



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"ARAGON"

70
21

LA SIGNIFICACION SOCIAL DEL MENSAJE
NARRATIVO A TRAVEZ DE LAS REVISTAS
DE HISTORIETAS DE CONSUMO POPULAR

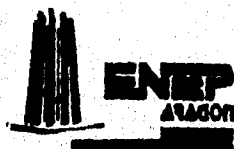
TESIS PROFESIONAL

Que para obtener el Título de:
**LICENCIADO EN PERIODISMO
Y COMUNICACION COLECTIVA**

P r e s e n t a :

MAURO VAZQUEZ DE JESUS

ASESOR: M. EN C. JORGE HERNANDEZ ORDAZ



San Juan de Aragón, Edo. de Méx. 1996

**TESIS CON
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.

TESIS

COMPLETA

Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Estudios Profesionales
Unidad Aragón

Director: M. en C. Claudio Merrifield Castro

Jurado

Presidente: Lic. A. Salvador Mendiola Mejía
Vocal : M. en C. Jorge Hernández Ordaz
Secretario : Lic. Martha Patricia Chávez Sosa
Suplente : Lic. Hugo Luis Sánchez Gudiño
Suplente : Lic. Isabel A. Luis Juárez

Índice

Introducción	1
--------------	---

Capítulo Primero

Lenguajes de la historieta	1
1.1 Mensajes y códigos	12
1.2 Referente y marco de referencia	26
1.3 Técnicas y recursos	28

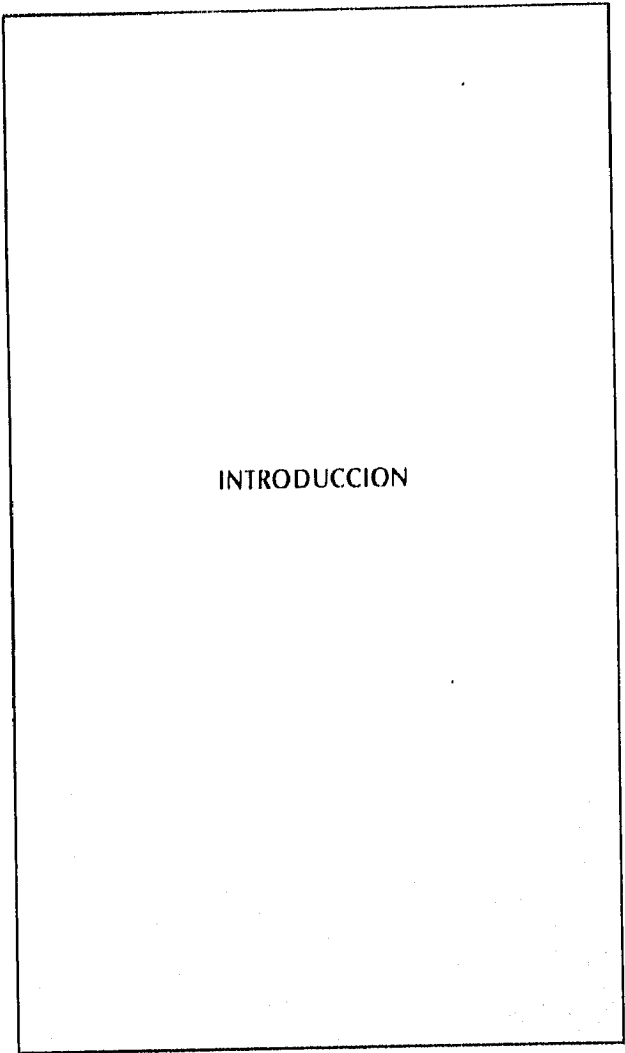
Capítulo Segundo

Significado social	
Introducción	59
2.1 Mensajes persuasivos	60
2.2 La imagen del receptor	63
2.3 Percepción y estímulo	65
2.4 La formación social	67

Capítulo Tercero

La significación social en la historieta	69
3.1 Argumento	76
3.2 Acciones de los personajes	78
3.3 Esquemas de la significación social	83

Conclusiones
Bibliografía
Anexo



INTRODUCCION

Introducción

La significación social del mensaje narrativo a través de las revistas de historietas de consumo popular.

Introducción

Actualmente en la ciudad de México y su área metropolitana circulan semanalmente alrededor de 25 millones de ejemplares de cerca de cien títulos de revistas de historietas en sus dos géneros: novelas y aventuras, correspondientes a sólo cuatro empresas editoras: Ejea, Novedades Editoras, Ragul y Vid.

De ahí que el análisis de la significación social del mensaje se centrará en los argumentos y en los personajes de un grupo de revistas seleccionadas por el método de muestreo y que son calificadas de consumo popular debido a que sus lectores pertenecen a los segmentos sociales menos favorecidos en los rubros educativo, cultural, social y económico de la población citadina, cuya lectura, por parte de dichos receptores es intensa y recurrente.

El elevado número de lectores se debe, entre otros factores, al bajo precio (entre uno y dos pesos el ejemplar), el atractivo visual que se logra a través del color, el dibujo, el diseño; el texto que recupera de manera evidente las expresiones lingüísticas, bajo un estilo literario que permite una lectura simple, lineal, sin mayores compromisos mentales por parte del lector ante los argumentos recurrentes y personajes tipo o modelo.

Si bien, la pretensión de los editores es la de captar a un vasto público semi-analfabeta funcional en torno a un negocio redituable como lo es la historieta, este objetivo de los empresarios se materializa en el momento en que se logra una venta directa al público en grandes volúmenes, de toda una gran variedad de ellas en cuanto a temática y rebasa expectativas ya que el volumen del tiraje de revistas de historietas de consumo popular es significativo e ilustrativo se compara con las ventas que logran los periódicos, las cuales oscilan entre 35 y 40 millones en el mismo período; asimismo, es muy alto si se compara con los tirajes de libros cuyo tiraje promedio es de cinco mil a cuarenta mil sólo los llamados best-seller.

Introducción

Ante este breve panorama, es necesario puntualizar que los mensajes de las revistas de historietas de consumo popular y la significación social que transmiten a sus lectores logran cuotas culturales difíciles de cuantificar, pero fácil de presuponer a partir del análisis de los contenidos.

Asimismo, es posible afirmar que la temática de las revistas de historietas de consumo popular, aunque diferenciada de los asuntos que trata, no es ajena a los símbolos reconocidos socialmente, a las conductas y a los rasgos populares que en el plano del argumento, los editores le asignan a sus posibles lectores: valores sociales, culturales, políticos, religiosos, de amor y de sexo.

Es decir, la historia o narración se estructura con base en elementos reconocidos de la realidad cotidiana del público al que va dirigido el mensaje: talleres, mercados, servicios, problemas familiares, etc.

Esta recomposición del ser social de los receptores al nivel de historia semanal y de los valores que se les asigne a través de roles, personajes, conductas y tópicos que impone la gramática icónico-verbal de las historietas, es el objeto de estudio de esta tesis.

Es decir, se pretende reconocer cómo es que a través de las revistas de historietas se difunden e imponen los significados sociales de las posibles conductas que pueden mostrar en la realidad el tipo de lectores cautivos del subdesarrollo cultural que presenta como característica nuestro país.

Por lo tanto, mi hipótesis es, en los mensajes de las historietas se desarrolla la significación social que deben adquirir sutilmente los

Introducción

grupos de lectores a los que va dirigido y que implica una aceptación pasiva de las formas de dominio ideológico y cultural.

De ahí que en el capítulo primero se lleva a cabo una introducción a los orígenes de la historieta, empezando con la prensa europea del siglo XIX, la cual dedicó gran parte de sus páginas a los dibujos, historietas y cartones; también se aborda al lenguaje, al proceso de la comunicación y a los elementos que integran a dicho proceso; se ubica al proceso de la comunicación en su referente y su marco de referencia con la finalidad de acentuar su carácter social; se abordan las características técnicas de la imagen y la palabra en la historieta.

El capítulo segundo, inicia con la introducción al análisis de los mensajes persuasivos; la posición del receptor en el proceso de la comunicación; la percepción y el estímulo que recibe el receptor a través de los mensajes, y finalmente, la interacción mensaje-formación social.

En el capítulo tercero, y con base en la categoría asunto: significación social; y utilizando las unidades argumento y personaje se llevó a cabo un análisis de contenido de 62 historietas correspondientes a 15 editoriales que abarcan un periodo de 5 años.

Finalmente, se plantean las conclusiones a las que se llegó en este estudio.

CAPITULO PRIMERO
LENGUAJES DE LA HISTORIETA

Capítulo I Lenguajes de la historieta

La prensa europea del siglo XIX dedicó gran parte de sus páginas a los dibujos cómicos, historietas y cartones, mismos que recibe el lector con gran aceptación debido al número considerable de dibujos e ilustraciones que éstos contenían a falta de fotografías, ya que éstas no existían como tales.

Uno de los primeros caricaturistas fue el alemán Wilhelm Bush, quien en 1865 creó los primeros personajes de la historieta Max and Moritz, en donde el texto y el dibujo eran elaborados por él mismo.

Otro importante precursor de la historieta fue el francés Christophe quiroa creó en 1889 la Famille Fenecivillard.

"Los comics adquieren al nacer una identidad y una autonomía estética peculiar gracias al vehículo periodístico, lo que les diferencia cualitativamente de sus antecedentes históricos... situándose también como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea y cuyo nacimiento aparece muy próximo al de otros mass media fundamentales de la sociedad actual. Los comics comienzan a adoptar sus más características convenciones y forma actual hacia 1895, el año en que nace el cine".¹

Por tanto, no podemos desligar al comic del periodismo, ya que éste fue el vehículo utilizado por dos magnates de la prensa neoyorquina: Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst, propietarios del New York World y New York Journal respectivamente, para la difusión del Yellow Kid en 1896 con el cual los Estados Unidos de Norteamérica se han querido atribuir la invención de los comics. Sin embargo, lo único que se le puede reconocer a este país es el auge y difusión que le ha inyectado a este género, a partir de entonces se empezó a utilizar al comic como una arma publicitaria, así como un medio por el cual se estimula visual y psicológicamente al posible lector para aumentar las ganancias de los editores.

El avance de la industrialización contribuye a crear ciertos factores tales como la invención del teléfono, la aparición de la rotativa de dos cilindros, tendido de cables submarinos, etc. que permitieron el

¹ Cabern, Román. El lenguaje de los comics. p. 15.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

progreso del periodismo norteamericano, convirtiéndose así en el más vivo, ágil y avanzado del mundo, dando como resultado la creación de periódico de tipo humorístico y los suplementos dominicales a colores.

Un aspecto que considero importante en la historia del comic es la creación de Krazy Cat ya que fue la primera tira cómica en donde se utilizan a los animales como personajes centrales: dicha tira cómica fue realizada por el caricaturista Joseph Harriman y en 1904 aparece la primera historieta surrealista Little Nemo in Slumberland realizada por Windsor Mc Cay, la cual fracasó en el mercado.

Durante los años posteriores a la Primera Guerra Mundial surgieron una gran variedad de tiras cómicas, en las que el trasfondo ideológico era presentado de una manera más observable, es decir, se empezó a utilizar al comic como un medio transmisor de ideas tendientes a la creación de patrones de conducta social y de formas de concepción del mundo social y material.

Una de las tiras cómicas más trascendentales fue la realizada por los hermanos Walter y Roy Disney, quienes en 1923 decidieron fundar su compañía de animación con 500 dólares en un viejo garage de Hollywood, California. Esta fue una de las familias pioneras que en los Estados Unidos de Norteamérica descubrieron el secreto de dominación mundial, de transformarlo todo en dólares.

"Lo principal, lo atrayente, fue la originalidad de sus personajes, animales caricaturizados, cuya actuación corresponde a la de seres humanos. Combina la acción de hombres y animales en forma de comic".²

En 1930, surge Anita la huérfanita, creada por Harold Gray, en donde se empieza a manifestar una serie de virtudes del capitalismo mediante la narración de la vida de una niña protegida por un millonario que le enseña los valores del sistema capitalista. De igual manera, puedo mencionar a la tira cómica Blondie (1930), creada por Chic Young en donde también se exalta de manera muy notoria el modo de vida de la clase burguesa norteamericana.

² Cabérov, Vega Hugo, "Observaciones sobre el cine, la radio y la televisión". *Revista Mexicana de Ciencias Políticas* no. 24, p. 11.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

En este aspecto, Walter Disney tuvo un papel relevante, ya que dada la tendencia asumida por los comics, él la perfecciona mediante la creación de personajes con facciones simpáticas, pero a la vez, explotadoras de los demás personajes, mismos que se diferencian por sus rasgos faciales y corporales característicos de determinadas razas humanas.

A pesar de que empezaba a surgir una tendencia manipuladora de los comics, éstos se concretaban al entretenimiento casi sano y bien intencionado, sin embargo, es a partir de su exportación mediante el establecimiento de compañías norteamericanas en Latinoamérica cuando se le empieza a ver como un vehículo de penetración cultural del imperialismo yanqui, así como de la ideología burguesa norteamericana.

Es importante mencionar que en 1931, se crea una historieta de aventuras que vino a darle un giro importante a la misma: Tarzán.

"Tarzán, fue pionera en varios aspectos: Primer comic serio; primera historieta colonialista; primera en la que el dibujante no era el autor del argumento; primera en donde no se usa el balón; primera donde aparece el llamado héroe dotado de poderes extraordinarios; primera que sirvió de modelo para ser llevada al cine; primera en ser fuertemente criticada".¹

Tarzán es un super-héroe blanco e inglés que dispone del destino de pueblos enteros no blancos incapaces de hacer cualquier cosa sino es con la ayuda del héroe blanco.

También en 1931 surge la primera historieta de ciencia ficción: Buck Rogers, donde el héroe es norteamericano. Asimismo en 1933 surge la historieta de tipo policiaca: Dick Tracy.

Es así que para 1934 existen ya cuatro géneros de historieta:

- Cómica
- Aventuras
- Ciencia ficción
- Policiaca

¹ Del Río, Eduardo. La vida de cuadrados, p. III

Capítulo I Lenguajes de la historieta

Debido a la demanda de historietas por parte del público lector, los periódicos dueños de éstas, alquilaban sus derechos de autor a algunos otros periódicos que no las tenían y que estaban interesados en ellas, incrementando ambos sus ganancias. También, debido a dicha demanda se crearon fuertes compañías distribuidoras de historietas, también llamadas sindicatos.

Uno de estos sindicatos, el King Features convocó, en los años treinta a un concurso para la creación de tres historietas de acción cuyas temáticas fueron: una de selva, una de ciencia ficción y una policiaca.

Alexander Guillespie Raymond fue el ganador de dicho concurso en los tres géneros y en enero de 1934 fueron publicadas las tres historietas ganadoras con el intervalo de una semana:

- La primera es de aventuras, de policías y bandidos: El agente secreto X-9; la segunda fue Jim de la Selva y finalmente; la tercera de ciencia ficción: Flash Gordon.

Estos tres comics permitieron que Alex Raymond, junto con Hogarth (creador de Tarzán) y Harold Foster (creador de El Príncipe Valiente) fueran considerados los creadores del comic moderno.

Posteriormente, Milton Caniff creó Dick Dare, sin embargo, es en 1934 cuando surge el gran éxito de este autor con Terry y los Piratas, obteniendo con ello, gran reconocimiento gracias al dominio de su estilo en el dibujo, siendo éste cada vez más esquemático y vigoroso, razón por la cual viene a desplazar a la trilogía considerada como padres del comic moderno, nombramiento que se le adjudica finalmente a él.

A pesar de todo, Caniff hace de la historieta un vehículo transmisor de la naciente ideología norteamericana al grado de considerarla como propaganda anticomunista, mostrando con ello determinadas tendencias económico-políticas.

Fue en 1938 cuando surge Superman, dándole un giro completo al comic norteamericano, ya que de esta manera se da a conocer la utilización de super-héroes como defensores del sistema capitalista, es decir, las aventuras de este tipo "se convierte en una arma más al servicio de la democracia".⁴

A raíz de las diversas confrontaciones bélicas que sostuvieron los Estados Unidos de Norteamérica, el mensaje al interior del comic, era fiel reflejo de un alto grado de violencia el cual se repite en cada aventura, provocando con ello una ratificación de la temática. Estas condiciones reales de la sociedad norteamericana llevaron a la decadencia del comic norteamericano en los años cincuenta, hecho tal que llevó a la renovación y creación de un nuevo comic realizado por los mismos dibujantes norteamericanos y otros países pero buscando desviar la atención del público lector hacia otras temáticas.

Una de las primeras historietas que fueron parte del cambio en el comic fue Pogo, creado por Waller Kelly, en dicha historieta los personajes eran animales y el objetivo era criticar a la política de Estados Unidos de Norteamérica.

Esta es una razón por la cual no es aceptado en la sociedad norteamericana, en cambio, Charles Schulz, crea Peanuts (Carlitos), en donde la psicología y la metafísica hacen hablar a los niños como adultos.

Peanuts es considerada como una de las historietas pioneras del género intelectual, la cual refleja la realidad de la sociedad estadounidense con humor e ironía.

En 1952 nace la revista satírica Mad en donde se representa la parodia de historietas famosas, utilizando un lenguaje crítico y humorístico, sagaz, es debido a ello que los editores de Mad presionados por la censura del gobierno estadounidense, se vieron en la necesidad de dejar de publicarla, decayendo ésta por completo.

⁴ Ibidem p. 55.

Capítulo 1 Lenguajes de la historieta

En 1956 surge la primera tira dirigida a un público intelectual: Feiffer que lleva el nombre de su creador: Jules Feiffer, en donde se muestra la esquizofrenia norteamericana y la decadencia del American Way of Life. Dicha esquizofrenia de la sociedad estadounidense era debido al momento histórico que se vivía en aquel momento: la guerra en Vietnam, el levantamiento de las clases oprimidas en este país, el nacimiento del hippismo, la lucha por la libertad sexual y los comix.

En 1967 Robert Crumb y Gilbert Shelton crean el comic underground, en donde se postula que todo lo que va en contra de las normas sociales, está bien. Una variante de este comic es Comix, en donde los personajes manifiestan una ideología mediante la cual se mofan del sistema capitalista y sus valores. Ambos tipos de comics surgen como reflejo de la decadencia del imperialismo yanqui al interior de la propia sociedad norteamericana.

Ante esta situación, otros países aprovecharon la oportunidad para la realización de sus comics, desbancando a Estados Unidos de Norteamérica. Entre estos países se encuentran los siguientes:

- Bélgica con la creación de dos historietas: Tin Tin del autor Hergé en 1930 y Les Schtroumpes del Pierre Culliford (Peyo) realizada en 1957, la cual fue traducida en España como Los Pitufos y ha sido llevada al cine y a la televisión;

- Francia: Sus dos creaciones son Asterix y Lucky Luke de los autores Goscinny y Morris.

- Inglaterra cuenta con una gran variedad de historietas tradicionales, sin embargo, la tira más conocida dentro y fuera de Inglaterra es Andy Capp, que narra las aventuras de un vago inglés;

- España: Lo mejor de las historietas se ha hecho antes y después de la dictadura del General Francisco Franco, como ejemplo de ello se tiene el trabajo del grupo Cubri, el cual ha explorado con éxito al comic histórico.

