estas peripecias historietísticas!", y está fechado en la ciudad de México, el 26 de agosto de 1993, cuando fue escrito ese último guión para la historieta, que sería publicada en el número 716, correspondiente a la semana del 18 al 24 de septiembre de ese mismo año, apareciendo en portada la foto del presidente Salinas de Gortari felicitando al flamante gobernador del estado de México, Emilio Chuayffet en su toma de posesión.

Así terminó "Los pequeños aventureros del tiempo". Tarde nos venimos a enterar que, por sus características —una historieta dirigida a un público infantil, de recreación histórica, seriada y sostenida ininterrumpidamente por más de cien entregas—, constituyó prácticamente un caso único, dentro del panorama historietístico mexicano actual. El esquema desarrollado podía continuarse indefinidamente: cada periodo histórico abordado nos llevó en promedio medio año. En el tintero quedó el proyecto de seguirse con el barón von Humboldt, en sus andanzas científicas por territorio mexicano; posteriormente ya habíamos comentado la posibilidad de continuar con el Movimiento del 68, todo un reto temático para una historieta infantil; proyectos no consumados, por esta ocasión.

También ya para ese momento empezaban a mostrarse síntomas de desgaste dentro del equipo creativo. Como guionista notaba que empezaba a repetirme —algunos *gags* y formas de resolver situaciones argumentales—; por su parte el dibujante, tiempo después, me confesaría que él ya se sentía cansado de la historieta, consideraba que empezaba a estancarse. Tal vez fue el momento propicio de darle fin. ¿El final idóneo? No sé. No me dieron oportunidad siquiera de considerarlo. Matarlos o casarlos como en las telenovelas. Dejarlos continuar su vida en una época definitiva. Un sencillo "Adiós" al término de la entrega normal que yo decidiera como la última. Eso es algo que no les ha preocupado mucho a los guionistas de "El Príncipe Valiente", por ejemplo; fue necesaria una crisis editorial a principios del 95, para que se cortara la ininterrumpida publicación semanal desde hace décadas en el suplemento dominical de *Excelsior*. Simplemente redujeron a la mitad su número de planas. A veces los editores son más eficaces para estos menesteres.

A la fecha todavía nos preguntamos cómo le hicimos para meter a *La Bandida* y su lupanar en la trama, sin que nos hayan respingado los págs de nuestros lectores.



Fuentes

AGUSTÍN, JOSÉ, *Tragicomedia mexicana I. La vida en México de 1940 a 1970* (Colección Espejo de México No 4), México, Editorial Planeta, 1990, 274 p.

ALATRISTE, SEALTIEL / PACO IGNACIO TAIBO II (dirección del proyecto), *México, historia de un pueblo* (20 tomos), México, SEP / Editorial Nueva Imagen, S.A., 1980.

AURRECOECHEA, JUAN MANUEL / ARMANDO BARTRA, *Puros cuentos. La historia de la historieta en México 1874-1934*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes / Museo Nacional de Culturas Populares / Grijalbo, 1988, 291 p.

—————, *Puros cuentos II. Historia de la historieta en México 1934-1950*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes / Grijalbo, 1993, 465 p.

AZUELA, MARIANO, *Páginas autobiográficas* (Colección popular, No 134), México, FCE, 1958, 276 p.

BAENA, GUILLERMINA, *Manual para elaborar trabajos de investigación documental*, México, Editores mexicanos unidos, 1986, 124 p.

—————, *Instrumentos de investigación*, México, Editores mexicanos unidos,

BARBIERI, DANIELE, *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Paidós, 1993, 288 p.

CALDERÓN DE LA BARCA, MADAME, *La vida en México. Durante una residencia de dos años en ese país* (Colección "Sepan Cuantos...", Núm 74), Traducción y prólogo Felipe Teixidor, México, Editorial Porrúa, S.A., 1967, 426 p.

CASASOLA, GUSTAVO, *Historia gráfica de la Revolución Mexicana* (12 tomos), México, Editorial Trillas, S.A., 1963

DALLAL, ALBERTO, *Lenguajes periodísticos*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1984, 110 p.

DIAZ DEL CASTILLO, BERNAL, *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España* (Colección "Sepan Cuantos...", Núm 5), Prólogo Joaquín Ramírez Cabañas, México, Editorial Porrúa, S.A., 1960, 700 p.

Diccionario Porrúa, historia, biografía y geografía de México, quinta edición (3 tomos), México, Editorial Porrúa, S.A., 1986.

GARIBAY, RICARDO, *Cómo se gana la vida* (Colección Contrapuntos), México, Joaquín Mortiz, S.A., 1992, 282p.

GILLY, ADOLFO, *La revolución interrumpida*, México, Ediciones El Caballito, 1971, 410 p.

GOSCINNY / UDERZO, *Las aventuras de Asterix* (varios tomos), Barcelona, España, Ediciones Junior, S.A., 1987

HERNER, IRENE, *Mitos y monitos. Historietas y fotonovelas en México*, México, UNAM / Editorial Nueva Imagen, 1979, 318 p.

LEÑERO, VICENTE / CARLOS MARIN, *Manual de periodismo*, México, Grijalbo, 1936, 315 p.

LEÓN-PORTILLA, MIGUEL, *Los antiguos mexicanos a través de sus crónicas y cantares* (Lecturas mexicanas primera serie, No 3), México, FCE / SEP, 1983, 198 p.

LÓPEZ ALCARAZ, MARÍA DE LOURDES, *El guión. Su lenguaje literario*, México, UNAM / ENEP Acatlán, 1990, 140 p. mas apéndices.

MASOTTA, OSCAR, *La historieta en el mundo moderno*, Buenos Aires, Paidós, 1970, 175 p.

MUÑOZ, RAFAEL F., *Santa Anna. El dictador resplandeciente* (Lecturas mexicanas, primera serie, No 33), México, FCE / SEP, 1984, 277 p.

—————, *¡Vámonos con Pancho Villa!* (Colección Austral, No 896), México, Espasa-Calpe Mexicana, S.A., 1949, 208 p.