- Alemania: Antes de la Segunda Guerra Mundial, la tira cómica más popular era Vater und Sohn (Padre e Hijo), creado por E. O. Plavenm en donde se narran inocentes aventuras familiares: después, durante el

Capítulo I Lenguajes de la historieta

gobierno del General Adolfo Hitler fue prohibida la producción de todo tipo de historietas en Alemania;

- Japón: La industria del comic en este país es considerada como un monopolio de los más poderosos, ya que es el primer productor de este género en el medio oriente. A pesar de todo, el comic japonés es de baja calidad en cuanto a contenido, ya que es una copia superada del comic norteamericano, el cual tiene como temática básica sexo, violencia y drogas;

- Argentina: Este país está considerado como la cuna de grandes historietistas y se puede afirmar que alcanzó su mayor florecimiento en los años cincuenta, tal afirmación se fundamenta en un evidente rechazo a las tiras cómicas norteamericanas pues durante la época peronista se realizaron varias revistas de historietas con sentido nacionalista. Años después surge una de las historietas más populares creada por Joaquín Lavado (Quino): Mafalda, quien deja de producirla en 1969.

- Chile ha producido también algunas historietas sobresaliendo en popularidad la revista Condorito, de pobre contenido y con una temática en la que el autor trata de mantener dicho personaje al margen de cualquier compromiso político social;

- China: es el país socialista que mejor ha utilizado al comic como un medio pedagógico y educativo. El comic en este país tiene sus inicios a finales del siglo XIV y difunde la moral confuciana.

En este país se considera que "la función específica del comic es en realidad la de 'comunicar un mensaje', de proporcionar una demostración, es decir, tiene una función decisivamente pedagógica en cuanto explica y ayuda a comprender más fácilmente lo que todo el mundo sabe aunque confusamente".⁵

Hasta este momento he abordado el aspecto histórico del comic. Ahora veré las características y tendencias del comic.

⁵ Grechi, Luigi. El comic es algo serio, p. 42-43.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

El comic se desarrolló a través de diferentes enfoques:

- El enfoque comercial: este enfoque se presentó en los inicios del comic para la publicidad y venta de diversos productos, pero ya contaba para ese entonces con cierta tendencia de estimulante psicológico;

- El enfoque difusor: el comic es utilizado por ciertos sectores de la población con la finalidad de obtener ganancias económicas;

- El enfoque cultural e ideológico del comic, se presenta de manera general al momento en que el contenido o mensaje del comic es utilizado como un arma que puede apoyar a la identidad cultural de los pueblos, o que también puede difundir ideologías ajenas a la idiosincrasia de los lectores, perpetuando de esta manera a la forma de pensar y de ver la realidad de la clase burguesa del propio país, o bien, de culturas extranjeras;

- El enfoque educativo: el comic tiene un enfoque educativo al momento en que es utilizado como un medio para conocer hechos relevantes de la historia y de la cultura;

- También, el comic puede presentar en su interior un enfoque social, didáctico y educativo con la finalidad de concientizar y politizar a los sujetos para transformarlos en individuos pensantes y críticos de su realidad social.

En este momento, es necesario puntualizar que al género comic se le ha llamado comic, historieta, caricatura, tebeo. Ello, dependiendo del país en que sea elaborado. Sin embargo, para los objetivos de esta tesis le llamaré historieta cómica. Sin embargo, es pertinente puntualizar que existen diferentes conceptualizaciones de este término, por ello, iré de lo general a lo particular:

Historieta cómica es...

"Es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los que pueden incluirse elementos de estructura fonética".⁶

⁶ *Cubern, Román. op. cit. p. 34.*

Capítulo 1 Lenguajes de la historieta

"El cómic, arte popular por excelencia, es una historia en imágenes secuenciales ligadas o ancladas por texto, en forma de diálogos, de onomatopeyas, de comentarios, de ruidos ... etc. que aparece en la prensa como episodio o como historias completas".⁷

Para una mejor conceptualización del fenómeno tebeo, he aquí una definición:

"La comprensión del fenómeno tebeo y que de alguna manera llevarían a una definición ... son:

- Se trata de un mensaje predominantemente narrativo;
- Está compuesto por la integración de elementos verbales e icónicos;
- Utiliza una serie bien definida en sus aspectos básicos de convenciones y códigos;
- Su realización se efectúa teniendo una amplia difusión, a la cual se subordina en la mayor parte de los casos su creación;
- Su finalidad es principalmente distractiva".⁸

Asimismo, la historieta cómica es una serie de imágenes ordenadas cronológicamente en las que, algunas veces, mediante un texto se narra una historia determinada, que generalmente contiene un trasfondo ideológico:

"El cómic se presenta como una síntesis fascinante de todo el patrimonio cultural de la sociedad industrialmente desarrollada: dominio imperante de la búsqueda de lucro en el mundo de la cultura, explotación sistemática de los nuevos recursos comerciales ofrecidos por el acceso de la nueva generación al rango de consumidores autónomos, omnipotencia de los mass media (Mc Luhan), contaminación de la reflexión intelectual por obra del esoterismo mundano, esfuerzo de la 'modernización' de la universidad, evasión con respecto de una realidad que se desespera no poder alcanzar, uniformidad ideológica tendiente a esfumar los conflictos reales introduciendo en el mercado un producto al alcance tanto del rico como del pobre; del joven como del adulto; del que sabe leer y escribir como del analfabeto".⁹

⁷ Martín, Michel. *Semiología de la imagen y pedagogía*. p. 125.

⁸ Rodríguez, Díaz José Luis. *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. p. 57.

⁹ Caschi, Luigi. *op. cit.* p. 41.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

He dado un esbozo general del concepto historieta cómica, ahora, hablaré de la tendencia crítica de ésta, de acuerdo con el historietista Eduardo del Río (Rius):

Dados los cambios políticos y sociales que se han generado en diversas partes del mundo, ha surgido un nuevo tipo de historieta más comprometida con su tiempo: la nueva historieta, también llamada comic social, que tiene sus orígenes en 1961 en Cuba y mediante el cual se denominan a "aquellos cómics de tendencia crítica consciente y que de uno u otro modo se aproximan a una realidad social concreta",¹⁰ y cuyo objetivo principal es formar individuos pensantes y críticos de su propia realidad social, para con ello lograr una transformación de sí mismo.

Son varios los países así como también los realizadores que participan en esta nueva tendencia del comic:

- España: el comic español resurgió a la muerte del General Francisco Franco. Aunado al grupo Cubri, se encuentran otros realizadores como Esteban Marotto, Luis García, Kim, José Luis Martín, Chumy Chuméz y la pareja Ventura y Nieto;

- Cuba: la verdadera importancia del comic cubano es el esfuerzo por eliminar la exclusividad del material norteamericano en la prensa de habla hispana en este rubro, destacando la tira del guionista Virgilio: Super-Tiñoso, la cual es una parodia del comic norteamericano Supermán;

- Chile: el sistema se inspiró en Los Agachados del autor mexicano Eduardo del Río (Rius) para explicarle a la población, el proceso del socialismo chileno durante el corto periodo de gobierno del presidente Salvador Allende en dicho país;

- Perú: destaca Juan Acevedo por dedicar la historieta a la enseñanza de grupos obreros y campesinos, los cuales posteriormente son creadores de historietas cómicas que reflejen su propia problemática. Además, en este país se utiliza a la historieta con fines didácticos para educar políticamente a la población, la cual aporta la información y discute el texto de la historieta antes de realizarse;

¹⁰ Del Río, Eduardo. *op. cit.* p. 120.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

- Puerto Rico: utiliza al comic como órgano informativo del Partido Socialista Puertorriqueño (PSP) con la revista Los Muñequitos;
- El comic chicano al igual que el comic negro es considerado como comic de las minorías silenciosas, siendo aún la técnica pobre y defectuosa".¹¹

¹¹ Grechi, Luigi. op.cit. p. 45.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

1.1 Mensajes y códigos

Desde sus inicios, la humanidad, el hombre, ha tenido la necesidad de vivir en sociedad lo cual me lleva a pensar que era de vital importancia el comunicarse, que era necesaria la comunicación en cualquiera de sus manifestaciones actuales para darse a entender con sus semejantes, empleando sistemas complicados o simples.

Lo primero que existió fue la comunicación a través del sentido del tacto ya que la mano era su aparato emisor y la piel el aparato receptor.

Posteriormente fueron los gritos y las exclamaciones las cuales expresaban una respuesta a un estímulo cotidiano y predominantemente biológico. Por ello, ante la necesidad de expresar situaciones y sucesos diferentes de los que podían ser descritos con simples exclamaciones, llevó al ser humano a la creación aquello que se podría darle el nombre de pre-lenguaje el cual estaba formado por vocalizaciones a través de las que el hombre pretendía dar a entender nuevas y distintas ideas. De ahí que este nuevo sistema de exclamaciones se volvió abierto, productivo, y el número de vocalizaciones aumentó de manera considerable.

Debido a ello, el hombre se vio en la necesidad de que estos prelenguajes fueran aumentando en complejidad y flexibilidad combinando diversas exclamaciones en función de los componentes sonoros que formaban a dichas exclamaciones, es en ese momento cuando los prelenguajes pasaron a ser verdaderos lenguajes.

De aquí, puedo decir que "un lenguaje relaciona sistemáticamente símbolos: sonidos, letras o signos (significantes) con significados y propone reglas para combinar y recombinar dichos símbolos para que la persona pueda expresar su pensamiento de manera original, apropiada y coherente".¹² Toda pronunciación está compuesta de sonidos básicos o fonemas. Los lenguajes combinan los fonemas para formar unidades que tengan sentido, a éstos se les denomina morfemas.

¹² Barthes, Roland y otros. La Semiología. p. 116.

A diferencia del lenguaje, "saber una lengua significa dominar un conjunto de principios que permiten al hablante generar un número casi infinito de oraciones gramaticales".¹¹

Ahora bien, de acuerdo con la definición de lenguaje, se pudo lograr que lo que el hombre dijera, estuviera correctamente relacionado y tuviera un significado para él y para aquellos con los cuales convivía, es decir la creación del lenguaje abrió la posibilidad de que el hombre expresase sus sentimientos, pensamientos y necesidades, entre otras cuestiones, en una palabra, comunicarse en su sociedad pues este proceso es de vital importancia.

Con el paso del tiempo del desarrollo de las ciencias, el lenguaje ha seguido evolucionando y hoy se habla de comunicación. Pero, ¿qué debemos entender por comunicación?, ¿qué debemos entender por proceso de comunicación?

El diccionario define el concepto proceso como "cualquier fenómeno que presenta una continua modificación a través del tiempo o también, como cualquier operación o tratamiento continuos".¹²

Es decir, todos los componentes de un proceso presentan un carácter dinámico ya que se encuentran en continuo movimiento y constante cambio por lo cual carecen de un principio y de un fin, a raíz de esto, podemos decir que los componentes de un proceso, interactúan entre sí, de tal manera que cada uno de ellos influye sobre los demás.

En relación con el concepto comunicación, existen varias definiciones: "Comunicación, es la interacción social que implica la transmisión de ideas por medio de señales y símbolos".¹³

"La comunicación es dar y tomar conocimientos o ideas, ya sea de persona a persona o dirigido a un gran número de personas a la vez".

"La comunicación es el proceso por el cual los integrantes de una pareja dan y toman conocimiento mutuo de sí mismos".¹⁴

¹¹ *Ibidem*.

¹² Citado por Berlo, David. *El proceso de comunicación*. p. 19.

¹³ *Ibidem* p. 117.

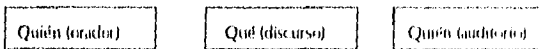
¹⁴ *Ibidem* p. 22.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

De esta última conceptualización puedo decir que la comunicación es un proceso, ya que todos sus componentes interactúan encontrándose en un movimiento continuo, por lo tanto, consideramos que la conceptualización más adecuada es la siguiente: "Comunicación, es el proceso mediante el cual interactúan dos o más personas a fin de propiciar una reacción".¹⁷

Es decir, el proceso de comunicación es algo fundamental en el óptimo funcionamiento de los grupos humanos, ya que no sólo existe interacción sino también una reacción o respuesta de manera oral o escrita que puede significar una modificación en la conducta del que recibe el mensaje. Sin la existencia de una reacción o retroalimentación no puede llevarse a cabo el proceso de comunicación en toda su extensión.

En su Retórica, Aristóteles dijo que tenemos que considerar tres elementos fundamentales al referirnos al proceso de comunicación: el orador, el discurso y el auditorio.



El modelo de Aristóteles ha sido el punto de partida para que otros hayan elaborado modelos del proceso de comunicación, siendo éstos similares al primero, aunque en cierta forma más complejos, por lo cual encontramos algunos modelos en los que se señala que una persona (emisor) transmite una información (mensaje) a otra persona (receptor); el emisor tiene un objetivo al hacerlo (con qué intención) y espera influir en el receptor a través de su mensaje (con qué efectos).



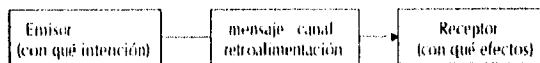
Existen muchos medios para que una persona pueda emitir un mensaje, estos medios van desde las ondas sonoras hasta medios sofisticados como la televisión o el teléfono. A este o estos medios en el proceso de comunicación se les denomina canal o canales.

¹⁷ Idem.

Asimismo, al momento en que el receptor recibe un mensaje del emisor y aquél envía una nueva información como respuesta, se dice que existe una retroalimentación en el proceso de comunicación ya que existe una respuesta a un mensaje o señal.

Cuando esto se lleva a cabo, el hombre que al inicio del proceso, era receptor (decodificador), se transforma en emisor (encodificador), y aquél que originalmente era emisor se transforma en receptor del mensaje.

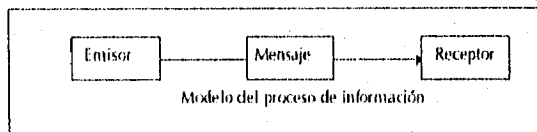
Con base en el anterior párrafo, tenemos el siguiente modelo:



Es importante mencionar que sólo cuando existe retroalimentación se puede realmente hablar del proceso de comunicación ya que al existir un mensaje por parte del receptor como respuesta al enviado por el emisor, éste formulará uno nuevo en el que estarán contenidos los datos externados por el receptor, quien a su vez, al recibir el nuevo mensaje, volverá a transformarse en emisor y enviará una nueva respuesta, lo cual originará un movimiento constante en el que los roles de emisor y receptor se irán alternando en este flujo constante de mensajes, con lo cual se constituye el proceso de comunicación.

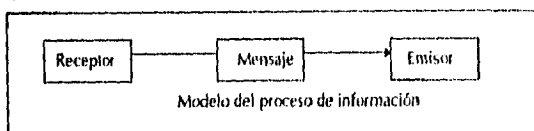
En párrafos anteriores, hablé de los conceptos comunicación, mensaje e información, en este momento se hace necesario establecer la diferencia existente entre información y comunicación.

"La información es de carácter unilateral, tiene un sólo sentido y es solamente una parte de la comunicación; además está contenida en el mensaje que el emisor manda al receptor:



Capítulo I Lenguajes de la historieta

La información, al contrario de la comunicación se caracteriza por la ausencia de la retroalimentación. Cuando el receptor se transforma en emisor y da una respuesta, ésta es ya una nueva información que, igualmente, tiene un sólo sentido:



Hasta el momento en que estas dos formas de información se unen y pasan a formar parte de un mismo proceso de trasmisión e intercambio de informaciones, se puede hablar de proceso de comunicación.

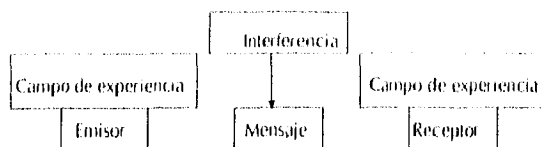


Otro elemento que los investigadores del funcionalismo han incluido como parte del proceso de comunicación es el concepto campo de experiencia común al emisor y al receptor. Ejemplo de este campo de experiencia común es el idioma ya que si en un momento no es el mismo para ambos, el mensaje emitido no podrá ser comprendido y, por ende, no existe un proceso de comunicación. Wilbur Schramm denomina al concepto campo de experiencia, al grado de posesión de código.¹⁶

Sin embargo, aun cuando el emisor y el receptor posean el mismo campo de experiencia, pueden existir en determinado momento ciertos aspectos que obstaculicen o distorsionan al proceso de comunicación, a estos obstáculos se les denomina ruidos o interferencias en la comunicación. Por ejemplo, cuando dos personas se encuentran hablando por teléfono, se pueden oír ruidos que provocarán la distorsión de la voz y del mensaje transmitido.

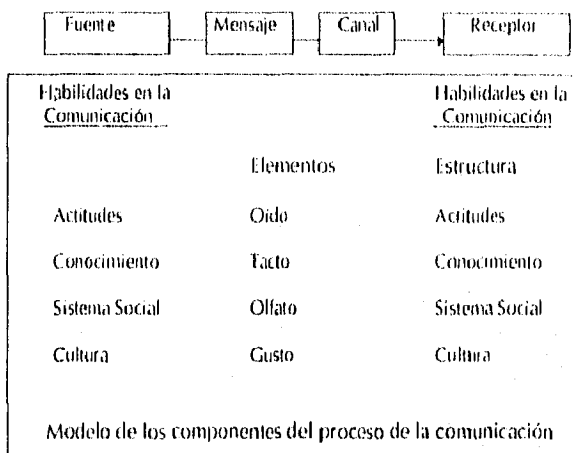
¹⁶ *Ibidem* pág. 15.

Incluyendo a estos elementos, tenemos el siguiente modelo:



Hasta aquí he dado tratamiento a algunos modelos del proceso de comunicación. En este momento he elegido un modelo base para la realización de este trabajo de investigación. Dicho modelo contiene de manera implícita y explícita a cada uno de los componentes mencionados hasta este momento, a ellos se les va agregar el siguiente: La retroalimentación.

El modelo elegido fue elaborado por David K. Berlo:



Mencioné con anterioridad que la existencia del ruido distorsiona al proceso de comunicación, contrario a este fenómeno auditivo, existe la fidelidad en la comunicación, y se le puede definir como la ausencia de ruido.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

De aquí que un emisor de alta fidelidad es aquel que expresa de manera adecuada el mensaje, un decodificador de códigos de alta fidelidad es aquel que da el significado o interpretación del mensaje de manera apropiada.

Aquí cabe preguntar, ¿Qué es aquello que hace que el proceso de la comunicación posea la fidelidad necesaria como tal?

A continuación se presentan algunas características de cada uno de los componentes del proceso de la comunicación:

Fuente-Encodificador

Cuando una persona emite un mensaje, desea que este mensaje provoque una reacción o respuesta en las personas que le escuchan.

De aquí que existen cuatro factores que pueden aumentar la fidelidad en la comunicación:

" a. Habilidades en la comunicación. Existen cuatro habilidades para poder emitir un mensaje: hablar, escribir, leer, escuchar, y uno más que es de importancia relevante: El pensamiento, ya que sólo mediante él se codifica, y además en él se encuentra el propósito del mensaje.

La importancia del pensamiento radica en que éste, al estar constituido por unidades de lenguaje, experiencias, símbolos, imágenes, entre otros, lleva al hombre a la formación de ideas sobre el mundo que a la vez lo ayudan a obtener conclusiones, en este caso, a emitir un mensaje comprensible, coherente y lógico.

Tanto en el pensamiento como en las demás habilidades en la comunicación van incluidos los aspectos necesarios para emitir un mensaje: conocer el vocabulario, conocer la ortografía, combinar las palabras para que el significado resulte claro, así como hablar, pronunciar, gesticular e interpretar los mensajes de manera correcta.

b. Las actitudes. El concepto actitud no es fácil de definir. A grosso modo lo he definido como una disposición de ánimo. Asimismo, las actitudes en el proceso de comunicación se dividen en tres tipos:

1) Actitud hacia sí mismo. Se basa en el nivel de confianza o seguridad que el emisor tiene en sí mismo para poder emitir el mensaje y que éste sea comprendido por los demás para lograr la respuesta esperada;

2) Actitud hacia el tema de que se trata. Se basa en el valor e importancia que el emisor asigne al tema, ya que si no cree en éste, le resultará difícil transmitir una comunicación efectiva.

3) Actitud hacia el receptor. Si bien, el emisor no le da la respuesta debida a aquél o a aquéllos que reciben su mensaje y no genera un ambiente de cordialidad, éstas no demostrarán interés por escucharlo, y por ende, no comprenderán su mensaje y viceversa.

c. Nivel de conocimiento. El emisor debe de tener un conocimiento y dominio del tema que quiera comunicar en su mensaje, ya que no se puede comunicar lo que no se sabe y, por lo tanto, el mensaje no tendrá el efecto deseado.

d. Sistema sociocultural. Es importante conocer el contexto cultural dentro del cual el emisor comunica, así como sus credenciales culturales, valores, formas de conducta y expectativas ya que esto determinará las palabras que utilice, los propósitos, significados y canales para emitir su mensaje."¹⁹

Decodificador-Receptor

Al mencionar las características de la fuente-encodificador también me referí al otro componente del modelo, el decodificador-receptor, ya que ambos presentan las mismas características sin dejar de lado que en el proceso de comunicación, el que en un momento fue la fuente, se convierte en receptor y viceversa de forma alternativa.

a) Habilidades comunicativas. El receptor debe poseer la habilidad de escuchar, leer y pensar o de lo contrario no podrá decodificar el mensaje enviado por el emisor.

b) Actitudes. Todo lo que se dijo con respecto al emisor se aplica también al receptor.

¹⁹ *Idem.*

Capítulo I Lenguajes de la historia

c) Nivel de conocimiento. Si el receptor no conoce el código utilizado en la elaboración del mensaje por el emisor y si ignora todo lo que se refiere al contenido de éste, no lo podrá entender.

d) Sistema sociocultural. El estatus social del receptor, los componentes de su grupo y sus formas de conducta afectan la manera de recibir e interpretar los mensajes.

El Mensaje

Se define al mensaje como "el producto físico verdadero del emisor-encodificador".²⁰

Existen tres factores que tienen que ser considerados dentro de éste: código, contenido y la forma en que es tratado; estos factores son explicados con base en dos puntos: los elementos de cada uno y la forma en que estos elementos se encuentran estructurados.

a) Elementos y estructura. Estos términos no se pueden definir con claridad ya que las definiciones se modifican al trasladar el análisis de un nivel a otro. Sin embargo se pueden definir mediante ejemplos.

Los elementos básicos de un idioma son los sonidos agrupados en fonemas y después en grupos de sonidos más altos llamados morfemas. Por ejemplo, si tenemos la palabra amor, los elementos son las letras a, m, o, r; y cada una de ellas pueden ser separadas de las otras y a la vez que podemos juntar esas letras en varias y distintas formas para que queden como roma, orma, aron, mora, de tal manera que algunas palabras poseen un significado y otras carecen de él. Cada una de estas combinaciones de letras es una estructura.

Así podemos ver que los elementos y la estructura están unidos y puede decirse que no existe uno sin lo otro pues ninguno de ambos puede existir separada o aisladamente.

b) El nivel de discusión. Cambiemos la palabra del ejemplo anterior por la palabra sopa, que también posee una estructuración de elementos, que a su vez se encuentra conformada por otras significaciones tales como condimentos, pasta para sopa, sal, etc.

²⁰ *Ibidem*, pág. 43.

Pero si se amplía más el campo de discusión y hablamos de comida, una pregunta necesaria es la siguiente ¿por cuáles elementos está compuesta la comida? por sopa, por ejemplo. Ahora vemos que comida es el nombre de una estructura y sopa menciona un elemento dentro de esa estructura, de manera que la discusión se puede desplazar tanto hacia arriba como hacia abajo ya que "no existe unidad fija ni sucesión de unidades a las cuales podríamos referirnos en otro momento como estructura. Lo que consideramos como elementos y estructura dependerá de nuestro propósito, de nuestro nivel de análisis".²¹

Traspolando este análisis, al mensaje transmitido en el proceso de comunicación, se le debe de tomar en cuenta su código, contenido y la forma en que es tratado, sin perder de vista los elementos y estructura de cada uno de ellos.

c) Código del mensaje. El código es un conjunto de símbolos convencionales y adecuadamente estructurados de manera que posean un mismo significado para el emisor y receptor. Todos los idiomas son códigos, sin embargo, existen códigos también en la música, en la pintura, en la danza, y en el baile, entre otros ejemplos.

Cada vez que una persona codifica un mensaje debe decidir qué código utilizará, qué elementos de éste y qué método de estructuración elegirá, ya que de estos aspectos dependerá la comprensión del mensaje por parte del receptor.

d) Contenido del mensaje. El contenido es el material que el emisor selecciona para la transmisión del mensaje, así como las formas que elige para ordenar las afirmaciones que contenga.

e) El tratamiento del mensaje. Se puede definir como la forma en que el emisor selecciona y estructura al código y al contenido, así como el método para emitir adecuadamente a éstos.

El tratamiento del mensaje está determinado por la personalidad y características individuales del emisor, sin embargo, éste no deberá olvidar la realización de este tratamiento de la manera más

²¹ *Ibidem* pág. 45.

Capítulo I Lenguajes de la historia

conveniente y que haga posible y comprensible el mensaje para el receptor, y de esta manera, lograr en el receptor el efecto deseado.

El canal

Al igual que otros términos, existen diferentes acepciones para el concepto canal, de tal manera que abordaremos a éste desde tres puntos de vista:

1. Mecanismos de unión
Decodificadores
Encodificadores
2. Vehículos de transporte: teléfono, radio, televisión, cine, periódicos y revistas entre otros vehículos.
3. Medios de transporte: sonidos, ondas hertzianas, ondas sonoras.

Sin embargo, en su acepción más general y aplicarla al proceso de la comunicación, diré que el canal es el medio por el cual se trasmite o se recibe el mensaje, entonces podemos ver que también entran en juego los sentidos ya que mediante éstos, un codificador-receptor puede percibir un mensaje que ha sido codificado y transmitido por una fuente encodificadora.

Un mensaje puede ser transmitido por los medios mencionados en vehículos de transporte, pero para poder realizar una adecuada selección de éstos se debe tomar en cuenta el propósito de la comunicación, la naturaleza (que se dará a conocer) y las características del emisor, en una palabra, el contenido, el código y el tratamiento del mensaje están estrechamente relacionados con la elección del canal, ya que al hacer una mala elección de éste, afectará en gran medida al proceso de comunicación y, por ende, no se logrará el objetivo deseado.

Retroalimentación

La retroalimentación es el elemento que por así decirlo, cierra el proceso de comunicación. La retroalimentación es una reacción, una respuesta, bien, un hecho que signifique una modificación en la conducta de quien recibe el mensaje y debe ser inmediata.

Esta modificación de la conducta puede ser de dos tipos:

a) Positiva: significa que hubo una asimilación del mensaje y la respuesta será la esperada;

b) Negativa: significa que no se asimiló el mensaje y la transformación de conducta no era la que se esperaba.

Mediante la retroalimentación, el receptor se convierte en emisor y éste en receptor de manera alternativa, ante lo cual es importante mencionar que si no existe una retroalimentación no se puede hablar de proceso de comunicación.

A raíz de los estudios realizados en relación con el proceso de comunicación, se ha dividido a éste en varios tipos:

a) Directa: en este tipo de proceso de comunicación el emisor y el receptor se encuentran en relación directa, es decir, se ven y se oyen de manera personal. Este es el tipo de comunicación llamada interpersonal;

b) Indirecta: en este proceso tanto el emisor como el receptor únicamente se comunican a través de medios de comunicación tales como la radio, televisión, prensa, cine y la respuesta regularmente es a largo plazo;

c) Unilateral: en este tipo de comunicación, el mensaje va en una sola dirección, por ejemplo, conferencias, cartas, etc.;

d) Bilateral o recíproca: un ejemplo de este tipo de comunicación se puede observar en simposios pues en éstos se abren espacios para cuestionar;

Capítulo I Lenguajes de la burocracia

e) Pública: esta modalidad de proceso de comunicación está dirigido a cualquier tipo de persona mediante los llamados medios masivos de comunicación;

f) Privada: es un tipo de comunicación a través del cual se lleva a cabo un tratamiento de temas especiales y está dirigido a ciertas personas;

g) Formal: es un tipo de proceso de comunicación e intercambio de información y depende de puestos jerárquicos, se divide a su vez en:

- Horizontal: se dirige de un miembro de la organización a otro.
- Vertical: parte de un miembro del organismo administrativo:
- Descendente: de nivel superior a nivel inferior.
- Ascendente: de nivel inferior a nivel superior.

h) Informal: no depende de puestos jerárquicos.

Es importante mencionar que al realizarse el proceso de comunicación, éste puede ser de dos o más tipos de los ya mencionados, esto dependerá de la manera en cómo se está realizando.

Se mencionó con anterioridad que no siempre existe fidelidad en la comunicación ya que pueden existir barreras en la misma, entendiéndose como tales las deficiencias o perturbaciones en la claridad del mensaje. Entre estas barreras se encuentran las siguientes:

- a) Ruido: deficiencias en el mensaje;
- b) Físico: timbre de voz, luz, tormentas eléctricas, etc.;
- c) Fisiológicas: falta de madurez, emociones, actitudes, prejuicios;
- d) Administrativas: despotismo, formalismo, falta de sinceridad;
- e) Sociales: no saber escuchar, falta de sinceridad;
- f) Culturales: lenguaje apropiado, caso omiso de advertencias;
- g) Semánticas: palabras con interpretación diferente.

Se han mencionado a los componentes del proceso de comunicación, sus características, así como otros aspectos que van ser elementos de ésta, tienen cierta influencia en dicho proceso, dado lo cual considero que los principios fundamentales para el proceso de comunicación son los siguientes:

1. El proceso de comunicación no es una relación pasiva entre emisor y receptor, ya que existe entre ellos un continuo intercambio de ideas y opiniones;
2. Debe existir un código común;
3. Debe elegirse un canal apropiado;
4. Debe haber un intercambio de ideas y opiniones. (retroalimentación);
5. La retroalimentación, cierra el proceso de comunicación ya que sin ella, dicho proceso no existe.

1.2 Referente y marco de referencia

Un estudio de comunicación que se instala en forma definitiva en este horizonte tiene una serie de ventajas: elimina los problemas relativos al porqué y el para qué, de determinados mensajes, un estudio que se ubique en este horizonte puede trabajar al infinito las consideraciones sobre el código, puede dar lugar a interminables análisis de mensajes a nivel de meros planos estilísticos.

Tal horizonte de abstracción tiene un propósito metodológico, es sólo el punto de partida de la investigación y no la llegada. Para comprender un proceso de comunicación, hay que situarlo, hay que investigarlo en la situación concreta en que se da y esto es sólo posible abandonando el cómodo horizonte mencionado.

Comenzaré por señalar que, todo mensaje es siempre mensaje sobre algo, es decir, que en él, encontramos datos referidos a tal o cual sector de la realidad. Esa referencialidad es la que da validez, la que lo hace parte de un proceso humano.

Lamaré referente a la porción de la realidad que aparece dicha en el mensaje. No entraré ahora a cuestionar la verdad o falsedad del contenido del mensaje, la distorsión o lo que pueda haber en él del referente. Señalaré simplemente al hecho concreto.

La comprensión de lo que el mensaje nos dice implica una previa comprensión de la realidad que sólo puede ser señal, en el sentido de que la misma es un conocimiento y también, fundamentalmente, una valoración.

En relación con el mensaje, es decir, a los fines de su comprensión general e inmediata de la realidad, un mensaje es referencial si y sólo si aparece inserto en un marco de referencia previamente conocido por el receptor, conocido y valorado.

A su vez, esa relación dinámica entre referencialidad y marco de referencia hace que el proceso no sea nunca una cuestión de relación entre autómatas.

Capítulo I Lenguajes de la histeria

En los casos más generales de comunicación, el emisor o está inserto en el marco de referencia o conoce el marco de referencia del receptor, y elabora su mensaje a partir del mismo. Con lo que quiero hacer hincapié en que todo emisor se adapta de alguna forma a su receptor para hacerle llegar el mensaje.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

1.3 Técnicas y recursos

La historieta tiene diferentes acepciones, de las cuales la siguiente cumple las expectativas para los fines de esta tesis: una serie de imágenes ordenadas cronológicamente en las que, algunas veces, mediante un texto se narra una historia determinada, que generalmente contiene un trasfondo ideológico, cultural que dista mucho de la realidad de los lectores.

A partir de ella debo resaltar que la estructura de la historieta, en su gran mayoría, está integrada por dos sistemas: el lenguaje y la imagen, en donde el primero tiene como función, precisar aquello que es mostrado por una imagen y ésta, ilustrará las acciones que son narradas por medio de un lenguaje, de ahí que ambos sistemas se complementan mutuamente en la historieta, aunque en algunos casos ello sirva para reiterar la información que se quiere proporcionar.

Al reconocer a la historieta como una estructura de tipo narrativo, se debe a su vez reconocer la presencia de una diacronía entre sus elementos, es decir, la existencia de una línea temporal marcada por un antes y un después. "El antes/después en la historia se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia".²²

Así, cuando leemos una viñeta, la anterior, se convierte en lo pasado y la que viene se le ve como un futuro; dicha temporalidad entre una y otra viñeta se da a partir de la lectura que se realiza, generalmente de izquierda a derecha, coordinado con la lectura de arriba hacia abajo, a ello se le llamará *línea de indicatividad* o *vector de lectura*.

Esta línea de indicatividad se llevará a cabo como ya se mencionó, a partir de la continuidad dada entre una y otra viñeta que a su vez, está integrada por un lenguaje y una imagen en donde ésta última proyectará un mensaje determinado. Siendo éste de tres tipos: lingüístico, denotativo y connotativo.

El mensaje lingüístico se encuentra en las historietas a manera de títulos, leyendas, narraciones y diálogos. Y sus funciones son las siguientes:

²² Guerra, Georgina. *El cómic y la historieta en la enseñanza*. p. 25.

a) Función de anclaje: es aquel mensaje que hace que el lector escija una de las varias significaciones que puede ofrecer una imagen; siendo que "la importancia fundamental del anclaje radica en la función ideológica, en vista de que el lector debe elegir ciertos significados y omitir otros".²³

b) Función de relevo: se centra principalmente hacia el aspecto icónico, reduciendo el ámbito de su posible significación.

El mensaje denotativo o análisis iconográfico trata acerca de la composición fonética, la descripción verbal o pronunciación de los elementos que forman el objeto de análisis, es decir "es la abstracción de todas y cada uno de los componentes sin considerar significaciones, simbolismos o lo que el mensaje pudiera implicar para el lector".²⁴

El mensaje connotado o análisis iconológico requiere de la percepción de todos los significados posibles del contenido; es así como el mensaje conlleva un significado intrínseco revelando la actitud básica de una nación, un período o una clase social, siendo que en este mensaje se debe llevar a cabo una decodificación del medio en donde se relacionan los tres tipos de mensajes antes mencionados que lo forman al igual que su significado.

A partir de lo anterior, puedo decir que el análisis iconográfico presenta una gran importancia dentro de un medio como lo es la historieta ya que se encuentra formada por diversos signos icónicos entendiéndolos como "cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado".²⁵ siendo que los elementos icónicos son siempre pictográficos, al utilizar a un conjunto de ellos se confirma lo que podemos denominar lenguaje icónico, mismo que está considerado como un estado previo a la escritura fonética.

Asimismo, no hay que olvidar que la historieta como cualquier otra estructura narrativa es divisible a efectos de un análisis lingüístico a partir de ciertas unidades que poseen un significado, siendo éstas las macro-unidades significativas, las unidades significativas y las micro-unidades significativas.

²³ Toussaint, Florence. *Crítica de la información de masas*. p. 62.

²⁴ Cabrera, Geomina *op. cit.* p. 25.

²⁵ Cabrer, Ronda, *op. cit.* p. 108.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

"Las macro-unidades significativas hacen referencia a la globalidad del objeto estético y tienen, por lo tanto, un carácter sintético",²⁶ abarcándose dentro de esta categoría la estructura general que contiene: el tamaño, la forma, la presentación, la portada, el color, además de los estilemas y grafismos del dibujante.

Las unidades significativas son las viñetas o pictogramas, las cuales están formadas por la "representación pictográfica del mismo espacio y/o tiempo significativos que constituyen la unidad de montaje de un comic",²⁷ además del montaje, tomándose en cuenta también la continuidad de la viñeta.

"Las micro-unidades significativas son todos los elementos que definen, componen y se integran en la viñeta",²⁸ entre estos elementos, se puede contar con el encuadre que a su vez está integrado por la composición, los decorados, el vestuario de los personajes y la tipografía; otro elemento de la viñeta son las adjetivaciones de las cuales forman parte la angulación e iluminación, además también se toman en cuenta algunas convenciones específicas de las historietas como son el *ballon*, que puede contener diálogos, sonidos, onomatopeyas y las figuras cinéticas que forman parte de las convenciones específicas.

Todo lo anteriormente mencionado, son a grandes rasgos las categorías que me servirán para el análisis posterior de las historietas elegidas, de ahí que proceda enseguida a una explicación más amplia y detallada de cada una de ellas.

La descripción de las categorías se llevará a cabo de lo macro a lo micro, es decir del todo a las partes ya que de esta manera se tendrá una mejor comprensión de la serie de elementos integrantes de la viñeta, tomando a ésta como la unidad imprescindible dentro de una historieta.

²⁶ *Ibidem* p. 10.

²⁷ *Ibidem* p. 115.

²⁸ *Ibidem* p. 117.

Se mencionó que la división hecha a la historieta es con respecto a su estructura, entendiendo como tal a la forma en que se encuentra integrada la misma, de ahí que partiré del todo o mejor dicho, de las macro-unidades significativas que comprenden la estructura general que tiene la historieta.

Recordemos que dentro de las macro-unidades significativas se encuentra el tamaño, la forma, la presentación, la portada, el color, al igual que los estilemas y grafismos del dibujante, mismas que nos proporcionaran a grandes rasgos el entendimiento de una historieta cualquiera.

Iniciaré por definir a cada uno de los elementos de las macro-unidades enunciadas en el párrafo anterior.

El concepto tamaño de la historieta, se refiere precisamente a las medidas de que consta una historieta, existiendo una gran diversidad de ellos, ya que los hay pequeños, mediano y hasta gigantes, los cuales más que nada existen para proporcionar 'cambios' al lector, sin embargo el contenido y las temáticas tratadas son las mismas (véase el apartado correspondiente a las conclusiones).

En cuanto a la forma, puedo decir lo siguiente: este concepto se refiere al formato de la historieta, o sea, la descripción de cómo es su figura, siendo por lo regular de forma rectangular, debido más que nada a que ello constituye una forma práctica para su uso además porque tal forma está dada por el número de viñetas que aparecen en cada una de sus páginas.

En la presentación, podemos incluir cuestiones tales como el total de páginas que posee cada historieta las cuales varían debido al tipo de revista de que se trate ya que existen publicaciones que tienen una aparición semanal o bien, constituyen una edición especial, ya sea de aniversario o de colección como en algunas ocasiones se hacen llamar, mismas que contienen un mayor número de aventuras y por lo tanto un mayor número de páginas.

De ahí que exista una relación entre el número de páginas y el tipo de revista de que se trate, es decir, el número de páginas varía dependiendo de la periodicidad de la historieta.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

Otro aspecto a tratar, con respecto a los elementos que integran a las macro-unidades de la historieta, es la portada, ya que es la primera plana en la que se encuentra regularmente el nombre de la historieta, la casa editorial, el precio de la revista, el número de que se trata y además una macro-viñeta en la cual nos muestra a los personajes principales de quién o quiénes va a tratar la historieta.