PACHECO, JOSÉ EMILIO, *El principio del placer* (Serie el Volador), México, Joaquín Mortiz, S.A., 1972.

—————, *Las batallas en el desierto*, México, Ediciones Era, 1981, 68 p.

RIUS (Eduardo del Río), *La vida de cuadritos. Guía incompleta de la historieta*, México, Editorial Grijalbo, S.A., 1984, 207 p.

—————, *Un siglo de caricatura en México*, México, Editorial Grijalbo, S.A., 1984, 167 p.

TOVAR, JUAN, et al., *¿Es el guión cinematográfico una disciplina literaria?*, México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 1990, 62 p.

USIGLI, RODOLFO, *Ensayo de un crimen* (Lecturas mexicanas, segunda serie, No 39), México, SEP, 1986, 302 p.

Hemerografía

Bronca. Revista adulta de historietas, Editorial Leega, S.A., director Paco Ignacio Taibo II, (s.f., circa 1985), Mensual, México, D.F.

El Asombroso Hombre Araña, Novedades Editores, S.A. de C.V., director: Emmanuel Hass L., Catorcenal, México, D.F.

El Gallito Inglés. Historietismo latinoamericano para adultos, director: Víctor del Real, Bimensual, México, D.F.

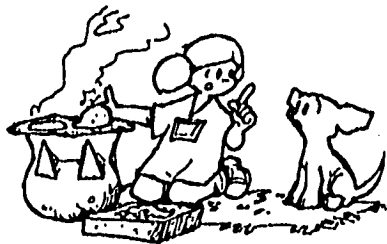
El Pájaro Loco, Grupo Editorial VID, S.A., director: Manelik de la Parra Vargas, Catorcenal, México, D.F.

El príncipe valiente, historieta del suplemento dominical del diario *Excelsior*, Semanal, México, D.F.

Objetivo, semanario informativo, Grupo Editorial Objetivo, director: Benigno Vázquez Olazo, Semanal, Estado de México

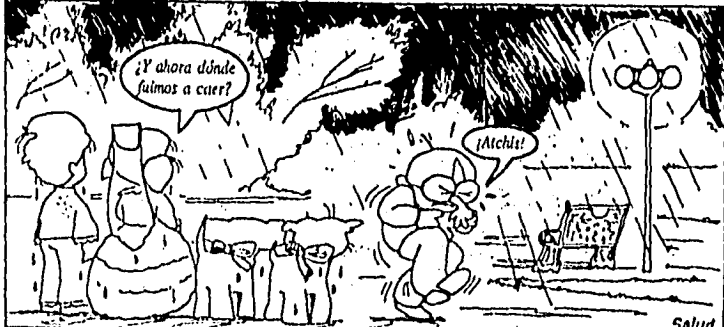
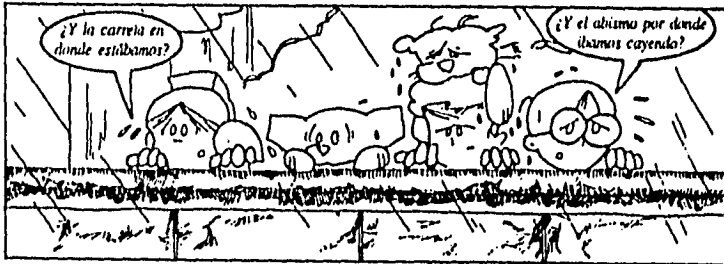
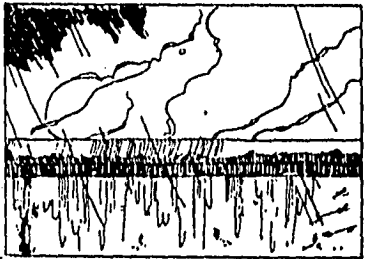
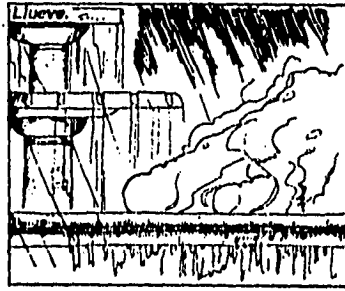
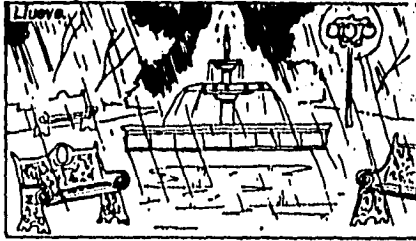
APÉNDICE

**“Los pequeños aventureros del tiempo”
La etapa alemanista**



Resfriados

Una tormenta se abate sobre el Valle de México; rayos, truenos y nubarrones: un ambiente caótico en lo que todo puede pasar. Pero dicen que después de la tormenta viene la calma



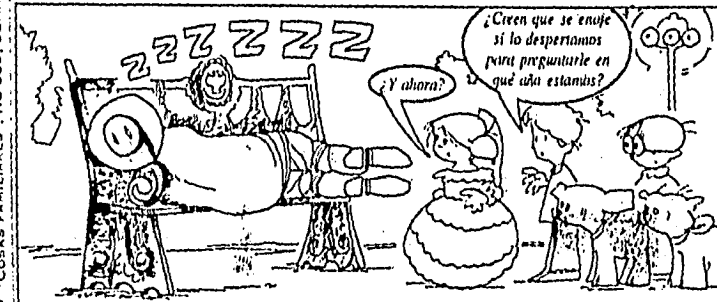
• "RESFRIADOS", NO 888, SEMANA DEL 8 AL 12 DE MARZO DE 1993

Los pequeños aventureros del tiempo
Idea: J. Suárez / Q. Altamir / Quien & Reyes / Ilustraciones: J. Arita



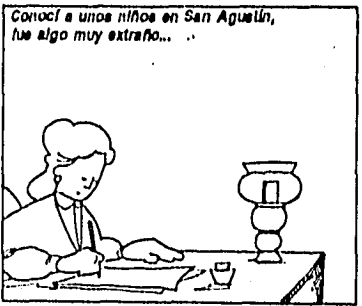
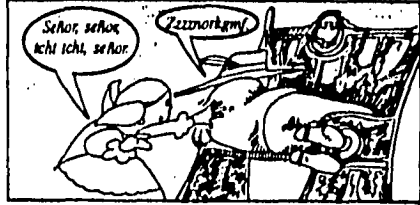
Cosas familiares

No es bueno andar en la calle de noche sin abrigarse, más si andan mojados, se pueden resfriar. Pero a nuestros héroes eso era lo que menos les importaba en ese momento.