El color, que es el otro elemento a tratar, juega un papel importante dentro de la realización y elaboración de una revista debido a que ejerce principalmente cuatro funciones:
Figurativo, estético, psicológico y significante.

Respecto a la primera función, se dice que "el color, por oposición al blanco y negro, es percibido como un progreso en el sentido de que la escena representada se aproxima a la vida real",¹⁹ es decir, que la imagen que presenta el emisor está cargada de un mayor realismo lo cual, por supuesto, estará más atrayente para el lector-receptor a quien va dirigido el mensaje.

Se dijo también que el color lleva a cabo un papel estético "en el sentido de que existe una elección de las armonías y de los tintes, unas investigaciones en el marco de la página o de la viñeta"²⁰ o sea, que los colores no se aplican de manera aleatoria sino que deben de ser armoniosos para que sean estéticamente atractivos a la vista del lector.

También se mencionó lo psicológico como otro de las funciones de la historieta y cumple con esta función al momento en que "el conocimiento del ser profundo del emisor bien en el del receptor se proyecte a la vista de una imagen, adaptándola o rechazándola",²¹ esta función se refiere a que el emisor debe tener un conocimiento del público al cual se va a dirigir ya que con ello logrará que los mensajes enviados sean captados por el receptor y para ello el mensaje debe tener cierta carga de emociones, mismas que le llevarán a aceptar o a rechazar el mensaje, clándose esta situación en la medida en que el objetivo del emisor se logre.

El color, aún cuando el color contribuye a una mayor emotividad de la imagen, en ocasiones, este se conjuga con la realidad social concreta

¹⁹ Michel, Martin, . *Semiología de la imagen y pedagogía*, pag. 127.

²⁰ *idem*.

²¹ *idem*.

del receptor de tal manera que dependiendo de esta relación, será el significado emotivo de la imagen. "color evoca cuestiones sociales e incluso personales",¹² de aquí, debo resaltar que "el significado del color está muy ligado a la experiencia cotidiana de la gente y es a partir de ella, (es decir, del proceso de comunicación en totalidad del marco de referencia) que hay que analizarlo".¹³

A partir de lo anterior puedo decir que el significado se encuentra ligado muy estrechamente con el color, ya que de acuerdo con la forma en que éste sea utilizado en determinados dibujos o situaciones de la historieta, será decodificado por el receptor según el entorno en el cual se desenvuelve, así como al grupo social al cual pertenece, e incluso al país de procedencia.

Con la afirmación anterior, no quiero decir que existan reglas universales para la comprensión e interpretación de los colores empleados, sino que por el contrario existen posibilidades significativas de los colores muy variadas; sin embargo, también debo reconocer que figuran "connotaciones sobre el color que han sido socialmente programadas... difundándose colores que tienen cierta relación con ambientes y situaciones",¹⁴ que han sido aprendidas y por lo tanto se han hecho conocidas de manera general dentro de la población lectora que es más o menos constante en la adquisición de alguna historieta.

Otra de las categorías mencionadas dentro de las macro-unidades significativas son los estilemas propios de cada diseñador de una historieta.

Sin embargo, aún cuando el diseñador puede echar mano de sus estilemas, no se puede decir que ello ocurra del todo, debido a que éste se encuentra bajo parámetros ya establecidos por los dueños de las historietas o bien de la casa editorial para la cual trabaja ya que "los propios editores son los que a través del control de guión mantienen en sus manos el control de la historieta y sus beneficios",¹⁵ imposibilitando con ello la creación y desarrollo profesional.

¹² Pinedo Castillo, Daniel. *Elementos para el análisis del mensaje*. p. 101

¹³ *Ibidem* p. 102.

¹⁴ *Ibidem* p. 103.

¹⁵ Pardo Aguayo Fabio H. *op.cit.* p. 9.

Capítulo I lenguajes de la historieta

Como última categoría correspondiente a las macro-unidades, mencionaré a los grafismos, entendiéndolo como tales al marcado de letras, es decir, el marcado y la manera de dibujarla, por medio de las cuales se destacan las cualidades de la voz y de la palabra: la entonación, los titubeos, los tartamudeos, el acento, el timbre, los cuchicheos, los suspiros, etc.

"La forma de las letras, su disposición y su grosor evocan los atributos... mediante una serie de figuras que, a través de su imagen se aproxima a lo que experimenta oyendo el auditorio".¹⁶

Para definir a los grafismos es necesaria la siguiente nota textual:

Como un ejemplo a la anterior cita se puede observar al interior de la historieta que las letras disminuyen, si es que se habla en voz baja; o bien, ocurre lo contrario si se aumenta la intensidad de la voz, al mismo tiempo que se hacen más gruesas y más negras, se desdoblán si se emiten balbuceos y tartamudeos; se repiten para advertir la prolongación de la emisión; se vuelven temblorosas para indicar miedo; se erizan de puntas o se rodean de líneas confusas para determinar la cólera o una emoción intensa; se rodean de notas cuando se presenta una voz cantada.

Estos son algunos de los ejemplos más comunes de grafismos, que son utilizados para representar y enfatizar o acentuar la presencia de determinados elementos en la historieta; sugerir estados de ánimo, sugerir encuentros entre personajes, sugerir movimientos.

Los grafismos son de gran utilidad práctica, ya que con la utilización de tales recursos no es necesario que se diga al lector que es lo que se pretende resaltar o dar a entender con su utilización ya que es una característica de la historieta que él ha ido asimilando y aprendiendo; por lo tanto cuando éste se encuentre en contacto con algún grafismo, infiere su significado inmediatamente sin tener que refuldar en una explicación.

Hasta aquí, se puede decir que he concluido con la explicación de las categorías que forman parte de las macro-unidades significativas de una historieta.

¹⁶ *Martin Michel op. cit. p. 129.*

Ahora, procedere a la exposición de las unidades significativas.

Las unidades significativas están constituidas por las viñetas o pictogramas que se presentan dentro de una historieta.

Antes de continuar, debo puntualizar que la importancia de la viñeta, dentro del análisis de los elementos que constituyen a una historieta radica en que es "la convención más fácilmente identificable, en principio de las que se utilizan como recursos expresivos",³⁷ así como las que forman parte de ella la "unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje, y al mismo tiempo unidad de percepción diferencial"³⁸; de ahí que ambas constituyen aspectos que nos darán la pauta para distinguir dentro de una historieta, a través de la viñeta, los componentes de la misma.

Una viñeta o pictograma es considerada como un elemento imprescindible en la elaboración de la historieta.

Primeramente, en una viñeta se diferencia lo que podemos llamar *continente* y *contenido*, en donde el primero "está formado normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del tebeo",³⁹ es decir es la parte exterior de lo que es la viñeta; en cambio, el contenido se puede entender como todos los elementos que se encuentran dentro de una viñeta, sean estos de tipo icónico o verbal, mismos que según Román Gubern, serían las micro-unidades significativas, de las cuales hablaremos más adelante.

Dentro del continente, encontré tres características de la viñeta, las cuales son:

Primeramente, las líneas constitutivas, entendiéndose a éstas como "la línea que cierra o acota el campo perceptivo delimitado por el cuadro".⁴⁰

Es decir, es la manera en como son delineadas el perímetro de la misma viñeta, siendo las más comunes, las rectas mismas que presentan una sensación de monotonía, de ahí que en algunas

³⁷ Rodríguez Diéguez J. Luis *op.cit.* p. 40

³⁸ *Idem*.

³⁹ *Idem*.

⁴⁰ *Ibidem* p. 52.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

ocasiones ciertos autores han trabajado con una lineación diferente a la ya mencionada, pudiendo ser: curvas ligeramente onduladas, de trazo, bordes formados por líneas curvas de muy corto radio (algodonosas), líneas discontinuas o puntos, etc., las cuales son utilizadas ya sea por un criterio estético o bien por una dimensión estrictamente significativa de ahí que se lleve a cabo "una búsqueda de analogía con las tomas fotográficas o cinematográficas realizadas con suavizador",⁴¹ ya que pueden querer representar un momento presente, pasado o bien, futuro dando como resultado un dinamismo y agilización a la forma de presentación.

En segundo lugar, se encuentra la forma de la viñeta, es decir, la figura o formato que toma la propia viñeta, la cual al igual que las líneas constitutivas son de formas muy variadas y existen rectangulares, cuadradas, triangulares, circulares, etc.

La forma más frecuente de viñeta es la de forma rectangular, debido a la necesidad que se tiene en cuanto a la distribución de la superficie de página en la que se integra o dibuja a las viñetas.

Por otro lado, hay que mencionar que la forma rectangular que adoptan las viñetas pueden presentarse ya sea en forma vertical y horizontal, según sea el sentido expresivo que se quiera manifestar, siendo que "la horizontalidad suele asociarse a una cierta tranquilidad, a un relato sosiego y de reposo",⁴² mientras que "la verticalidad de la viñeta puede asociarse a un mayor rito, a cierto tipo de intranquilidad, a desasosiego"⁴³; pero ya sean viñetas en posición vertical o en posición horizontal, la rectangularidad de las mismas nos permitirán una mejor manera de percibir todo lo que se circunscribe tanto dentro de la viñeta como de la secuencia que se lleva debido a que tal forma permite cerrar el plano de aquello que solamente se quiere mostrar.

Por último, tenemos a las dimensiones relativas y absolutas de la viñeta, en donde el término se encuentra en relación directa con lo extenso de los ejes en las rectangulares, es decir, a la proporción relativa que se tiene con otras viñetas; por lo tanto "el tamaño de la viñeta ha de examinarse siempre en su sentido de relación con las restantes de la historieta",⁴⁴ ya que según sea el sentido significativo

⁴¹ *Ibidem* p. 51.

⁴² *Ibidem* p. 55.

⁴³ *Ibidem* p. 56.

⁴⁴ *Idem*.

que se le quiera proporcionar a una viñeta respecto al resto de las que aparezcan en una página, variará el tamaño de la misma.

Es importante hacer notar que las manifestaciones no convencionales que presenta la viñeta respecto a su estructura exterior, ya sea de línea exterior, su forma o bien su dimensión, son claros ejemplos de estilemas que emplean ciertos autores convirtiéndose en características propias de ellos para manifestar situaciones particulares, cumpliéndose así su desarrollo expresivo en cuanto a los elementos que presenta.

Hasta este momento y de acuerdo con los planteamientos anteriores, he llegado a la conclusión de que la historieta es una estructura de tipo narrativo, que presenta una diacronía o línea temporal marcada por un antes y un después.

Pues bien, ese antes y ese después se plasma dentro de una viñeta, siendo ésta la parte de la historieta que en este momento se está analizando, de ahí que ello lo trate con más profundidad.

Cuando se observa una viñeta, nos percatamos que está delineada por una línea exterior, enmarcando dentro de ella un espacio en donde se manifiesta un momento determinado que está viviendo el personaje, tomando este espacio dimensiones de temporalidad, debido a "que los signos icónicos estáticos que lo componen adquieren esta dimensión de acuerdo con las convenciones propias de su lectura",⁴³ es decir, que esa temporalidad va a estar dada a partir del tiempo que se emplee en la lectura de la viñeta ya que si ésta presenta un tamaño pequeño y consta de un número reducido de signos icónicos y posee un texto breve de escritura fonética, la lectura será más rápida, que si se presentara lo contrario, es decir, una viñeta de mayor tamaño, de gran cantidad de signos icónicos y además, de un texto extenso de escritura fonética.

Asimismo, es pertinente hacer mención que tanto el espacio como el tiempo que se pretende presentar, son aspectos que determinan el formato que deba presentar la viñeta.

Es observable que dentro de la página de una historieta, las viñetas no se encuentran aisladas unas con otras sino que están enlazadas presentando así un relación, misma que podemos denominar montaje

⁴³ *Ibidem*, p. 52.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

el cual se basa en "la organización de varias imágenes en una serie lógica de crear un cierto orden para la percepción"⁴⁶ en donde dichas imágenes se expresan en espacios y tiempos significativos del continuum narrativo omitiéndose espacios y tiempos intermedios, que el diseñador considera innecesarios, sin embargo, no se pierde en ningún momento la continuidad de la narración ya que el lector ha aprendido a formar la relación entre la estructura de cada uno de los mensajes y los elementos de tipo imaginativo con que cuenta, llamándose a esto montaje elíptico.

Con el montaje se crea el discurso sintagmático que es "la combinación de dos o más unidades significativas; mismas que son a su vez, una unidad dentro de la macro-unidad total que sería el comic mismo, o sea, la estructura total",⁴⁷ en donde la macro-unidad estaría dada por la secuencia que se presenta a partir de la acción dramática.

Según la secuencia, el montaje presentará ciertas técnicas de tipo narrativo como la narración lineal en donde se lleva a cabo un progresión cronológica en unidades de acción, entendiéndose a tales como la continuidad existente de una acción determinada, la cual nos mostrará diversos momentos de la misma, dándose lo contrario con la narración paralela ya que ésta es la alteración de dos o más acciones que se presentan en distintos lugares y que se suponen simultáneas; éstas se presentan cuando dos viñetas están seguidas, sin embargo, aparentemente no tienen relación alguna ya que nos puede mostrar un lugar diferente del que se mostró en la viñeta que la precedió.

Pues bien, para que se lleve a cabo la conexión entre viñeta y viñeta, puede emplearse el record, siendo éste "las uniones de continuidad correcta entre un plano y el siguiente"⁴⁸, ya sea en forma lógica o en forma arbitraria, entre las apoyaturas, los cartuchos y los textos en off las formas arbitrarias de montaje se realizan con base en las estructuras temporales y psicológica.

Empezaré por explicar las formas lógicas del montaje en la historieta:

⁴⁶ Prieto Castillo, Daniel. *op. cit.* p. 127.

⁴⁷ *Idem.*

⁴⁸ *Ibidem* p. 128.

- Espacios contiguos: "consiste en el enlace de dos espacios estrictamente contiguos y reproducidos desde el mismo punto de vista"⁴⁹ se refiere a que muestra de manera aparente la existencia de continuidad espacio-temporal de la acción presentada, la cual se da en viñetas que se encuentran seguidas unas de otras, en espacios que se suponen contiguos.

- Fusión: "consiste en una alteración progresiva de los valores tonales de la imagen en viñetas sucesivas"⁵⁰, es decir, que dentro de cada viñeta se presentan cambios de tonos en la presentación de una acción ya que el ritmo de la historieta lo requiere, observándose tal cambio al comparar dos o más viñetas seguidas.

- Apoyatura: "es la inclusión de un texto integrado a la viñeta el cual tiene como función aclarar o explicar su contenido, facilitar la continuidad entre dos viñetas o reproducir comentarios del narrador"⁵¹, estos son propiamente los textos que se incluyen en el interior de una viñeta, mismos que permiten aclarar o explicar todo aquello que se encuentra dentro de ésta, lo que considera la continuidad entre una viñeta y otra, así como también en algunas ocasiones contendrá un comentario hecho por el narrador.

- Carruchos: es una "apoyatura ubicada entre viñetas consecutivas"⁵², el carrucho puede tomarse como una variante de la apoyatura, sólo que estos se dan entre viñetas que se encuentran seguidas.

- Textos en off: "es un enlace acústico que presenta, en una viñeta, pero que se supone próximo"⁵³, esta es una conexión que aparece entre dos viñetas a partir de diversos sonidos que proceden de un sitio que no se da a conocer, sin embargo, se encuentra cercano al lugar que nos muestra la viñeta, el cual causa algún efecto en la acción mostrada en ésta.

Es evidente que todas las formas lógicas de montaje que se acaban de mencionar son utilizadas para enlazar las viñetas unas con otras de manera lógica y razonable a fin de que sólo sea percibido

⁴⁹ Guerra, *Coorigma* op. cit. p. 27.

⁵⁰ *Idem.*

⁵¹ *Idem.*

⁵² *Idem.*

⁵³ *Idem.*

Capítulo I Lenguajes de la historieta

instantáneamente por el lector y sin que esto cause suposiciones y cosas ajenas a lo que se desea decir. Es decir, el lector será educado a través del tiempo y de la lectura de historietas para que perciba al mensaje.

Por otro lado, las formas arbitrarias de montaje se llevan a cabo a partir de estructuras temporales y psicológicas. La estructura temporal utiliza el ralenti, el flash back, el flash forward, por su parte, las estructuras psicológicas comprenden los sueños y las percepciones subjetivas o alucinaciones y el flash back y el flash forward psicológicos.

En las estructuras temporales, se encuentran los recursos del ralenti, el flash back y el flash forward.

- *Ralenti*: es "una estructura de montaje que crea en el lector la ilusión de que la narración transcurre en un tiempo irreal dilatado artificialmente",⁵⁴ es decir el ralenti permite al lector que por un momento imagine un tiempo determinado que no es real, sino que por el contrario, a la vez, el ralenti será parte importante dentro de la narración de la historieta.

- *Flash Back*: "el flash back supone una evocación del pasado. Suele utilizarse en aquellos casos en los que se pretende interpolar en la acción alguna información no coherente con la línea temporal marcada en la secuencia de viñetas y relativa al pasado".⁵⁵

Con la utilización del flash back se busca que el lector conozca algún momento o situación del pasado provocando con ello un cambio temporal, ya que se mostrará algún recuerdo de un personaje o bien, un deseo o situación que ahora, para ello se echará mano de recursos que se apliquen en la forma de la viñeta, siendo ésta en contornos imprecisos o algodonosos.

- *Flash Forward*: el flash forward, por el contrario, procura la anticipación de un futuro, es decir, supondrá aquello que sueña el personaje, que desea o anticipa, y lo mismo que el flash back, se representa por líneas constitutivas, ya sean onduladas, por puntilleo, con viñetas circulares, elípticas, etc.

⁵⁴ *Idem.*

⁵⁵ *Rodríguez Domínguez, J.L. op. cit. p. 27.*

A través de las estructuras temporales de montaje que se han mencionado, el diseñador intenta jugar un poco con la relación espacio-tiempo, que se lleva a cabo en la secuencia temporal normal de la narración dentro de una historieta, tomándose a estos como los recursos a utilizar que transporte al lector, ya sea del presente al pasado o bien del presente al futuro según se requiera, sin que se convierta en una lectura incomprensible, ya que a través del tiempo y de una constante lectura de las historietas, el lector se ha visto sujeto a un aprendizaje que le ha llevado a comprender y ha asimilar de mejor manera las narraciones que se le presentan.

En cuanto a las estructuras psicológicas, éstas se refieren a los sueños, a las percepciones subjetivas así como el flash back y el flash forward psicológicas, he de decir que todos ellos tiene una gran similitud con las estructuras temporales, aún cuando los primeros sean a nivel espacio-tiempo y los últimos precisamente a nivel psicológico, sin embargo, estos al llevar a cabo el montaje a partir de estructuras psicológicas se manifestará un tanto de forma abstracta, aún cuando la única forma de darnos cuenta de ello será exactamente a partir de la percepción visual a través de manifestaciones de tipo icónico, que son con los que el lector tiene contacto al leer la historieta, pues bien, estas estructuras psicológicas se "representan a través de viñetas que se contrastan con otras que representan la realidad física presente"⁵⁶, ya que ello permitirá dar impresión ya sea de un sueño o, de algo que percibe algún personaje de forma personal, al igual que la remembranza de situaciones pasadas o futuras.

Con lo mencionado en párrafos anteriores quiero puntualizar acerca de los aspectos que forman parte del continente de una viñeta, ya que ello dará pauta para desarrollar la última parte de este capítulo, concretamente me refiero al contenido de la viñeta o, de acuerdo con Román Gubern a las micro-unidades significativas de la misma.

Las micro-unidades significativas "son todos los elementos que definen, componen y se integran en la viñeta"⁵⁷ de ahí que esta parte de la viñeta se le conozca también como el contenido de la misma, siendo éste, de tipo icónico o de tipo verbal, presentándose estos tipos de lenguaje en forma simultánea o diferenciadamente.

⁵⁶ Guerra, Cárufina. op. cit. p. 27.

⁵⁷ Gubern, Román op. cit. p. 110.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

El contenido icónico "puede estudiarse en su dimensión sustantiva - que se presenta- y en su dimensión adjetiva añadiendo una serie de características tales como el movimiento, la expresividad derivada del fragmento concreto que selecciona del total posible de información icónica que cabría presentar. La adjetivación icónica se realiza principalmente por medio de los códigos cinéticos y la utilización de diferentes planos y angulaciones"⁵⁴, a partir de ello se nota que el contenido icónico de una viñeta a su vez se divide bajo dos dimensiones, una sustantiva y otra adjetiva, mismas que examinaré después de mencionar que la otra parte del contenido en general de la viñeta, es el contenido verbal.

El contenido verbal, "puede ser clasificado como textos de transferencia a contextuales, textos dialogales y onomatopéyas"⁵⁵, es decir, abarca todo lo que se refiere al lenguaje de tipo verbal, en diversas formas.

Es importante tomar en cuenta que aún cuando el código verbal y el código icónico son totalmente diferentes, tienen como característica común "la de producir un modo de redundancia socialmente aceptable"⁵⁶, sin que uno u otro domine, ya que si esto ocurriera impediría el desarrollo del mensaje así como su interpretación, causando en ocasiones aburrimiento por parte del lector; por tanto se debe de pensar en un equilibrio de ambos códigos para el logro de un reforzamiento mutuo.

Pues bien, para entender cuál es el código o contenido icónico de una viñeta es necesario explicar ampliamente el contenido icónico sustantivo así como el contenido icónico adjetivo, ya que ambos al ser manifestaciones de éste, nos dan la pauta para su mejor comprensión.

Lo icónico sustantivo, de manera general, puede considerarse a aquello que se representa dentro de una viñeta, sin embargo hemos de observar que son muchos elementos los que se encuentran comprendidos dentro de ésta, por tanto, es necesario especificar más al respecto.

⁵⁴ Rodríguez Dióquez J.L. *op.cit.* p. 40.

⁵⁵ *Idem.*

⁵⁶ *Ibidem* p. 57.

Capítulo I lenguajes de la historieta

Cuando se tiene contacto con una viñeta se puede uno percatar que al interior de ella se muestran ciertos personajes que se encuentran bajo alguna acción, misma que se ve apoyada por determinadas características que se encuentran alrededor de éstos, para reflejar precisamente que se encuentran realizando esta acción.

Por lo tanto, debo considerar como icónico sustantivo a "aquello que se refiere de modo principal a los personajes de la acción"⁶¹, pero imaginándonos a estos como una especie de retrato-robot que carece de expresión alguna, así como de movimientos, ya que todas estas características que le proporcionan vida a los personajes, es precisamente el código icónico adjetivo mismo que posteriormente se abordará de manera más amplia.

Para una mejor comprensión del código icónico sustantivo, haré referencia a lo siguiente: la imagen de un personaje es considerada como una representación de tipo icónico, siendo que la iconicidad de éste "sería la característica que pondría de manifiesto el grado de realismo de una imagen en su percepción visual comparada con el objeto que representa.

La máxima iconicidad vendría dada por el propio objeto, y la mínima iconicidad -(que supondría la máxima abstracción-, por la descripción normalizada o estereotipada del mismo objeto"⁶², todo ello afecta a los personajes de forma general, por lo tanto, se le considera como un atributo sustantivo de los mismos ya sean de una o varias historietas.

Aun cuando existen varios niveles de iconicidad me referiré a los cinco niveles básicos, siendo éstos:

- La utilización de la fotografía "permite llegar a un alto nivel de analogía perceptual con aquello que representa"⁶³. Este nivel prácticamente nunca es utilizado en las historietas.
- El dibujo realista "viene dado por la ilustración, de tipo realista... eliminando, cuando así lo requiere, todo rasgo superfluo o toda aquella información no pertinente"⁶⁴, se refiere a dibujos que son muy

⁶¹ *Ibidem* p. 60.

⁶² *Idem*.

⁶³ *Idem*.

⁶⁴ *Ibidem* p. 61.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

semejantes a lo real abarcando ello tanto a los personajes como a las situaciones presentadas.

- La caricatura humana "está constituida por aquellos personajes que se presentan como caricatura humana... supone un tratamiento intencionalmente deformador de los personajes"⁶⁵. Este nivel se refiere propiamente al subgénero de las historietas que es el humorismo, el cual nos presenta personajes humanos haciendo parodia o mofa de ciertas características que le son propias.

- El animal humanizado y caricaturizado "está constituido por aquellos personajes que son caricaturas de animales humanizados"⁶⁶, comprende propiamente a los personajes que aun cuando son animales, se les proporciona vida propia a semejanza de los seres humanos, siendo clásicamente representados por toda la serie de personajes que el mundo de la historieta ha creado.

- La ilustración no figurativa: este último nivel de iconicidad "se refiere a los modos de representación no figurativa. Se trata de superficies ordenadas, de color o forma orientadas a causar una determinada impresión global"⁶⁷, propiamente ello no puede considerarse la continuidad en algún tipo de historietas, sino más bien, se percibe en cierto momento de la acción, representando a través de impacto o luchas entre los personajes.

Aun cuando lo sustantivo icónico de alguna manera puede considerarse como un inicio de adjetivación, éste se presenta bajo aspectos bien definidos y determinados, dentro del contenido de una viñeta mismos que serán los que presentaré a continuación.

Como he mencionado, existe dentro de lo icónico, varios elementos que también son conocidos como micro-unidades, tales como el encuadre el cual a su vez abarca, la composición, los decorados, el vestuario de los personajes, la tipología, las adjetivaciones mismas que comprenden las angulaciones y la iluminación, por último, las convenciones específicas de las cuales forman parte el globo, los sonidos inarticulados, las onomatopeyas, los signos cinéticos y las metáforas visuales.

⁶⁵ *Idem*.

⁶⁶ *Ibidem* p. 42.

⁶⁷ *Idem*.

- Encuadre: es "la delimitación bidimensional de un espacio que se refiere a dos órdenes de espacios distintos: el de la superficie del papel sobre el que se dibuja el pictograma o se imprime éste; el del espacio figurativo que desea representar el dibujante"⁵⁸, por lo tanto, el encuadre trabaja dos situaciones de forma simultánea, una es el papel en sí que se ocupa para plasmar un dibujo y otro precisamente el espacio, el lugar específico que el dibujante describe.

Asimismo, hay que decir que el encuadre se estructura a partir de planos, el cual puede considerarse como "la delimitación espacial de la imagen a reproducir icónicamente"⁵⁹ en donde se presenta una división del espacio el cual es similar a las técnicas cinematográficas, mismos que se reflejan a la forma en que se les denomina ya que son los mismos que se utilizan en la cinematografía.

También hay que tomar en cuenta que, en la selección de un plano corresponde cierta intencionalidad que pretende destacar a algunos elementos teniendo como característica "la dimensión para la imagen en secuencia"⁶⁰. Siendo que a partir de la primera surgen la clarificación de los diferentes tipos de planos que se conoce, tenemos los siguientes:

- Plano General: "abarca todo el paisaje o una escena. En él se trata de distribuir la atención por igual, sin una focalización en algún momento"⁶¹. Se trata de distribuir la atención por igual, sin una situación determinada, ya sea con o sin personajes, en donde éste puede ser un paisaje o el interior de alguna situación. Asimismo, el protagonista principal al que hace referencia esta viñeta suele ser en la mayoría de los casos el mismo entorno que rodea a los sujetos que aparecen; si esto sucede, la figura del personaje se muestra completa y con aire sobre su cabeza y suelo debajo de sus pies, ocupando así una posición en medio de dicho plano.

⁵⁸ *Idem.*

⁵⁹ *Ibidem* p. 66.

⁶⁰ Prieto Castillo, Daniel *op. cit.* p. 121.

⁶¹ *Idem.*

Capítulo I Lenguajes de la historia

- Plano entero: "el personaje o los personajes aparecen de cuerpo entero si bien tocan de alguna manera el margen interior con los pies"⁷²; dicho plano es utilizado por lo regular para realizar determinada actividad que esté desarrollando el personaje o bien para mostrar la presencia del mismo en escena.

- Plano americano: "es el plano de tres cuartos de la rodilla hacia arriba"⁷³. En este plano, al aparecer cortada la figura a la altura de las rodillas se muestra cierto acercamiento, por lo tanto, se pretende con ello la identificación del personaje.

- Primer plano: "la cabeza o cabezas de los personajes ocupan prácticamente todo el espacio con claro sentido de protagonismo"⁷⁴. Aquí se lleva a cabo un acercamiento al rostro, el cual al ocupar toda la viñeta, se concentra propiamente la atención total en dicha parte del cuerpo, tomando así el papel principal.

- Plano de detalle: "muestra un detalle particular de la figura, como el rostro, una mano, o bien, objetos de tamaño pequeño los cuales a través de este plano se enfatizan"⁷⁵.

De esta manera, al mostrar un detalle mediante este plano, se intenta dramatizar una acción o una actitud, ya que se muestra propiamente la reacción que se tenga ante una u otra situación siendo éstas tal vez de alegría, de enojo, etc.

Es pertinente aclarar que la elección de planos no esta dada de forma arbitraria, sino que se determina a partir de varios elementos entre los cuales se encuentra la acción que están realizando los mismos, la importancia dramática de la acción que se muestre o la relación que ésta tenga con el contorno.

Con ello, uno se puede percatar de que se puede elegir, ya sea un plano y otro, conforme a la narración que se lleva a cabo, así como a las situaciones en que se enmarque la misma y la relación o acción que lleve a cabo el personaje.

⁷² Rodríguez Domínguez, H. *op.cit.* p. 66.

⁷³ *Ibidem* p. 67.

⁷⁴ *Ibidem*.

⁷⁵ Cuatrecasas, Georgina *op.cit.* p. 28.

Mencione anteriormente que el encuadre además de los planos, abarcaba la composición y los decorados, pues de ellos dió lo siguiente: ambos "están sujetos al estilo del dibujante y al argumento que desarrolló la historieta. Se puede ir del simplismo al barroquismo, a veces se los concede a objetos y a ambientes el grado de personajes; también se puede eliminar el decorado con la finalidad de realzar las figuras de los personajes o de acentuar la soledad"²⁶.

Aquí, de nueva cuenta el decorado y la composición prácticamente dependen de dos cuestiones, una es el espacio propio del dibujante, por medio del cual se aplica lo que se denomina estilemas, ya que en muchas ocasiones, la forma en que él plasmó esos dos aspectos en la historieta darán pauta para reconocer al dibujante de quien se trate. Por otro lado, influirá de forma determinante el argumento que conforme la historieta ya que obviamente no será el mismo decorado y la composición cuando se muestre una escena de la época medieval, ya que si ello no fuera congruente con la época de la cual se hable, se vería desfasado del mismo contexto de la historieta.

El vestuario es otro elemento que forma parte del encuadre, el cual "puede considerarse bien una prolongación del decorado, bien un indicador de tipología"²⁷.

Respecto a lo primero se dice que el vestuario forma parte de alguna manera del decorado, pues bien, ello irá en relación a lo que se mencionó hace un momento acerca del mismo, en donde se dijo que debe tener concordancia con el argumento de la historieta, ocurriendo lo mismo con el vestuario, puesto que éste debe ser acorde tanto a lo narrado como a la época de la cual se esté haciendo referencia.

Es decir, debe presentarse una correspondencia entre la propia historia y el vestuario de la misma, ya que si ello no se presenta, la lógica de la historieta es poco creíble o realmente no creíble.

En cuanto a que puede ser indicador de la tipología, puedo decir en términos generales que el vestuario puede apoyar de alguna forma a las diversas expresiones que muestra el personaje; o bien, el mismo vestuario puede considerarse como un elemento que nos muestre de

²⁶ Idem.
²⁷ Idem.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

cierta manera alguna acción que denote una expresión; ello lo trataré más ampliamente cuando de manera detallada aborde el concepto tipología o gestualidad de los personajes.

Enseguida, hablaré del último elemento que forma parte del encuadre, es decir de la tipología la cual "abarca el gestuario, las actitudes y la mímica de los personajes. En la tipología, el rostro, las piernas y los brazos son los elementos más importantes"²⁸.

La gestualidad pertenece directamente a la expresividad estética de los personajes misma que depende totalmente de la creatividad del dibujante.

Pues bien, la expresión de gestos y actitudes son tomados como recursos para dar realce a ciertas escenas ya que ello puede transmitir algún mensaje sin que se utilice un código de tipo verbal.

Ahora, hablaré de otra micro-unidad, siendo en este caso, las adjetivaciones, que a su vez comprenden las angulaciones y la iluminación. Pues bien, diré que "la adjetivación se obtiene recurriendo a efectos que ponen énfasis en el clima dramático o distorsionen la composición"²⁹, siendo que ello se logrará a través de sus componentes ya mencionados, los cuales procederé a explicar empezando primeramente por la angulación.

La angulación, es el recurso que se utiliza regularmente para lograr los efectos que se mencionaron en la adjetivación, siendo éstos el énfasis, el clima y la composición dentro de un drama, mediante la angulación del eje del objetivo sobre los personajes.

La angulación en sí será la reproducción de la realidad a través de puntos de vista del dibujante mediante la inclinación que se adopta en el balance hacia arriba (picada) o hacia abajo (contrapicada) ya sea ante un personaje o bien de una situación dada, mismos que se llevarán a cabo de manera figurada, ya que a diferencia del cine, se carece de una cámara que realice tal efecto.

²⁸ Rodríguez Diéguez, I.L. *op. cit.* p. 73.

²⁹ Guerra, Georgina. *op. cit.* p. 47.

A través de la angulación se dan cinco formas que son básicas en la presentación de imágenes:

- Angulación horizontal: "la cámara o los ojos del espectador, se sitúa a la altura del tórax o de la cabeza de los personajes"⁶⁰. Dicha posición se utiliza para mostrar a un grupo de personas tal como se observan de forma natural sea de un personaje a otro o bien de un grupo a otro.

- Angulación en picado: "los objetos representados aparecen 'vistos desde arriba', como si se les observará desde una elevación o un edificio alto"⁶¹. Básicamente nos muestra la realización de una escena desde arriba, a fin de tener otro ángulo para observar lo que se está llevando a cabo.

- Angulación en contrapicado: "aquello que se reproduce está tomado desde abajo, a la altura de los pies o las rodillas de los sujetos y el eje óptico de la supuesta cámara 'apunta' hacia arriba"⁶². Este tipo de angulación sirve para dar prepotencia y cierto rango de poder a un personaje ya que al observarlo desde abajo, la figura se ve de gran tamaño.

- Angulación vertical prono: "en la que manteniendo vertical el eje óptico de la cámara, ésta mira hacia abajo"⁶³, la cual nos permite la observación de los pies del personaje mismo que posee un significado dentro de la trama.

- Angulación vertical supino: "el hipotético eje óptico de la cámara se coloca verticalmente y se dirige hacia arriba"⁶⁴. Aquí lo que se propone principalmente, es mostrar una toma desde arriba, viendo de forma prioritaria la cabeza de un personaje o las partes superiores de los objetos o cosas.

Al igual que los planos, la terminología que se utiliza en la angulación surge propiamente del cine es decir, son tomas que se adaptan a los recursos de tipo léxico, gráfico y de composición que se aplican en la

⁶⁰ Rodríguez Domínguez, I.L. *op. cit.* p. 67.

⁶¹ *Idem*

⁶² *Idem* p. 68

⁶³ *Idem*

⁶⁴ *Idem* p. 67.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

realización de una historieta, la única diferencia es que las tomas de la historieta son en forma fija al contrario de las tomas cinematográficas.

En cuanto a la iluminación diré que se logra "mediante la combinación del negro con el blanco y también puede crearse efectos de contraluz, claroscuros, sombras pronunciadas, etc."⁶⁵ las cuales más que nada son estrategias de tipo visual cuyo objetivo es atraer la atención del observador además de darle dinamismo ya sea a un objeto o a una situación presentada.

A continuación daré la explicación de las llamadas convenciones específicas de la historieta las cuales como recordaré son las siguientes: el globo, el cual está formado por la silueta, un delta y un contenido en el cual podemos encontrar diálogos, sonidos inarticulados, pensamientos, metáforas y onomatopeyas, siendo ésta última una convención más de las historietas además de las figuras cinéticas.

Iniciaré por esta última ya que ella se encuentra, junto con todas las microunidades que hasta ahora he mencionado en la dimensión adjetiva del contenido icónico del contenido de la viñeta, mientras que el globo junto con todos los elementos que alberga, así como las onomatopeyas, corresponden al contenido verbal del contenido de la viñeta.

Hecha la aclaración, diré que los códigos cinéticos se encuentran dentro del contenido icónico, debido que a través de éstos se proyecta un fuerte carácter adjetivo, además de ser expresiones de movimiento, que debido a ello causan mayor intensidad y fuerza en el lector ya que la viñeta se hace más representativa.

Por tanto, se puede considerar a los códigos cinéticos como los "modos de expresar el movimiento físico, el desplazamiento e incluso la velocidad relativa de distintos móviles"⁶⁶, propiamente serían convenciones de tipo gráfico que expresan la ilusión de movimientos, sea de una persona, un animal o bien de un objeto, existiendo una gran diversidad de expresiones que cumplen tal efecto, de los cuales mencionaré a la trayectoria, los efectos secundarios de movimiento y la

⁶⁵ Cuervo, Georgina. *op. cit.* p. 37.

⁶⁶ Rodríguez Diéguez, J.J. *op. cit.* p. 37

instantánea, en donde las dos primeras cuentan con varias subdivisiones.

La trayectoria "es la señalización gráfica del espacio hipotéticamente recorrido por algún objeto en un breve período de tiempo",⁸⁷ en donde dicho objeto señala el camino recorrido al desplazarse de un lugar a otro mediante el efecto de proyectar la marca de una estela.

Existen tres tipos diferentes de trayectoria:

- Trayectoria lineal simple: "expresada por una o más líneas que señalan el recorrido efectuado",⁸⁸ los cuales aparecen sobre el objeto que propició que se efectuara una trayectoria.

- Trayectoria lineal color: Es el similar a la anterior ya que la trayectoria que señala el desplazamiento se manifiesta con líneas, sólo que la diferencia radica en que "la trayectoria en la superficie acotada por las líneas que demarcan, aparece señalada en un color distinto del que tiene el fondo sobre el que se produce el movimiento",⁸⁹ de esta manera se logra lo que se puede denominar *vaciado de color* el cual consiste en que se contraponen la trayectoria en blanco con el fondo por lo común coloreado.

Y como último tipo de trayectoria mencionaré a la oscilación: "que suele expresarse por medio de un halo punteado o elementos similares a la silueta, pero desdibujados. Se utiliza para expresar un movimiento vibratorio o de vaivén",⁹⁰ éste es la representación de vibraciones o del ir y venir de un cuerpo, la cual al igual que las otras expresan movimiento.

La segunda forma de presentar el movimiento fueron los efectos secundarios producidos precisamente por el movimiento mediante la indicación de situaciones que han de ser acompañadas por el desplazamiento de algún objeto",⁹¹ existiendo a su vez diversos modos de efectos siendo éstos:

⁸⁷ Ibidem p. 81.

⁸⁸ Ibidem p. 82.