• "COSAS FAMILIARES", NO 669, SEMANA DEL 13 AL 19 DE MARZO DE 1993

Vaya, uno ya ni skulera puede ocharse una siostocita on la banca do un parque. Están muy concurridas

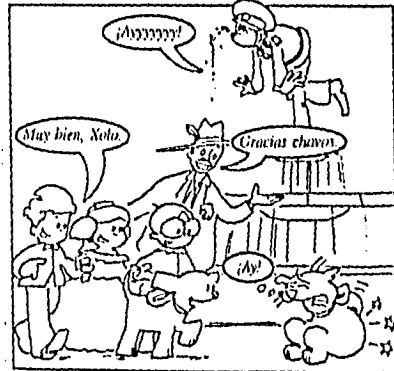
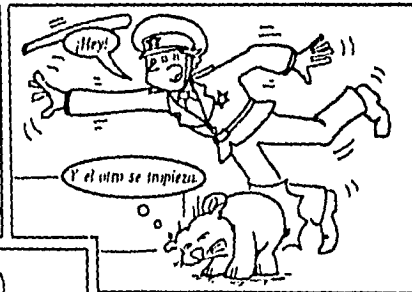
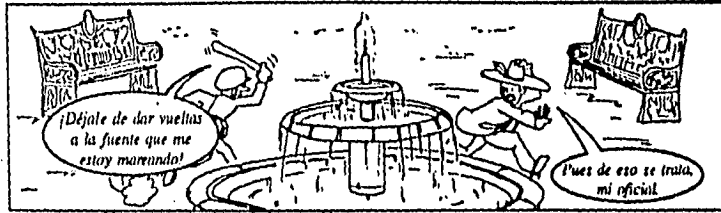


• "CARTAS", NO 650, SEMANA DEL 20 AL 26 DE MARZO DE 1993



Buenas acciones

Afortunadamente nuestros héroos, antes de ser-héroos, son buenos samaritanos; ayudan al prójimo en apuros, eso incluye a los perseguidos por la policía.

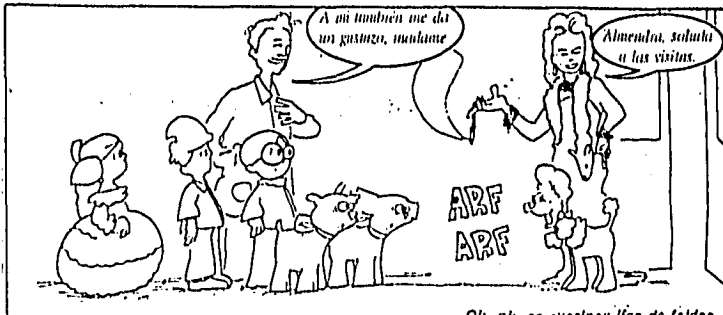
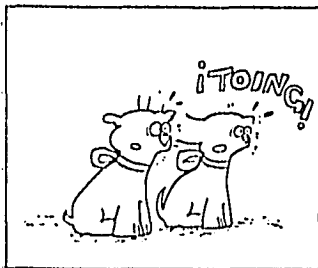
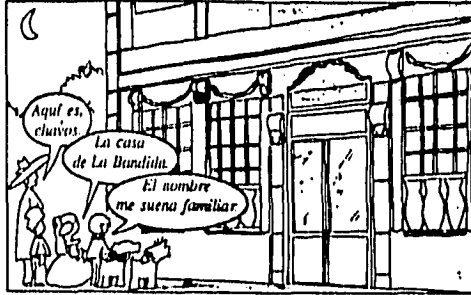


• "BUENAS ACCIONES". NO D.V.I., SEMANA DEL 27 DE MARZO AL 2 DE ABRIL DE 1993

La Bandida



Y a saben dónde están: ciudad de México, cuándo: 1948; y con quien: el Meneadito. Ya saben a dónde van: la casa de La Bandida, nomás les falta conocer a tan Insigne señora.



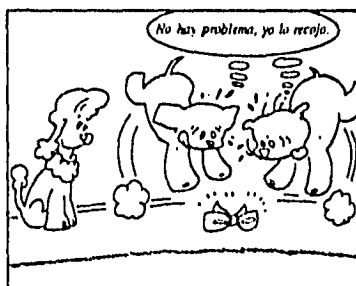
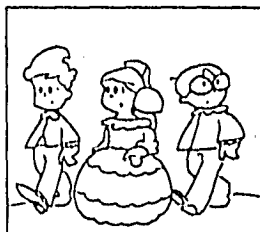
• "LA BANDIDA", NO 622, SEMANA DEL 3 AL 9 DE ABRIL DE 1993

Oli, oli, so avechán llos do faldas.



Pasiones desencadenadas

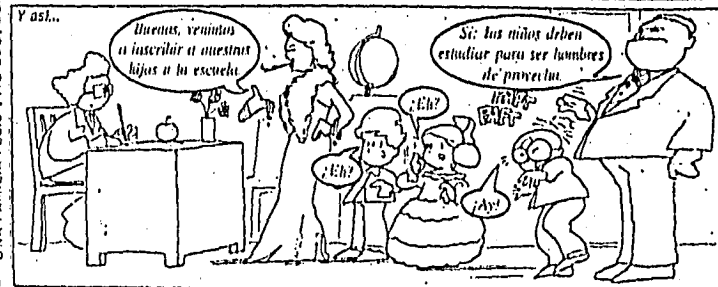
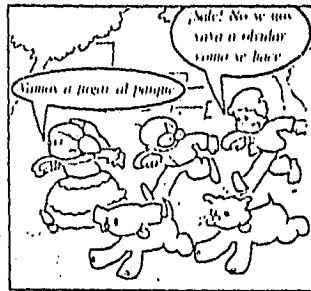
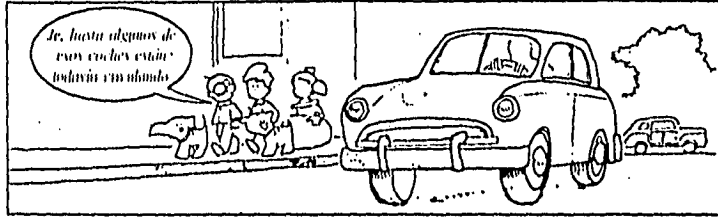
Aurora, Bernal y Kino acaban de conocer una casa y a un personaje típico de la colonia Roma en la década de los 40's. La anfitriona es pintoresca, debe ser por el exceso de maquillaje.