⁸⁹ Ibidem p. 71.

⁹⁰ Ibidem.

⁹¹ Ibidem p. 82.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

- El impacto: presupone un movimiento previo inmediato.

Y suele representarse por medio de una estrella irregular, en cuyo centro se localiza el objeto causante del impacto y que obviamente ha debido desplazarse previamente".⁹² De igual manera que la trayectoria, se puede presentar de forma simple o bien mediante el contraste de color.

- Las nubes: en este caso, el desplazamiento que se expresa de un objeto se da con la presentación de nubes, las cuales "su origen se situará en hipotéticas nubes de polvo, que en bastantes ocasiones han cobrado valor en sí, al margen de un contexto susceptible de producirlos",⁹³ poseyendo un valor como código cinético aún cuando en la situación que se muestra no cabe pensar en la realización de tales nubes.

La deformación cinética "se produce como indicador de movimientos en aquellas situaciones en las que un objeto flexible se deforma como consecuencia del movimiento o bien como causa parcial del mismo",⁹⁴ este tipo de código cinético muestra la flexibilidad que existe en ciertos objetos como pueden ser una antena o unas velas de barco.

Tenemos como último modo de representar los efectos secundarios, a la descomposición del movimiento el cual se basa fundamentalmente en la fotografía en el sentido de que retoma "la posibilidad de captar literalmente el movimiento por medio de la apertura relativamente larga del obturador ante el objeto móvil",⁹⁵ logrando así una exposición larga ante el objetivo que se tiene, desdibujando los contornos del móvil en el sentido en que se desplaza, haciendo efectos como de un rápido desplazamiento representado mediante el dibujo con unas piernas en forma de óvalo y desdibujarla o bien la presentación de un objeto en tres posiciones sucesivas y diferentes unas con otras.

⁹² Idem.

⁹³ Idem.

⁹⁴ Ibidem p. 67.

⁹⁵ Ibidem p. 87.

Finalmente, hablaré del último código cinético que se menciona, siendo éste la instantánea, la cual se "caracteriza por la detención de la acción en una situación que supone un equilibrio inestable",²⁶ consiste prácticamente en la paralización de un móvil, efectuándose a una velocidad extremadamente rápida, de ahí el nombre de "instantánea".

Todos estos tipos de códigos cinéticos que mencioné al momento de ser indicadores de desplazamiento de algún objeto, logran un carácter más dinámico dentro de una viñeta, los cuales son recursos tomados principalmente de la fotografía, y generan una sensación de movimiento de todo aquello que se nos presenta como objetivo.

Bien, hasta aquí he concluido con todos los elementos que integran el contenido icónico de la historieta, ahora trataré todo lo referente al contenido verbal en donde se encuentran el resto de las micro-unidades, las cuales se conocen como convenciones específicas de las historietas entre las que se encuentra el globo y todos los elementos que forman parte de él, además de la onomatopeyas.

El globo, es conocido bajo diferentes nombres como son: ballon, nubecilla, globo, bocadillo, lummelo, globito, pictoplaste. Sin embargo, para los cubrir los objetivos de esta tesis lo retomaré con el nombre de globo y de acuerdo con la definición de Georgina Guerra globo es una "convención que integra gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento, las ideas y los sueños de los personajes en la estructura icónica del pictograma"²⁷ mediante la delimitación de un contorno que utiliza el creador de las historietas para expresar lo antes mencionado.

Además puede ser considerado como un metalenguaje ya que es "una especie de señal preliminar que impone la referencia a un determinado código para el descifre de los signos contenidos en su interior"²⁸ según sea la forma que posea el mismo globo llamada silueta, que junto con el delta y el contenido propio del globo, son considerados los tres componentes básicos de éste por tal razón, es preciso abarcarlos de una forma más amplia.

²⁶ *Ibidem* p. 72.

²⁷ Guerra, Georgina *op. cit.* p. 37.

²⁸ *Ico, Umberto Apocalípticos e integrados*, p. 170.

Capítulo I Lenguajes de la historieta

La silueta es un globo en sí, el cual se expresa de manera común por un espacio delimitado a través de una línea que ocupa elementos significativos, y pueden ser de diferentes tipos entre los que se pueden encontrar:

- Silueta convencional compuesta: "supone la alineación de dos o más globos enlazados entre sí por alguna zona común y con un único delta para todos ellos".⁹⁹

- Silueta icónica: dentro de este tipo de silueta se encuentran todos aquellos globos que no tienen la forma convencional, de ahí que al interior de la historieta se pueden encontrar los siguientes:

- Dientes de sierra: las cuales "expresan la cólera o enojo del hablante o bien, la emisión de la voz mediante un altoparlante o una bocina telefónica".¹⁰⁰

- Líneas onduladas con delta determinadas por pequeños círculos dirigidos al hablante "indican que se está reproduciendo un pensamiento".¹⁰¹

- Silueta en estalactitas: "indica el frío que el personaje padece".¹⁰²

- Silueta ausente: son formas poco desarrolladas de la historieta, y por lo mismo se presentan en mínimas ocasiones, aunque su uso es frecuente en las historietas pertenecientes a una pseudo élite intelectual.

Así cuando se utiliza algún globo con un contorno de las ya mencionados, de alguna forma la misma silueta está participando activamente en el desarrollo de la historieta, además de reforzar el parlamento o sustituirlo por completo ya que podría darse el caso de que redundará en lo dicho de forma verbal.

Con respecto al segundo elemento del globo, el delta es un "apéndice lineal, generalmente en forma de ángulo, que marca la direccionalidad del mensaje".¹⁰³

⁹⁹ Rodríguez Domínguez H. op. cit. p. 31.

¹⁰⁰ Cervera, Georgina. op. cit. p. 31.

¹⁰¹ Idem.

¹⁰² Idem.

Para un conocimiento más amplio acerca del concepto delta en la historieta, hago el siguiente desglose:

- Delta lineal simple: "está constituido por un ángulo generalmente agudo que acerca el globo a quien lo emite",¹⁰⁴ pudiendo ser a su vez de forma recta o curvo.
- Delta lineal recto: es estilísticamente poco expresivo, siendo de una forma corta o achatada.
- Delta lineal curvo: presenta poca diferencia del anterior, radicando ésta únicamente en que es de forma curva o delicada.
- Delta en sierra o quebrada: "suele tener un doble sentido: o contiene lo expresado por medio de un instrumento sonoro artificial sea un radio o teléfono, o acompaña a la silueta que contiene lo que indica un personaje está fuera de campo en la viñeta".¹⁰⁵
- Delta en burbujas: es un "signo direccional que se presenta como una alineación de pequeños círculos. Su significación es unívoca; lo expresado no se emite en voz alta sino que responde a un pensamiento".¹⁰⁶
- Delta múltiple: "se utiliza para atribuir un mensaje verbal a un amplio conjunto de emisores. Canciones, frases coreadas, oraciones en común, etc. suelen servirse de este recurso".¹⁰⁷
- Delta ausente: al igual que en el caso de la ausencia de silueta, forma parte de casos poco evolucionados dentro de la historieta.

Las diversas formas de delta que se han mencionado, son las más comunes y por lo tanto las que han sido aprendidas por los lectores, sin embargo, existen deltas que por su forma constituyen estilemas identificativos de un autor, de tal manera que la forma del delta se encuentra abierta a la creatividad de aquél.

¹⁰⁴ Rodríguez Domínguez, J. L. *op.cit.* p. 80.

¹⁰⁵ *Idem.*

¹⁰⁶ *Ibidem* p. 78.

¹⁰⁶ *Ibidem* p. 81.

¹⁰⁷ *Idem.*

Capítulo I Lenguajes de la historieta

El tercer componente del globo lo constituyen los diferentes tipos de contenido que se presentan en éste y son los siguientes:

- El diálogo: es la conversación que se presenta entre dos o más personajes, siendo la forma más común entre éstos, sin que sea la única, como lo veremos mediante los siguientes elementos.

- Sonido inarticulado: estos son producidos por la cavidad bucal, es decir, son sonidos de tipo oral que emite propiamente un personaje, aludiendo a manifestaciones sobre alguna cuestión, misma que constituye un significado específico, ejemplos de algunos sonidos inarticulados son: brr, snif, ejem, uf, aug, bah, aui, mmsh, etc.

- Pensamiento: dentro de un globo o dream ballon, en ocasiones se muestra una imagen de tipo icónico, la cual hace referencia a algo que imagina o sueña un personaje, convirtiéndose ello en un mensaje.

- Metáfora visualizada: "es una convención gráfica que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico",¹⁰⁴ es decir, son representaciones gráficas que se utilizan de modo figurado para sustituir expresiones de tipo verbal, por ejemplo: el foco o bombilla que aparece sobre la cabeza de un personaje, el cual significa que el personaje ha tenido una idea repentina y brillante; o bien, el signo de interrogación que significa cuestionamiento o perplejidad.

Otro ejemplo puede ser la aparición de un corazón que se encuentra separado en dos, este mensaje significa la no correspondencia del ser amado.

Los anteriores, son sólo algunos ejemplos de metáforas visualizadas, sin embargo, existen muchos otros, que como se puede observar, se originan de expresiones tales como "tuvo una brillante idea", "tiene roto el corazón", etc.

¹⁰⁴ Idem.

- **Onomatopeyas:** este elemento que aparece dentro del globo, y tiene similitud a los sonidos inarticulados, pero difieren en que las onomatopeyas son sonidos provenientes de animales, objetos o bien, de una acción. Las onomatopeyas constituyen "fonemas con valor gráfico que sugieren al lector en forma acústica visualizada el ruido emitido".¹⁰⁷

Es importante mencionar que la mayoría de las onomatopeyas poseen un significado en el idioma inglés, y que tienen un carácter fonológico como son: to smash, to ring, to knock; aplastar, llamar al timbre y golpear respectivamente.

Sin embargo, al ser traducidas las onomatopeyas de historietas de un idioma a otro, estas pierden la significación inmediata que poseían, transformándose en signos lingüísticos a equivalentes visuales de sonidos con la simple función evocativa.

A continuación los diferentes tipos de contenido en que pueden clasificarse a las micro unidades que se presentan dentro del globo, siendo cuatro tipos fundamentales:

- **Contenido verbal:** éste es "el simple desarrollo escrito de lo que el personaje dice",¹⁰⁸ es decir, son todas las expresiones de tipo verbal que se emiten, encontrándose básicamente los diálogos, aunque también se hallan las onomatopeyas y los sonidos inarticulados, pues ambos poseen un contenido verbal, al representarse los sonidos y ruidos que emiten por medio de letras.

- **Contenido icónico:** "supone la inclusión en su superficie de un mensaje icónico, con lo que viene a convertirse en una especie de viñeta",¹⁰⁹ siendo que este tipo de contenido se presenta para sustituir lo que pudiese expresar un personaje de forma verbal, por lo cual es contrario a lo representado por una imagen, dándose este tipo de contenido a través de los pensamientos y de los sueños.

- **Paralingüísticos:** es la presentación de una simple gama de expresiones que se llevan a cabo a través de la utilización de signos

¹⁰⁷ *Ibidem*.

¹⁰⁸ *Ibidem* p. 82.

¹⁰⁹ *Ibidem*.

Capítulo I Lenguajes de la historia

más o menos identificables, como indicadores de algo, dado esto mediante las llamadas metáforas visualizadas.

Por último, tenemos el contenido mixto: en donde se manifiesta "la integración de distintos contenidos en el mismo globo: paralingüísticos y onomatopeyas, icónico y verbal, etc."¹¹²

¹¹² *Idem.*

CAPITULO SEGUNDO
SIGNIFICADO SOCIAL

Capítulo II. Significado social

Introducción

La cultura predominante en los lectores de historietas es la cultura de masas difundida a través de los medios de comunicación electrónicos (radio y televisión), y los medios impresos (periódicos, revistas e historietas).

El tiempo que dedican los públicos en el consumo de contenidos triviales es alto (basta con revisar los tirajes que logran las casas editoras analizadas), atraídos por temas de entretenimiento tales como el sexo, la comedia e historias fantásticas con héroes y mundos irreales.

Estas características de la cultura de masas se deben al gran potencial económico que representa para los dueños de las empresas editoras, el consumo de historietas. La cultura de masas es el gran negocio de nuestra época: publicidad, penetración ideológica, diversión, etc. son valores agregados a los bienes y servicios de la sociedad de masas.

En contraste con la educación formal, la cultura académica-formal y los valores universales tienden a contraerse, es decir a ser espacio de élites, o en su defecto, a incorporarse a la cultura de masas a través de su explotación comercial por parte de los medios masivos de comunicación.

Ante tan desalentadora realidad, la pregunta que surge es, ¿Cuál es la significación social que permea la conciencia de miles de lectores de historietas? Veamos entonces los siguientes apartados, los cuales darán pauta para tratar de descifrar tal incógnita.

2.1 Mensajes persuasivos

Son las formas utilizadas para difundir modelos de vida y de conducta y se pueden encontrar en los llamados mensajes de entretenimiento o en la prensa informativa.

El análisis del discurso surgió hace más de 2400 años con el análisis de la retórica, ese arte de persuadir en público como lo definían los antiguos.

Pero también la retórica era el arte de la palabra ligada, es decir, de la palabra calculada en función de persuadir.

A la luz de consideraciones ya vertidas, podemos afirmar que los discursos que nos ocupan son en todos los casos de tipo retórico.

Mencionaré y analizaré sólo a tres, elegidos por su alto potencialidad, en nuestros días. Los veremos, la vía del discurso retórico y la vía del ejemplo.

La palabra típica viene de una palabra griega *typos*, que significa molde y puede significar, de ahí que los discursos retóricos se refieran a los lugares comunes o tópicos que se emplean para hacer persuasivos los discursos.

Lugares comunes en sentido más amplio significan de la vida cotidiana los que sirven a través de ejemplos para persuadir.

Argumentos clásicos que consisten en una presentación clara y ordenada de depósitos de argumentos y los que tratan de dar ejemplos, es decir mediante el empleo de ejemplos para persuadir al receptor del mensaje.

El más conocido es el ejemplo y consiste en hacer un ejemplo de lo que se quiere decir o demostrar, como un ejemplo persuasivo.

El más antiguo ejemplo de lugares comunes, es decir, lugares comunes que sirven para persuadir, es el ejemplo.

Capítulo II. Significado social

2.1 Mensajes persuasivos

Son las formas utilizadas para difundir modelos de vida y de conducta, y se pueden encontrar en los llamados mensajes de entretenimiento o en la prensa informativa.

El análisis del discurso surgió hace más de 2400 años, con el análisis de la retórica, ese arte de persuadir en público como lo definían los antiguos.

Pero también la retórica era el arte de la palabra fingida, esto es, de la palabra calculada en función de persuadir.

A la luz de consideraciones ya vertidas, podemos afirmar que los discursos que nos ocupan son en todos los casos de tipo retórico.

Mencionaré y analizaré sólo a tres elementos que se han generalizado en nuestros días: los tópicos, la vía del silogismo retórico y la vía del ejemplo.

La palabra tópico, viene de una palabra griega *topoi*, que textualmente significa, lugar. De ahí que los discursos retóricos tópicos son aquellos lugares comunes utilizados por el orador para lograr la adhesión de su público.

Lugares sociales en definitiva: aquellos tópicos de la vida cotidiana en los que todos a nivel de opinión, están de acuerdo.

Aristóteles distingue una gran cantidad y los presenta como una suerte de depósito de argumentos a los que puede acudir el orador, ya que mediante su empleo consigue asegurarse un mínimo de rechazo por parte del público.

La vida cotidiana es un amplio y concreto universo de tópicos, en el que a nivel de lo opinable, existe un acuerdo generalizado.

He aquí algunos ejemplos de tópicos: belleza, fealdad; fortaleza, debilidad; riqueza, pobreza; valor, temor; etc.

Capítulo II. Significado social

He aquí algunos ejemplos de construcciones de tópicos: la posesión de riquezas trae necesariamente la felicidad; la belleza es el máximo bien; todos tendemos al placer...

Los mensajes correspondientes al discurso mercantil contienen un uso y un abuso de esos tópicos y de otros más que enunciaré. Baste recordar que el placer siempre acompaña a la belleza y ambos no son posibles sino es en medio de la riqueza...

Estos lugares sociales son permanentemente reafirmados por la información colectiva. La reafirmación de la vida cotidiana, como verá en el capítulo dedicado al receptor, es uno de los objetivos básicos de tal información.

El silogismo retórico o entilema está constituido por un razonamiento, por un silogismo, cuya premisa mayor no ha sido demostrada, es decir, pertenece al dominio de lo opinable. (tal término viene desde Aristóteles y algunos autores franceses contemporáneos al referirse a él, hablan hoy de presuposición).

Si desde una postura racista se afirma:

- a) "Todo ser de X color de piel es necesariamente peligroso y haragán"
- b) Y como "fulano de tal tiene X color de piel"

Entonces:

- c) "Fulano es necesariamente peligroso y haragán".

Razonamientos de este tipo son una consante en las historietas que vengo analizando. Se trata de una forma de silogismo que da como válida una premisa mayor no demostrada, que puede ser verdadera o falsa ya que en definitiva es sólo una proposición o propuesta del individuo o del grupo que formula tal razonamiento y por lo tanto, del discurso.

De más está decir las consecuencias que trae un silogismo de tal naturaleza cuando su premisa básica resulta falsa. El uso del entilema se funda en la vida cotidiana, pero a la vez, por repetición, la información colectiva tiende a difundir razonamientos semejantes

Capítulo II. Significado social

entre las grandes masas de población, las cuales casi siempre terminan en prejuicios, en rígidas concepciones y valoraciones de la realidad.

Como puede inferirse la vía del entilema es deductiva, pasa de lo general a una afirmación concreta y particular, de ahí su potencial fuerza social.

En cambio, el tercer camino, el del ejemplo, parte de lo particular para llegar a un razonamiento general. Como en la letra de los tangos, si una mujer engañó en algún momento, entonces todas las mujeres pueden engañar ya que es la característica de las mujeres.

Esta vía inductiva ofrece dos posibilidades:

1. De un sólo ejemplo se puede inferir la conclusión universal, o,
2. Se plantean varios ejemplos para llegar a la misma conclusión.

2.2 La imagen del receptor

He ido adelantando algunas consideraciones en relación con el receptor, siempre dentro del campo de un proceso de información colectiva.

Al respecto, distinguimos receptores entre quienes los mensajes tienen una función reafirmadora y receptores para quienes la función del mensaje es dominadora.

También, hice comentarios en el capítulo II, acerca de la vida cotidiana, como un amplio campo en el cual se generan y a la vez alimentan los mensajes.

Debo añadir ahora que, en cualquiera de las dos funciones, sea la función reafirmadora o la función dominadora, se actúa a partir de la vida cotidiana, sólo que en uno u otro de los sectores sociales, la vida resulta muy distinta en cada uno de estos sectores, ya que no es lo mismo jugarse la existencia en la búsqueda cotidiana del pan y del abrigo, que desenvolverse en un medio ambiente social y económico que todo le ofrece al poseedor.

Pero también para ambos extremos se comparte un mismo esquema: el de la trivialidad, el de la presentación de las causas pegadas a los efectos totalmente inmediata a ellos. Trivialidad que figura en los mensajes que aparecen en uno y otro polo de la estructura social.

A modo de ejemplo: si comparamos una historieta para adultos marginales en relación con una para adultos de clase privilegiada social y económicamente, encontramos una burda pornografía en la primera y una muy sofisticada producción en la segunda, sin embargo, ambos son modelos de conducta basados en el machismo y en la violencia. De tal manera que la una resulta tan trivial como la otra.

Lo que sucede es que la sujeción a la cotidianidad social en todos sus ámbitos, fundada en el consenso, constituye el factor que asegura el desenvolvimiento de la sociedad actual y, por lo mismo, para el logro de las intencionalidades mercantil y propagandística.

Capítulo II. Significado social

En la programación social de los comportamientos, la información colectiva juega un importante papel en tanto que muestra y proporciona modelos de evaluación y concepción de la realidad social y que derivan en conductas cotidianas.

Sin embargo, aun cuando los mensajes presentan determinada tendencia a la creación de modelos de lenguaje y de conducta de los receptores y para consigo mismos, es preciso no sobrevalorar el poder de los mismos debido a las siguientes razones:

- Las relaciones sociales y la realidad misma en que se desenvuelve el receptor, juega un papel más determinante en la toma de actitudes y formas del pensamiento que los mensajes.
- No existe una relación mecánica estímulo-respuesta, como lo sueñan los conductistas a quienes debe tanto el discurso mercantil;
- Debido a la estructura de nuestra sociedad y al subdesarrollo latente al interior de la misma, los mensajes emitidos no llegan a todos los sectores de la población,
- La habilidad de los emisores-voceros, no es extremadamente persuasiva como se pretende, con ello quiero indicar que los mensajes no son infalibles ni omnipotentes.

2.3. Percepción y estímulo

Si por un lado la constitución formal de los mensajes depende del código y de la intencionalidad, por otro lado, también depende la manera en que se busca llegar al receptor.

La regla máxima es no incomodarlo: es decir, se debe de buscar la forma de agradarle por todos los medios y de producirle una sensación placentera.

Esta persuasión a través de lo agradable y de lo placentero de los mensajes, ha dado y da lugar a investigaciones sobre la forma de concepción de la realidad, sobre las relaciones estimulantes que pueden establecerse entre el individuo y su entorno.

Es decir, los mensajes correspondientes a estos discursos, tienen de todo menos espontaneidad en su creación.

En dichos mensajes, hay estética estrictamente programada, hay investigaciones que permiten conocer el tipo de colores y de objetos que deberán emplearse en determinada situación.

La creatividad, la libre expresión, brillan casi siempre por su ausencia, por más que los emisores-voceros intenten decirnos lo contrario.

Estamos en presencia de un universo estrictamente programado, donde lo espontáneo es, en todo caso, producto de un cálculo previo. Un ejemplo evidente de la carencia de espontaneidad en el discurso propagandístico, se puede encontrar en la pornografía.

En este tipo de mensaje, se evidencia la programación con luces, vestimentas, ubicaciones corporales, etc. no son nada casual ni espontáneo.

Una vez más se insiste en la no generalización absoluta o total de estos conceptos. Si bien es necesario considerarlos válidos para la información colectiva, no es posible hacerlos extensivos a todos los mensajes que circulan en nuestro país a través de las historietas.

Capítulo II. Significado social

Desde un punto de vista cuantitativo, nuestras apreciaciones son reales, pero debo mencionar nuevamente la cuestión de la autonomía relativa.

Por último, los mensajes, por su presencia, por su repetición, son los más importantes instrumentos de difusión de concepciones y evaluaciones de la realidad que existen en la actualidad. En todos los casos lo que se ofrece, son los modelos de vida, modelos de conducta perfectamente dirigidos a las diferentes capas sociales.

No son iguales la batería de modelos puestos a disposición de un marginal, que aquella que apunta hacia miembros de la clase dominante. Insisto, los mensajes dirigidos a las clases marginales, son mensajes de dominación; los mensajes dirigidos a las clases privilegiadas, son de reafirmación de su identidad como clase dominante.

He afirmado en párrafos anteriores que los mensajes emitidos a través de las historietas llevan inherente en su interior modelos de concepción y evaluación de determinadas características o porciones de la realidad concreta porque, según se conceptúa y evalúa a la realidad social y material, es como se actúa en consecuencia.

La relación entre mensajes y conducta es indiscutible, aunque no hay que convertirla en un proceso puramente mecánico.

2.4. La formación social

La consideración de los elementos del proceso de comunicación aislados de la formación social, no hace más que ocultar lo esencial.

A los conceptos de emisor, código, mensaje, medios, recursos, receptor, referente y marco de referencia, debemos añadir ahora el de formación social.

Todo proceso de comunicación se da en el horizonte de una formación social, entendiéndolo por ésta los modos de producción específicos y las relaciones sociales de producción a que dan lugar en un determinado país. Dicho concepto nos permite determinar a cada proceso de comunicación en nuestro país, a la vez que nos franquea el camino para tomar en cuenta a aquel factor que es común a todos, ya que una formación social es relativamente parecida a otras: hay formaciones sociales centrales y periféricas, y dentro de estas últimas hay distintos matices según sea la inflexión concreta de los modos de producción y, sobre todo, de las relaciones sociales que de ellas derivan.

Toda formación social es dinámica internamente y a la vez mantiene una relación dinámica con las otras formaciones sociales.

Hay mensajes internos a cada una de las formaciones sociales y hay mensajes que circulan entre ellas.

Así como la clase social dominante produce y difunde los mensajes sociales dominantes en una determinada formación, así también las formaciones sociales dominantes producen y difunden los mensajes dominantes en otras formaciones.

Pero, insisto, una formación social no es un bloque homogéneo que se opone a otras. Este error se plantea a menudo cuando se interpreta el concepto de nación como una unidad indiferenciada de sus habitantes.

Quiero indicar con esto que la clase dominante tiene idénticos intereses en las distintas formaciones sociales, y que dentro de las diferentes clases sociales hay un grupo dominante, sin embargo todos

Capítulo II. Significado social

los mensajes que producen responde más o menos a una misma estructura, tanto formal como de contenido.

Esta razón explica la relativa uniformidad de las historietas que circulan en México. Los argumentos y mensajes de la gran mayoría de ellas se derivan de las funciones de intencionalidad mercantil y propagandística.

CAPITULO TERCERO
LA SIGNIFICACION SOCIAL
EN LA HISTORIETA

Capítulo III La significación social en la historieta

Para comprender la situación actual de la industria de la historieta en nuestro país, es necesario hacer una cronología de los pasos que ha dado para entender la paradoja que actualmente presenta.

En México, los antecedentes gráficos más antiguos se remontan a la época precolombina con la elaboración de los códices realizados por los tlacuilos, quienes eran escribanos que registraban la propiedad de la tierra, los acontecimientos de las comunidades y mediante imágenes ilustraban la vida de los pueblos.

Sin embargo, esta forma de expresión se vio interrumpida por la llegada de los colonizadores españoles. Esta forma de expresión se vio interrumpida pero nunca fue descartada ya que fue "utilizada por los misioneros para ayudarse en la evangelización durante el siglo de la conquista y que se pierde en el tiempo hasta fines del siglo pasado, cuando adquirió nueva vida en el nombre de la historieta".¹¹¹

El surgimiento de la misma se remonta al año de 1880 cuando la fábrica de cigarros El Buen Tono obsequiaba a los compradores, pequeñas tarjetas realizadas por el catalán Planas, en las cuales se narraba la historia de una mujer, tales tarjetas son el antecedente más próximo de la actual historieta romántica.

Posteriormente, en 1902 apareció el semanario *Caras y Caretas*, donde se publicó una historieta muña de Filippo. Un año después aparecieron otra serie de semanarios entre los que se encontraban *Cómico*, *Petronio*, *El Ahuizote* y *El Mundo*, entre otros. Paralelamente, Andrés Audiffred creó la primera historieta llamada *Ranilla*, cuyo autor fue Juan Bautista Urrutia.

Al finalizar la primera década del siglo XX, los diarios incorporaron a sus páginas suplementos dominicales con historietas pertenecientes a agencias norteamericanas, sin embargo, éstos en ocasiones llegaban con retraso por lo cual en el año de 1921, *El Antiguo Herald de México*, pidió al dibujante Salvador Pruneda que realizara una tira cómica, de esta manera nació *Don Catarino*. Sin embargo, con ello no

¹¹¹ de Valdés, Rosalba. "Crónica general de la historieta", en *Artes de México*, 1960, p. 9.

Capítulo III La significación social en la historieta

se cubrió la demanda, por tanto, El Universal convocó a un concurso donde resultó ganador Hugo Tilghman con su tira Mamerto y sus Conocencias, la cual era una parodia de la historieta Educando a Papa de Estaclos Unidos.

A raíz de este concurso, surgieron nuevas historietas como Don Prudencio y su Familia, Adelaido El Conquistador, creadas por Juan Arthenac; Jesús Acosta con Chupamirto; Andrés Audiffred con El Señor Pestaña; Carlos Neve con Rocambolo y Primerio El Rey de Moscavia.

Es en estos momentos cuando se considera que la historieta mexicana sienta sus bases y puede competir con las historietas importadas principalmente de Estados Unidos de Norteamérica.

En los años veinte, empezó su carrera como historietista Alfonso Tirado realizando Aguila Blanca, que en un principio no fue aceptada por los editores hasta que en 1934 recibió la oportunidad en Paquito al sustituir al Hombre Invisible.

El mayor reconocimiento otorgado a Alfonso Tirado es el haber realizado una historieta seria y en serie lo cual fue una innovación en su momento, permitiendo así iniciar la era industrial de la historieta en nuestro país.

Al comienzo de los años treinta, apareció la revista semanal Macaco, dirigida por los dibujantes mexicanos Escalante y Macedo contando con el apoyo de varios más, sin embargo, dicha publicación pasó inadvertida.

Entre los colaboradores de esta revista destacó Ramón Valdiosera, quien fundó un estudio mediante el cual instruyó a jóvenes dibujantes para colocarlos a un nivel competitivo con la producción extranjera, pero esto no fructificó.

Al igual que en otros países, también en México se empezó a ver a la historieta como una nueva industria, naciendo de esta manera Paquín en 1934, siendo la primera revista nacional de éxito, incluyendo tanto historietas nacionales como extranjeras, publicada en varios tamaños.

En 1935 nace Paquito Chico la cual realizó grandes ganancias a sus editores.

Capítulo III. La significación social en la historieta

En 1936 es creado Chamaco Grande, convirtiéndose en una publicación diaria, en ese mismo año salió a la venta Pepin, obteniendo una gran aceptación entre el público lector lo cual contribuyó a su doble edición para cubrir la del domingo; esta publicación se hizo en un inicio con la técnica de fotograbado y posteriormente rotograbado.

La continua aparición de diversas revistas produjo una fuerte competencia entre las editoriales, dado lo cual se disputaban a los mejores dibujantes así como la superación de los mismos. Esto permitió que se llevara a cabo una "intensa productividad y creatividad tanto de empresas como artistas, formando lo que con justa razón se llama la época de oro de la historieta aproximadamente una década".¹¹⁴

Entre los comics más destacados de esta época podemos mencionar a Los Supersabios de Germán Butzé; Rolando El Rabioso de Gaspar Bolaños; y A batacazo limpio de Araiza, siendo esto el lazo común entre "el despropósito, la aventura vivida a partir de una precencia del subdesarrollo... el creador de A batacazo limpio, en el que sus deficiencias eran sus ventajas, el mal gusto y la vulgaridad devenían sus diferencias específicas con el comic extranjero, y por lo tanto, se constituían en un atractivo. En el dibujo de Araiza, la visualización de la metáfora es demoledor y literal.. en los cuales se representaban temáticas de la actualidad, por ejemplo, la lucha libre, los problemas de vivienda, los ídolos de la música popular".¹¹⁵

Años más tarde, a principios de los años cincuenta, la Editorial Novaro y el periódico La Prensa realizaron los primeros tirajes de historietas entre los que se encontraban los de Walt Disney: Bugs Bunny, El Pájaro Loco, Supermán, Batman y El Halcón Negro, estableciéndose con ello un público de gran consumo, tomando en cuenta que el modo de vida americano (American Way of Life) representa el modo en que los Estados Unidos de Norteamérica se sueña a sí mismo, se redime; "el modo en que la metrópoli nos exige que nos representemos nuestra propia realidad, para su propia salvación".¹¹⁶

¹¹⁴ *Ibidem* p. 10.

¹¹⁵ Monsivais, Carlos. "Y todo el mundo dijo ¡Culp!" en El comic es algo serio. p. 20.

¹¹⁶ Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand. Para leer al pato Donald. p. 151.

Capítulo III. La significación social en la historieta

Debido a la alta productividad que en esos años se llevó a cabo fue necesaria la división del trabajo, debido a era imposible que una persona realizara argumento, trazo, letra, y demás aspectos propios en la producción de la historieta.

A raíz de esta nueva modalidad laboral, José G. Cruz, fue el primero que estableció su propia editorial en 1952, lanzando la revista El Santo, a la que siguieron otras como Juan sin Miedo y El Valiente, entre otras, de las cuales la primera era elaborada con el sistema de fotomontaje, en donde el personaje principal era representado de una manera lúgubre y ominosa.

De esta misma editorial surgieron Guillermo de la Parra Loya y Yolanda Vargas Dulché, quienes más tarde fundaron Editorial Argumentos, logrando éxitos con Doctora Corazón, Memín Pinguín, Lágrimas, Risas y Amor y Fuego.

En 1953, Publicaciones Herrerías lanzó El Libro Mensual, ahora, Libro Semanal, en donde los principales argumentistas eran mujeres, destacando notablemente Yolanda Vargas Dulché, obteniendo grandes éxitos gracias a los argumentos de las historietas Lacronzuela, Zorina, Marfa Isabel, Rubí, Vagabunda, etc. Algunas de las cuales han sido llevadas al cine y a la televisión e incluso se han reeditado.

Es necesario recalcar que a pesar de la mala calidad que predominaba en la producción de las historietas en nuestro país, la Secretaría de Educación Pública intenta dar una nueva modalidad a esta producción por medio de la realización de argumentos basados en la vida y obra de hombres y mujeres notables en la historia, editados en revistas tales como Biografías Selectas, Vidas Ilustres, Mujeres Célebres y otras.

Sin embargo, a pesar de que México es uno de los países pioneros en utilizar a la historieta como medio educativo, las grandes empresas editoras han pasado inadvertidas en dicha línea, ya que este tipo de historietas, en muchos de los casos carecen de toda atracción al público consumidor, por lo cual, al tener claro y perfecto conocimiento de tal cuestión, no se arriesgan a patrocinar por mucho tiempo a este tipo de revistas, tal es la razón por la cual éstas tienden a desaparecer del mercado.

Capítulo III La significación social en la historieta

Un acto relevante en esta nueva tendencia de la historieta es el llamado fenómeno Rius de Eduardo del Río García, quien se inició con la creación de Los Supermachos en 1965, en donde compagina la sátira de personajes y personalidades regularmente de la política, con el comic didáctico, el cual tuvo gran aceptación por parte del público adulto.

Dado el éxito alcanzado por Rius, diversos argumentistas y dibujantes pretenden seguir sus pasos, es entonces cuando las empresas editoras tratando de aprovechar la situación comienzan a realizar diversas historietas bajo el modelo de Los Supermachos.

La aceptación de Eduardo del Río García fue tan amplia que Los Supermachos y Los Agachados, son utilizados por diversas organizaciones obreras, campesinas, estudiantiles y de colonos para la difusión de mensajes de tipo político y social; es así que gracias a Rius, se ha conformado una corriente de la historieta marginal, de donde surgió una nueva generación de historietistas, tales como Helio Flores, Magú, Arau, Ahumada, Leggo y El Fisgón entre otros, cuyas creaciones son publicadas únicamente en suplementos o revistas que sólo son adquiridas por algunos sectores de la población, convirtiéndose así en un comic elitista en cuanto a su difusión.

Aparte de lo ya dicho, encontramos la tira cómica de Palomo: El Cuarto Reich, la cual aparece en diferentes diarios de México y América Latina; con ello se puede uno percatar que "la influencia que pueda tener una historieta está en relación directa con su difusión: una historieta puede ser excelente en su ejecución, pero pierde sus virtudes si no es difundida ampliamente".¹¹⁷

Por otro lado, las historietas son historias donde siempre predomina la acción, presentan la misma estructura narrativa, son contadas en una secuencia de imágenes que se encuentran en pequeños rectángulos llamados viñetas y con un repertorio específico de signos.

Lo que el emisor estructura y llega a los sentidos del receptor es el mensaje. Hay mensajes individuales que corresponden a la comunicación interpersonal. Un mensaje social es el que llega a un

¹¹⁷ del Río, Eduardo, La vida de cuadritos, p. 109.

Capítulo III. La significación social en la historieta

gran número de receptores, y lo comparten aún sin conocerse entre ellos.

La estructura del mensaje de las historietas consta de dos sistemas: lenguaje e imagen. La función de la imagen es mucho más que ilustrativa, la acción es sustentada por palabra a imagen, lo que conlleva a que ambos sistemas se necesiten mutuamente.

En la práctica esto provoca una determinada redundancia de información, la cual varía gradualmente según las distintas historietas. Básicamente, el texto tiene la función de precisar la imagen (anclaje) y esporádicamente en algunas historietas tienen un papel completamente subordinado, el de ser un complemento de la información icónica.

El tipo de lenguaje predominante en la historieta es el estilo directo y no requiere frases introductorias tales como: oíjo, preguntó, piensa.

Con lo anterior he encontrado que dentro de la historieta, todos los elementos cumplen una función específica y no concurren arbitrariamente. Cada uno de los signos aparecidos son soporte de un mensaje simbólico.

Como puede observarse, la elaboración del mensaje responde a determinadas reglas sociales de elaboración. Estas reglas se ocupan de fijar la forma de combinar el mensaje con otros mensajes.

Las revistas de historietas transmiten e imponen a sus lectores una serie de diversos significados sociales a las acciones, los personajes, los roles y las conductas con las que se estructuran los géneros narrativos de estos medios impresos.

Los significados sociales le permiten a un público, que por sus diversas carencias económicas y educativas, abstenerse de su propia identidad malograda; en tanto que a los editores les permite capitalizar un mercado de analfabetos potenciales producto de un proceso de educación formal inconcluso.

Capítulo III La significación social en la historieta

Para demostrar lo anterior, procedí a elegir al azar 62 historietas correspondientes a 15 casas editoriales, con el propósito de tener una muestra de cada título del total de historietas que circulan en la ciudad de México (aunque cabe mencionar que todas son de distribución nacional).

Con los ejemplares seleccionados hice un análisis descriptivo en cuanto a los contenidos de cada uno de éstos. Este tipo de análisis permite conocer los rasgos de los personajes y estructuras en los argumentos. Posteriormente con base en el análisis de contenido cuantitativo me propuse conocer como se lleva a cabo la significación social a través de los contenidos de las historietas.

"Para Bernard Berelson, el análisis de contenido es una técnica de investigación cuya finalidad es la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de la comunicación para describir respuestas que configuran conductas y actitudes ante las comunicaciones. Berelson señala que el análisis de contenido ha sido empleado de tres maneras para estudiar los posibles efectos de los mismos. La primera consiste en analizar materiales producidos en respuesta a alguna comunicación específica.

El segundo tipo trata de mostrar relaciones empíricas entre el contenido de una comunicación y las respuestas a ella. En el tercer tipo de análisis se hacen inferencias directas del efecto del contenido sin ninguna relación con las mismos datos de respuesta".¹¹⁹

Para mi tesis sobre el significado social, tomaré el segundo tipo de investigación ya que mediante este, Berelson demostró que cuanto mayor era la frecuencia de determinados argumentos en los diversos medios de comunicación, mayor era la cantidad de personas que podían reconocer la argumentación.

Por lo tanto, mi categoría de análisis es el asunto o tópico: *significación social*. Para el análisis de las historietas se tomó como unidades de clasificación a los ejemplares como tales, siempre y cuando fueran de títulos diferentes. Y para realizar el registro se eligió las unidades tema o argumento y personaje.