• PASIONES DESENCADENADAS. NO 694. SEMANA DEL 17 AL 23 DE ABRIL DE 1993

Una familia feliz

Puos nuestros héroos ya cuentan con casa y comida, y sus mascotas hasta un amor por conquistar. Ya más tranquilos salen a conocer los alrededores

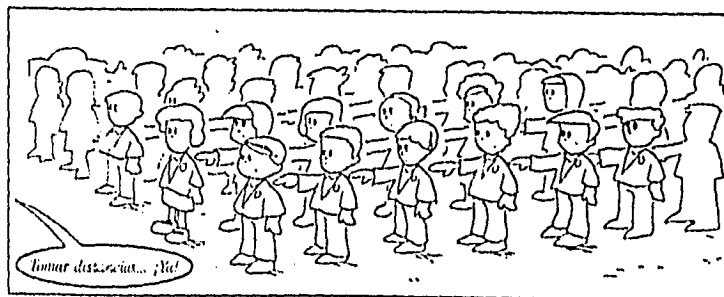
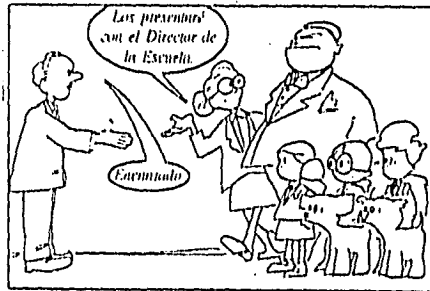


UNA FAMILIA FELIZ. NO 855. SEMANA DEL 24 AL 30 DE ABRIL DE 1959



Caminito de la escuela

Todos los niños deben ir a clases, incluyendo los perdidos en el tiempo. ¿O qué?, pensaban que sus aventuras iban a ser unas gloriosas vacaciones



• "CAMINITO DE LA ESCUELA", N.º 656, SEMANA DEL 1 AL 7 DE MAYO DE 1993

Vida Estudiantil

De vuelta a una rutina de maestros, ejercicios y tareas, ¡que aburrido! Pero también de confidencia con los compañeros de salón, eso puede ser más interesante.



La clase se inicia pasando lista



Han oído hablar de eso de "la letra con sangre entra"



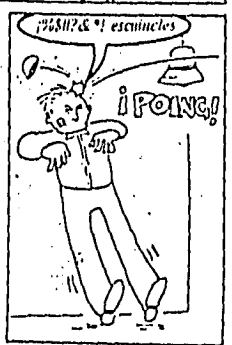
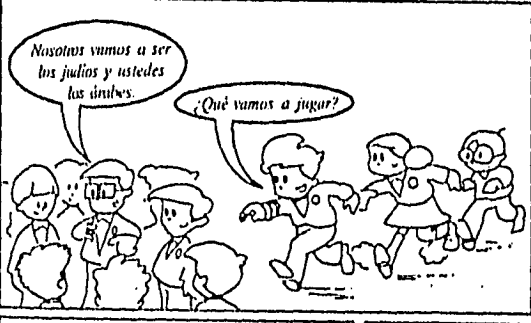
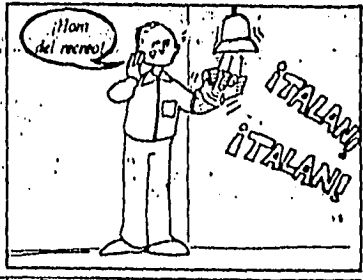
"VIDA ESTUDIANTIL", NO 697, SEMANA DEL 8 AL 14 DE MAYO DE 1993

Los pequeños aventureros del tiempo
Idea: J. Suárez / G. Alcantar Guán; A. Reyes Ilustraciones: J. Avila



¡Batallas en el desierto!

Nuestros héroes pudieron constatar la brutalidad pedagógica que prevalecía en el pasado, y casi vivirla en carne propia. Pero después de una aburrida clase, viene la agradable...



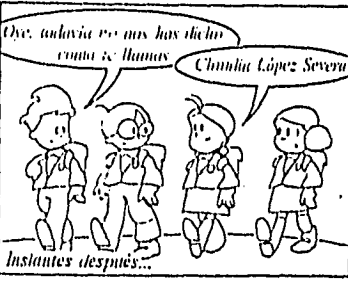
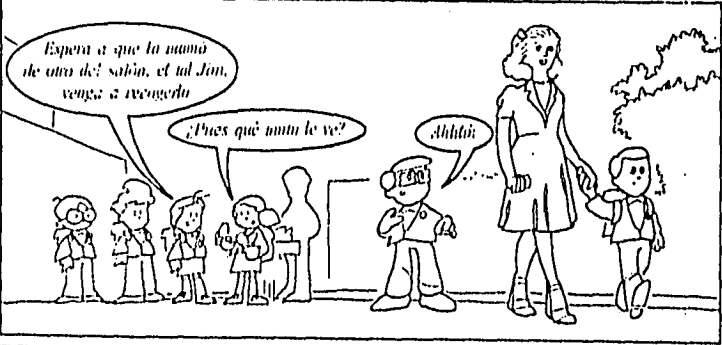
• "BATALLAS EN EL DESIERTO". NO 698. SEMANA DEL 15 AL 21 DE MAYO DE 1993

La batalla entre "árabes" y "judíos" se generalizó.



Viejos conocidos

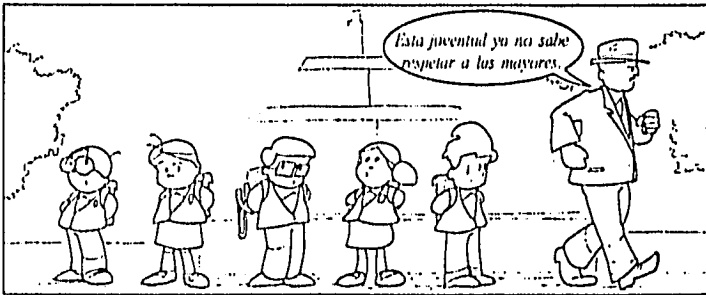
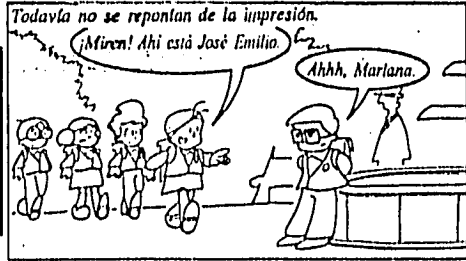
La escuela siempre ha sido un lugar donde se va a aprender; pero el recreo también siempre lo ha sido para echar reloj. Las dos cosas siempre han tenido su hora de término.



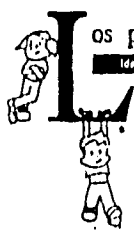
• "VIEJOS CONOCIDOS", NO 65B, SEMANA DEL 22 AL 28 DE MAYO DE 1993

Travesurillas

Vaya, ¡otra conocida que se acaban de encontrar! Nuestros héroes se ven muy sorprendidos. Bueno, no cualquiera se topa con alguien medio siglo antes.

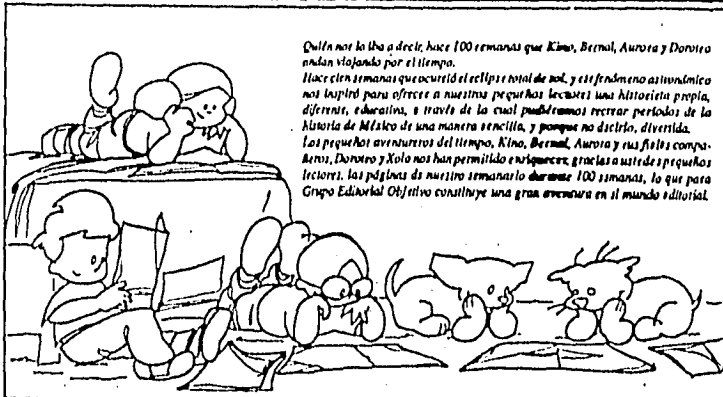
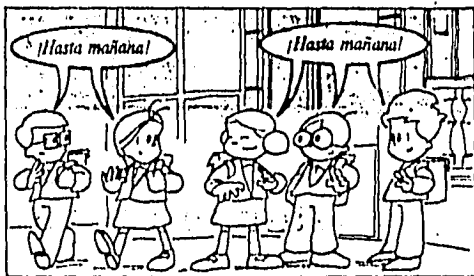


• "TRAVESURILLAS", NO. 700, SEMANA DEL 29 DE MAYO AL 5 DE JUNIO DE 1993



Alucinaciones del presente

En la primaria los compañeros de clase son compañeros de juego, dentro y fuera de la escuela. Cómo cambia la gente al paso de los años, piensan nuestros héroes.

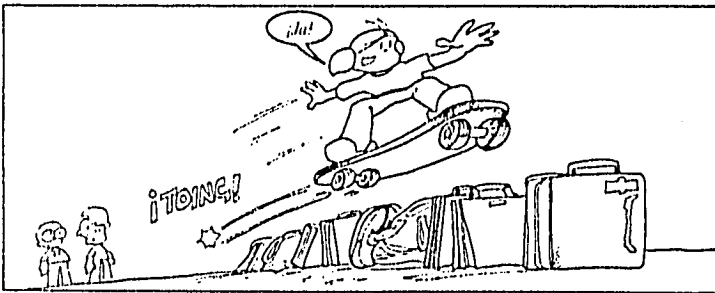
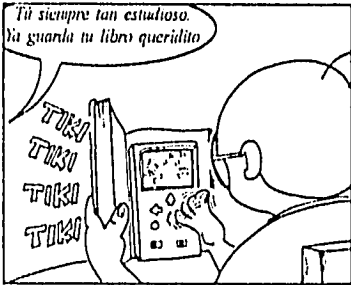
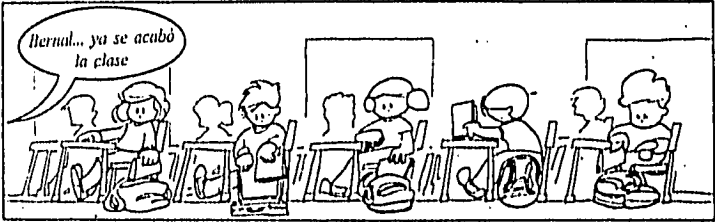


Quella nos lo iba a decir, hace 100 semanas que Kino, Bernol, Aurora y Doroteo andan viajando por el tiempo. Hace cien semanas que ocurre el eclipse total de sol, y este fenómeno astronómico nos inspiró para ofrecer a nuestros pequeños lectores una historieta propia, diferente, educativa, a través de la cual podremos recrear períodos de la historia de México de una manera sencilla, y porque no decirlo, divertida. Los pequeños aventureros del tiempo, Kino, Bernol, Aurora y sus fieles compañeros, Doroteo y Xolo nos han permitido enriquecer, gracias a ustedes pequeños lectores, las páginas de nuestro semanario durante 100 semanas, lo que para Grupo Editorial Objetivo constituye una gran aventura en el mundo editorial.

• "ALUCINACIONES DEL PRESENTE", NO. 701, SEMANA DEL 5 AL 12 DE JUNIO DE 1993

Orígenes

Llevamos dos años paseando, como locos, a Aurora, Bernal y Kino por la historia de México, ¿pero les gustaría saber cómo son en un día normal como hoy?

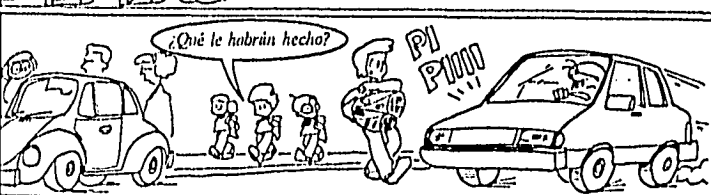


© "Objetivo", No. 702, SEMANA DEL 12 AL 17 DE JUNIO DE 1997

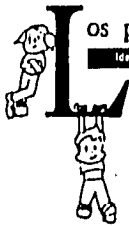


Orígenes (2)

Finalmente el ir a la escuela no les era algo ajeno a nuestros héroes -¿por eso se habrán adaptado tan bien 50 años antes?-. Conozcamos algo más de su directora/compañera de escuela.

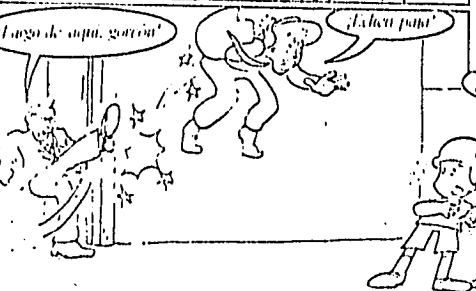
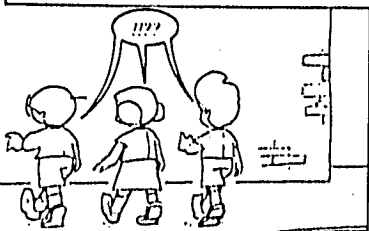


• "ORÍGENES (2)", NO 703, SEMANA DEL 19 AL 25 DE JUNIO DE 1993

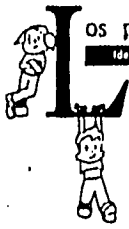


De juerga

Después de haberles revelado un pasaje desconocido del pasado - más bien del presente - de nuestros héroes, continuamos con sus aventuras en el México de los 40's.

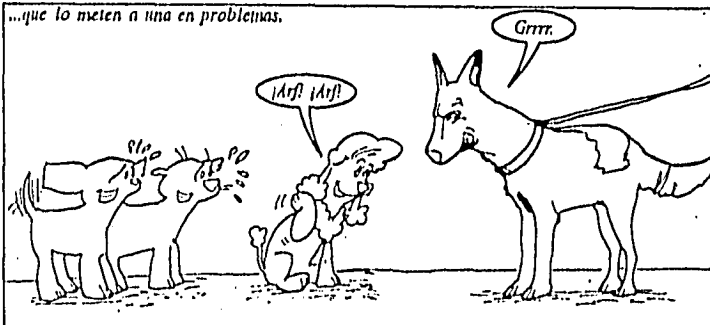
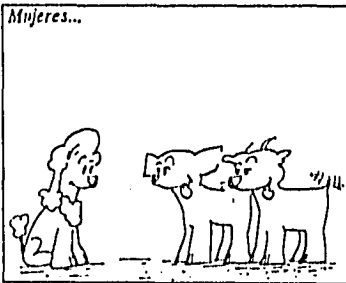


• "DE JUERGA", NO 704, SEMANA DEL 25 DE JUNIO AL 2 DE JULIO DE 1993



Rabiosos amores

Siempre es recomendable conocer a la festejada de unos quince años, más el ser invitado por ella. Pero dejemos estos detalles para atender a dos olvidados caninos personajes.



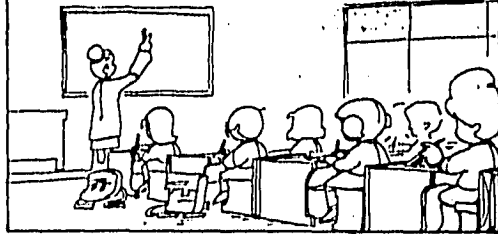
• "RABIOSOS AMORES". Nº 704. SEMANA DEL 3 AL 9 DE JULIO DE 1993



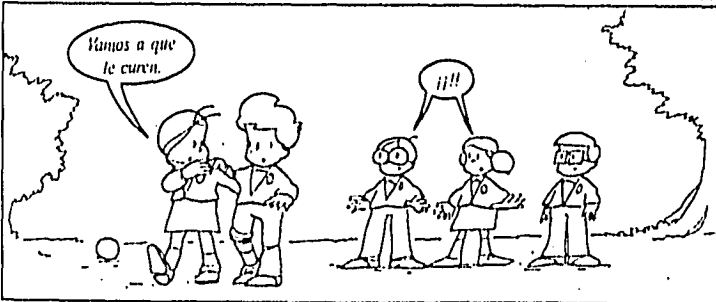
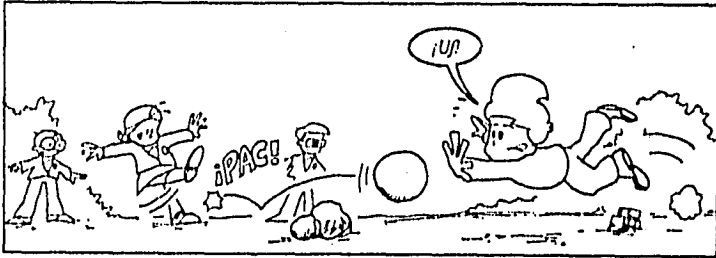
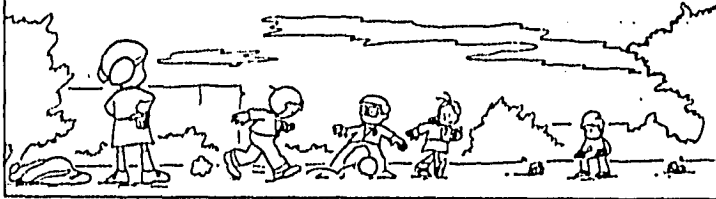
Moros con franchete

Pronto nuestros héroes se acostumbraron a su nueva vida.

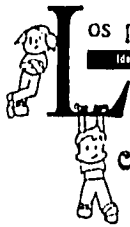
Las pasiones se han desencadenado entre nuestros personajes, al menos entre los que ladran. Pero espérense, todavía falta lo mejor.



Mucho ayudaron a ello sus nuevos amigos.

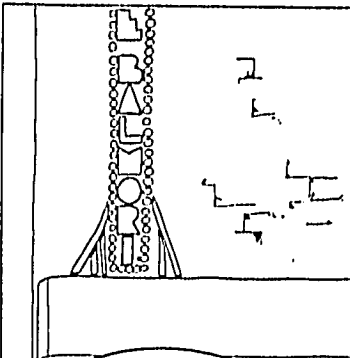
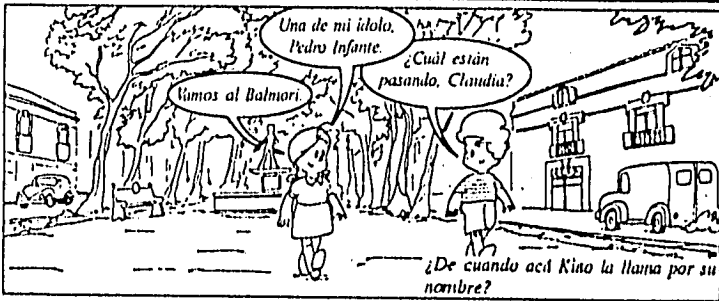


• "MOROS CON FRANCHETE", NO 708, SEMANA DEL 10 AL 16 DE JULIO DE 1993



Celos cuando miras a otra chica...

A urora no era descon-
fiada, pero ya ven
como son las mujeres,
más cuando hay unos
pantalones de por medio.

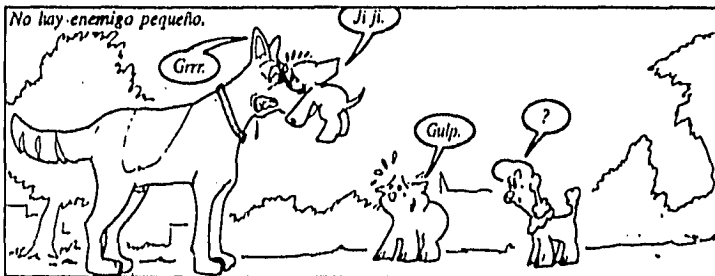


• "CELOS CUANDO MIRAS A OTRA CHICA..." NO 707. SEMANA DEL 17 AL 23 DE JULIO DE 1993

Los pequeños aventureros del tiempo
Idea: J. Buñuel / O. Alcantar. Guión: A. Reyes. Ilustraciones: J. Avila
¡Ay amor! cómo duele



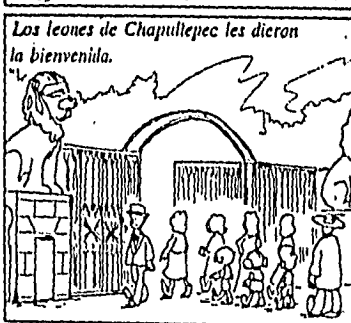
Y a saltó el pelne. Klao trae oadila con la Chiccolito; Xolo y Doroteo con Almendra y ésta a su vez con un Pastor Alemán. Total, todos traen sus movidas.



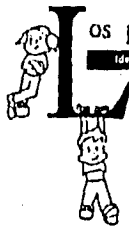
• "¡AY AMOR! COMO DUELE". No. 708, SEMANA DEL 24 AL 30 DE JULIO DE 1993

Chapultepec

El bosque de Chapultepec siempre ha reunido gran cantidad de paseantes. Los niños van con su anfitriona y toda la gente que habita donde están alojados, ciertamente un gran contingente.

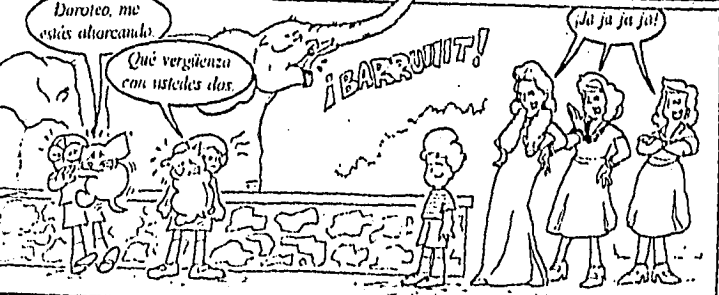


"CHAPULTEPEC", NO 709, SEMANA DEL 31 DE JULIO AL 6 DE AGOSTO DE 1993



Peripecias zoológicas

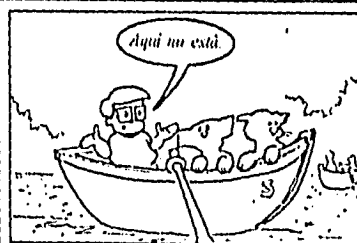
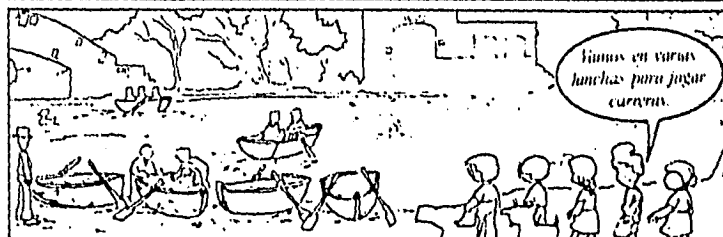
Desde entonces Chapultepec ya era centro de reunión dominical, solo que un poco más chic. También igual ya tenía su zoológico y lago. Y desde siempre a los niños les ha atraído eso.



"PERIPECIAS ZOOLOGICAS", NO 710, SEMANA DEL 7 AL 13 DE AGOSTO DE 1963



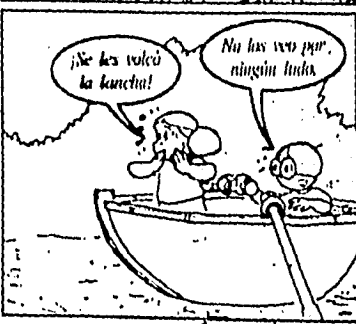
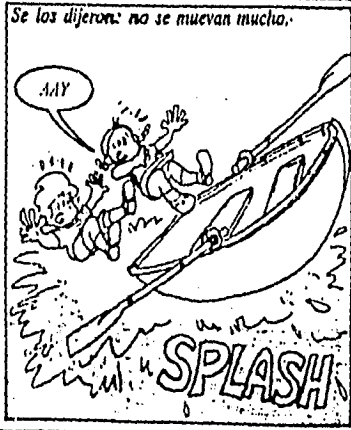
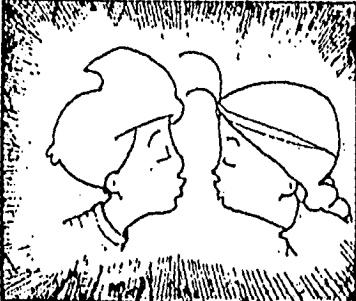
En un zoológico hay de animales a animales: unos más escandalosos y otros más asustadizos. Pero en un zoológico hay más gente que animales, tanta, que, nos es raro toparse con conocidos.



• "PERIPECIAS LACUSTRES", NO 711, SEMANA DEL 14 AL 20 DE AGOSTO DE 1999

Mar profundo

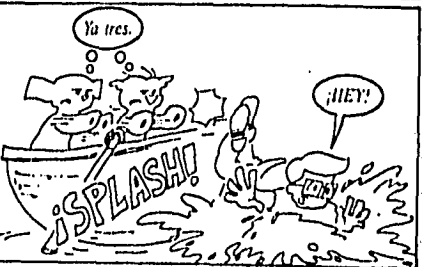
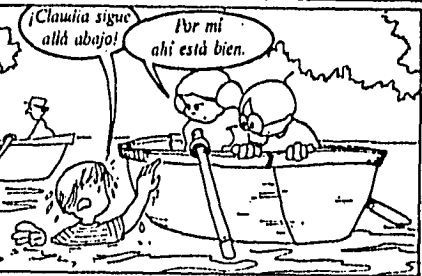
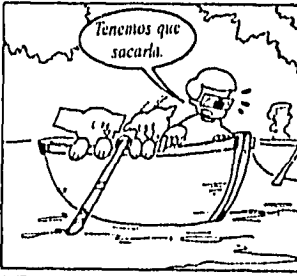
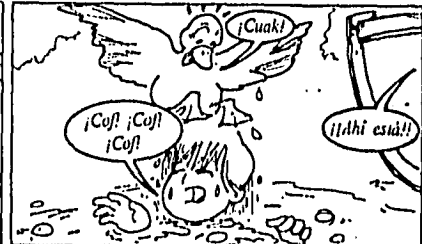
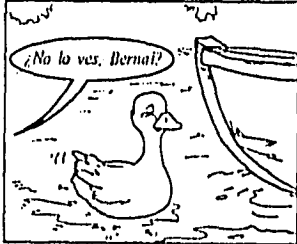
La acción se traslada a la superficie del agua. Algunos reman con todas sus fuerzas, y no por jugar carreras. Mientras en la lancha de Kino se gesta la tragedia.



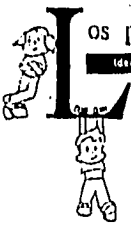
• "MAR PROFUNDO". NO 712. SEMANA DEL 21 AL 27 DE AGOSTO DE 1993

Buzitos

Tal parece que Kino y Claudia confundieron la función del lago de Chapultepec: se va a remar no a nadar, esto sólo los patos. Se los pueden decir en cuanto asomen la cabeza a la superficie.



• "BUZITOS", NO. 713, SEMANA DEL 28 DE AGOSTO AL 3 DE SEPTIEMBRE DE 1993



Sueños y regresiones

Resentron en la Chieotlo del fondo del lago de Chapultepec-bueno, tampoco está tan hondo. Ya nomás falta revivirla; debió haber tragado agua, a ver si anda cõlern.

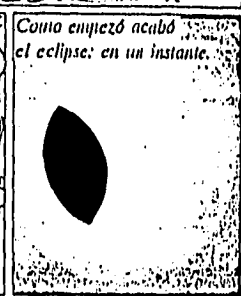
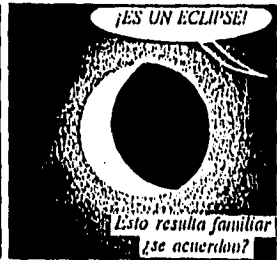


• "SUEÑOS Y REGRESIONES". N.º 714. SEMANA DEL 4 AL 10 DE SEPTIEMBRE DE 1993



Sueños y regresiones

No fue necesario, por desgracia para Claudio, el darle respiración de buen a buen. Lo que sí, en lo que revivía, soñó cosas medio raras.



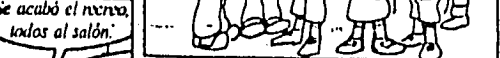
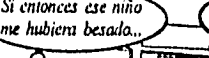
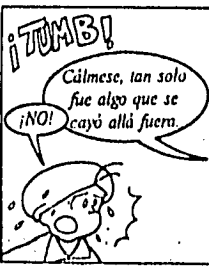
Amigos: esta historieta está llegando a su fin.

• "SUEÑOS Y REGRESIONES (2)". NO. 715. SEMANA DEL 11 AL 17 DE SEPTIEMBRE DE 1993



Sueños y regresiones (3): Adiós

Un extraño personaje se llevó a sus niños de Chapultepec; quizás luego José Emilio Pacheco pueda contarnos algo sobre él. Pero lo más extraño fueron las palabras que dijo: "Es hora de regresar a casa".



SUEÑOS Y REGRESIONES (3): ADIÓS. NO 716. SEMANA DEL 18 AL 24 DE SEPTIEMBRE DE 1993