¹¹⁹ Citado por Hernández, Ordoz Jorge. "El análisis de contenido" (Antología), México, Emp Aragón, UNAM, 1992, Pág. 40.

Capítulo III. La significación social en la historieta

3.1 Argumento

Argumento

El argumento es el asunto o idea en una obra narrativa, es la historia misma basada en la descripción de los sucesos; donde están determinados todas las líneas fundamentales de la acción indicando las características esenciales de los protagonistas.

Tema

Dentro del argumento, el tema es el concepto que determina y preside la elección y sucesión de la materia narrativa de la obra. La totalidad narrativa depende del tema, asimismo los distintos subtemas giran y dependen, a su vez, del tema central, porque le dan claridad y desarrollo.

En las 62 historietas analizadas con la técnica descriptiva, encontré que los temas de mayor recurrencia por parte del autor de historietas, están relacionados con;

Crimen	19	recurrencias
Sexo	14	"
Heroísmo	8	"
Amor	8	"
Robo	7	"
Conflictos Familiares	2	"
Competencia	2	"
Brujería	2	"
Total	62	recurrencias

Capítulo III La significación social en la historieta

Asimismo, los contenidos lingüísticos de las historietas se clasificaron en los siguientes valores de acuerdo con las características que presentan:

Valores

- Social
- Cultural
- Político
- Religioso
- Amor
- Sexual

De esta manera:

- El valor social responde a los rasgos de convivencia familiar y comunal, ocupación y entretenimiento;
- El cultural a los indicadores de educación formal e informal, expresiones lingüísticas, comportamiento cívico y conocimientos generales sobre ciencia, arte e historia;
- En cuanto a los valores políticos, estos se relacionan en torno a tipo de gobierno, personajes e instituciones públicas e institutos y organizaciones partidistas;
- En cuanto a los valores religiosos, se clasificaron los signos e imágenes religiosas, personajes clericales y lugares de culto;

Finalmente, en cuanto al valor amor se hizo una diferenciación con el valor sexo, el primero se clasificó de acuerdo a sentimientos fraternos y de amistad; el segundo, a conductas libidinosas, corporales y a rasgos de los personajes en función de tales conductas (desnudos, coptulaciones, etc).

Los resultados fueron los siguientes: (ver anexo).

3.2 Acciones de los personajes

Aún cuando existen ciertos gestos que son conocidos y pueden tomarse como generalidades, considero importante tomar en cuenta algunas clasificaciones que existen respecto a la gestualidad de los personajes los cuales serán tomados de los siguientes autores: Claude Bremond, Juan Acevedo y Román Cubern.

Claude Bremond, determina que la existencia de dos grandes grupos de gestos y actitudes, "aquellas que se orientan al lector, para ser captadas e interpretadas como atributo del personaje, y las que se emiten para que el receptor, -al menos a manera de hipótesis- sea otro personaje de la historieta".¹¹⁹

De lo primero, puedo afirmar que ya en referencia a que el dibujante al imprimirle ciertas expresiones del rostro o actitudes de tipo corporal al personaje, serán propiciados a partir de la relación que tenga con los otros personajes las cuales sustituirán palabras que pudieran darse entre ambas, asimismo, dichos gestos y actitudes provocarán a su vez también algunas gestos en el lector, convirtiéndose de esta manera en un personaje más dentro de la historieta, ya que de esa manera tendrá mayor participación y no se verá limitado a ser únicamente un lector o receptor pasivo.

Dire pues que la categorización de Bremond es la siguiente:

- Sentimientos elementales: temor, cólera, provocación.
- Conductas interpersonales aceptadas y entendidas de forma genérica: agresión, burla, ayuda, conversación.
- Acciones banales y frecuentes: leer, andar, nadar.
- Técnicas complejas por lo general obtenidas como extrapolación de actitudes corporales adoptadas más frecuentemente: pilotear un avión, por extrapolación de conducir un automóvil; el vuelo de Superman con gestos y actitudes transferidos y ligeramente modificados de la natación, etc.

¹¹⁹ Cuervo, *Geografía*, pp. cit. p. 92

Capítulo III. La significación social en la historieta

- Comportamientos o elementos estereotipados para identificar a grupos o tipos concretos: danza de los pieles rojas, coletas de los chinos, etc.¹²⁰

Por su parte, Juan Acevedo clasifica las expresiones en seis formas diferentes de las cuales cuatro de ellas las nombra como básicas y las otras dos como derivadas:

- Expresiones básicas:

"Alegría: las cejas se arquean hacia arriba y la boca es mostrada como dice la expresión popular 'de oreja a oreja'.

Enojo: las cejas concurren al centro de la cara y la boca se tuerce en un movimiento hacia abajo, al contrario de la expresión de alegría.

Tristeza: las cejas caen hacia los costados y la boca, continuando hacia abajo el movimiento de enojo, parece destemplarse.

Serenidad: tiene predominancia hacia las líneas horizontales:
Expresiones Derivadas, las que resultan al combinar las expresiones básicas.

Malicia: las cejas de enojo y la boca de alegría dan como resultado una triste alegría".¹²¹

En cuanto a Román Gubern diré que realiza su clasificación gestual de la siguiente manera:

"Cabello erizado.....	terror, cólera
Cejas altas.....	sorpresa
Cejas fruncidas.....	enfado
Cejas con la parte exterior caída.....	pesadumbre
Mirada ladeada.....	maquinación
Ojos en cruz.....	desmayo
Ojos cerrados.....	sueño, confianza
Ojos desorbitados.....	cólera, terror
Nariz oscura o roja.....	resfrío

¹²⁰ *Idem.*
¹²¹ *Idem.*

ESTA TESIS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

Capítulo III La significación social en la historieta

Boca muy abierta.....	sorpresa
Boca sonriente.....	complacencia, confianza
Boca sonriente mostrando los dientes.....	hipocresía, maniobra astuta.
Comisura de los labios hacia abajo.....	pesadumbre
Comisura de los labios hacia abajo mostrando los dientes.....	cólera
Lengua de fuera.....	sed, cansancio, apetito
Barba sombreada.....	delincuencia, maldad
Unión de las pupilas al centro.....	atolondramiento
Gotas de sudor junto al rostro.....	preocupación, nerviosismo". ¹²²

Es pertinente aclarar que en la gestualidad, al ser la parte donde el dibujante manifiesta su creatividad de manera muy amplia, es difícil establecer una clasificación única en cuanto a las expresiones y actitudes corporales significativas de cada uno de los personajes tomando en cuenta además que el gestuario puede formarse a partir de la combinación de los ejemplos ya señalados, que como se manifestó, no fue de un sólo autor sino de tres autores por ser considerados los gestos de los personajes de las historietas más conocidos.

He manifestado, la existencia de diversos gestos que dan pie precisamente a una clasificación, asimismo se presentan, actitudes en ciertos personajes que le son propias y características, las cuales dan pie a la identificación de quien se trate como por ejemplo: cuando nos muestran la presencia de alguien que se encuentre con los brazos ocultos de forma cruzada al frente y que además esté inclinado hacia adelante, denotará a un sirviente oriental.

Con ello puedo decir que las expresiones, las actitudes además de los gestos forman una comunicación específica que es igual de importante que el lenguaje verbal mismos que serán funcionales debido a que "serán efectuados de modo idéntico por todos los personajes cuando se encuentren comprometidos en la situación correspondiente, como sería el caso de la mímica, de la cólera, del miedo y de todos los sentimientos fundamentales".¹²¹

¹²² *Ibidem* p. 94.

¹²¹ *Idem*.

Capítulo III. La significación social en la historieta

También figuran gestos y actitudes que son llamados 'iniciales' debido a que caracterizan a un X personaje, sea cual sea su participación dentro de la propia historieta, advirtiéndose así una tipología caracteriológica definida y fundamentada en estereotipos como es el caso de que al mexicano se le presente vestido de charro con sombrero, inmenso bigote tupido y de tez morena.

Otros ejemplos de estereotipos en la historieta es la presentación de los clásicos chinos que son dibujados con ojos rasgados y piel amarilla, o cuando nos muestran a un personaje dando de vueltas con los brazos cruzados en la espalda indican reflexión, al igual que si se coloca la mano bajo la barbilla; o bien, un salto puede significar sorpresa, susto o alegría, dependiendo de la situación que se le presente al personaje, siendo éstas sólo una de las múltiples manifestaciones que se pueden dar al respecto.

Además de todo lo anterior, es importante tomar en cuenta que cuando se lleva a cabo la creación de un personaje frecuentemente se basa en la metonimia o empleo de las palabras en sentido figurado o alegórico, específicamente cuando se expresa el aspecto físico y los gestos en relación con su calidad moral, es así como el héroe siempre será apuesto, guapo, fuerte, inteligente y bueno; la doncella será rubia, hermosa y de tez clara, contraria al malo, ya que éste será físicamente desagradable y moralmente despreciable, según los convencionalismos propios del medio. de ahí que éstos, entre otras características de los personajes, se hallan tornado en estereotipos, los cuales en cuanto a el desarrollo mismo de la historia será limitado tanto las acciones como los personajes, la cual se lleva a cabo de la siguiente manera:

Cuando éste se encuentre en su propio ambiente reinará la seguridad para él, en cambio los ambientes lejanos o ajenos le estarán rodeados de misterio y peligro.

De lo anterior puedo decir que en general, por lo común, se sigue un esquema que se forma a partir de una "situación inicial, una ruptura y un retorno a la situación inicial. Hay daño y una reparación del daño. Hay una lucha y una victoria"¹²⁴ en donde por supuesto siempre triunfará el bien sobre el mal.

¹²⁴ *Idem.*

Capítulo III. La significación social en la historieta

Todo ello, como es de suponerse, tiene una razón de ser y es sencillamente que los personajes a través de las historietas, son el instrumento utilizado como un filtro que posee toda una ideología perfectamente pensada y basada en los valores aceptados por el superhéroe, sus creadores, y por si fuera poco, por la cultura que éstos poseen, de ahí que se descubran y se adquieran valores que sean universalmente aceptados, tal como el culto y gusto por determinado tipo de belleza, virilidad y honradez; las buenas relaciones que se deben tener con la ley, la consideración hacia los pobres, etc.

Dicho lo anterior, puedo llevar a cabo una comparación entre la trama de las historietas y la vida socio-cultural y económica que se vive en nuestra sociedad y encontraré demasiados puntos en común que contribuirán a que todo el público al cual es dirigido ese mensaje de las historietas, se encuentre pasivo a tal situación, sin tener la menor intención de cambiar ya que sólo se trata de 'monitos' que son inofensivos y que además los divierte.

Capítulo III. La significación social en la historieta

3.3 Esquemas de la significación social

Con base en el argumento y en las acciones de los personajes puede establecerse recurrencias que se presentan en todas las historietas, esto, sin importar la fecha, editorial y formato. Es por eso que puedo afirmar que en los contenidos de las mismas prevalecen esquemas de significación social. Veamos.

En cuanto al argumento, coinciden dos elementos del proceso de la comunicación: el emisor y el mensaje. Con base en esta afirmación, de las 62 revistas analizadas, resultó que el 100% de ellas se basan en recurrencias argumentales cuyo objetivo es la búsqueda de un bien o valor, y este puede ser de dos tipos: material y emocional.

- Las recurrencias de las acciones en donde los personajes buscan la obtención de un bien material es menor que la búsqueda de valores emocionales.
- Las recurrencias de los argumentos en donde los personajes buscan la obtención de valores sociales aceptables y no aceptables es mayor que las anteriores en una proporción de cuatro a uno. (Ver el siguiente cuadro).

Recurrencias de valores materiales

Obtención de un bien material	13 recurrencias
-------------------------------	-----------------

Recurrencias de valores emocionales

Egoísmo	15 recurrencias
Obtención de satisfacción	10 "
Obtención de venganza	19 "
Muestra de lealtad	5 "
Total	62 recurrencias

Capítulo III. La significación social en la historieta

Asimismo, con base en la definición del concepto argumento antes anotada y para llevar a cabo un análisis de la significación social del mensaje narrativo en las historietas, es necesario desglosar a este en los siguientes asuntos:

- Metas u objetivos

En las distintas historias, los personajes principales con sus actitudes y acciones persiguen ciertas metas u objetivos:

Prestigio	20	recurrencias
Dinero	16	"
Amor	15	"
Poder	6	"
Salud	2	"
Posición social	2	"
Fama	1	"
<i>total</i>	<i>62</i>	<i>recurrencias</i>

- Características de las acciones

Acerca de los medios que se utilizan para lograr los objetivos, estos se dan bajo las siguientes recurrencias de acciones:

Violencia	44	recurrencias
Robo	11	"
<i>total</i>	<i>55</i>	<i>recurrencias</i>

Capítulo III. La significación social en la historieta

- Características de las actividades u ocupación de los personajes.

Acerca de las actividades u ocupación, encontré las siguientes recurrencias:

Ladrón	21	recurrencias
Ama de casa	7	"
Burócrata	6	"
Policia	6	"
Aficionado al fútbol	5	"
Estudiante	4	"
Alcohólico	3	"
Chofer	3	"
Militar	3	"
Carpintero	3	"
Mercenario	2	"
Traficante de drogas	2	"
Doctor	2	"
Buscador de oro	1	"
Presidiario	1	"
Mesera	1	"
Comando militar	1	"
Detective	1	"
Torero	1	"
Traficante de ilegales	1	"
Enfermera	1	"
Luchador profesional	1	"
<i>total</i>	<i>76</i>	<i>recurrencias</i>

Con base en estas recurrencias acerca de actividades u ocupaciones de los personajes se pueden observar dos cosas:

- La gran variedad de tópicos a los que el emisor recurre para la elaboración de historietas.

Capítulo III. La significación social en la historieta

- La gran variedad de líneas argumentales que existen en el mercado de las historietas, es decir, se puede observar y justificar el gran número de títulos de revistas de lectura popular puestas a la disposición del público lector.

De los datos en los que el argumento o tema arroja recurrencias sobre el crimen, se analizó que en todas las situaciones que se presentan siempre se comienza con la intención y finalmente se termina con éste; se le quita a otro la vida para lograr ciertos fines.

En relación con el sexo desde la trama de la historia, en las 14 recurrencias, el sexo siempre estuvo presente desde principio a fin de la historieta; con la intención de satisfacer un deseo relacionado con éste o el puro sexo como una situación de relacionarse entre sí.

En cuanto a los personajes, el rol predominante lo lleva el sexo masculino, en los que encontramos 83 recurrencias representadas por hombres jóvenes descritos como fuertes y atractivos sin una edad determinada, en donde la preferencia la tienen por los morenos con un tipo latino.

En contraste, el sexo femenino jugó un papel subordinado, encontramos 70 recurrencias en general de mujeres sin una edad determinada.

De los personajes con el género de animal aparece el perro 9 recurrencias como el animal preferido para el hombre en sus aventuras, pero en este caso no tiene un papel protagónico.

De las características valorativas, la recurrencia que predomina es 48 bueno y 41 noble, siempre se describe al personaje hombre o mujer con estas características, seguida de sus atributos físicos 'atractiva y bien parecida'.

De las características físicas encontré que la recurrencia mujer rubia, bien parecida y atractiva de ojos azules o verdes es directamente proporcional a la recurrencia mujer morena atractiva.

Capítulo III La significación social en la historieta

En el caso del hombre: 44 recurrencias al aspecto físico relacionado con la piel morena, atractivo, pelo rizado y negro, además fuerte. Es importante hacer notar el evidente equilibrio en cuanto a las características físicas de los personajes hombre y mujer: hombre moreno y atractivo, además de bien parecido; mujer rubia y atractiva, además de bien parecida.

La ocupación recurrente de los personajes es muy variada: ladrón 6 predominó con la de doctor 2 recurrencias, además, en éstas, se denota la posición social de los personajes.

La base en la que se sustentan los argumentos, son el dinero o la obtención de un bien con 13 recurrencias; así como la venganza, 20 recurrencias, y heroísmo 15 recurrencias.

Es interesante mencionar que en la muestra analizada, la recurrencia al dinero se asocia con el tema del crimen y el robo, así como la venganza por cuestiones de dinero y en la que se llega hasta el asesinato o crimen.

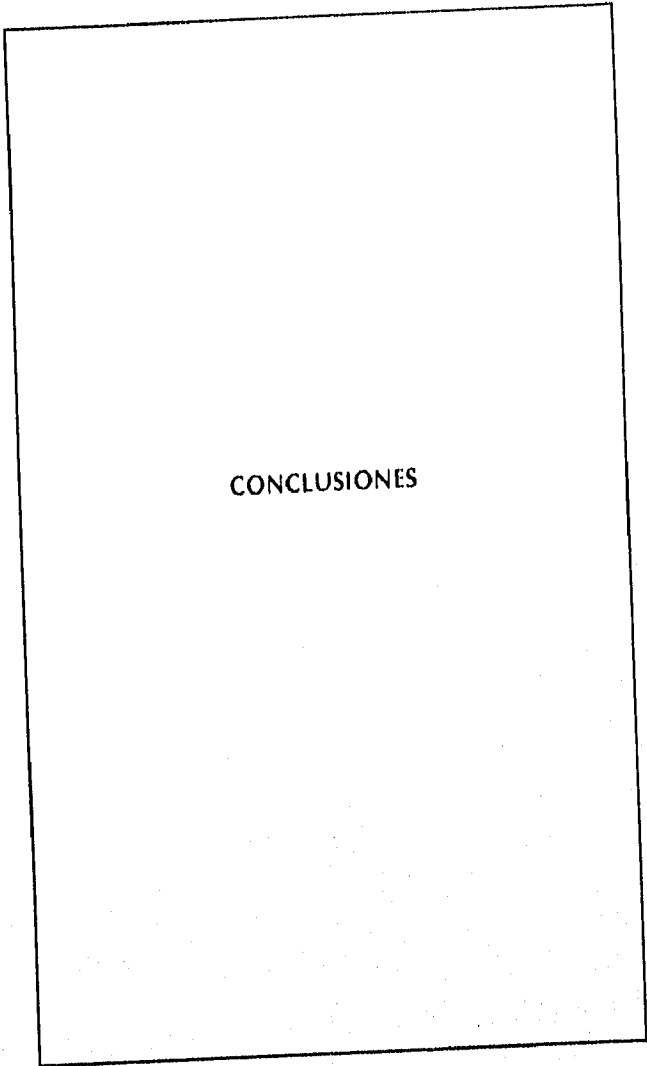
El heroísmo aparece siempre como una situación que busca en algunos casos evitar el crimen, el robo y la venganza, asimismo en el heroísmo aparece la intención del prestigio personal o en grupo.

De los valores, la recurrencia relacionada con el amor, es 15; la recurrencia al dinero 16 y 26 al prestigio.

Con respecto al amor, en ciertas situaciones éste se presenta mezclado con la satisfacción de un deseo sexual, enamoramientos, desprecios, aunque muchas veces no se lleve a cabo o se logre.

El prestigio, se presenta bajo ciertas acciones y casi siempre son los héroes, el grupo o individual que realiza actos para salvar a alguien, evitar la venganza, el robo o algunas otras actitudes que se oponen a la forma de ser del héroe.

De las características de las acciones que sirven como medios para obtener dinero o bienes, para efectuar la venganza, para obtener prestigio, hasta para lograr el amor, encontramos 44 recurrencias relacionadas con la violencia que aparece manifiesta en diferentes formas; en el aspecto material, doméstico, moral etc.



CONCLUSIONES

Conclusiones

La significación social, puedo concluir, comprende a los datos sociales concretos, necesarios para caracterizar a la forma en que el diseñador se autoevalúa y evalúa a sus receptores, de tal manera que dicha atribución de valores se manifiesta en la selección de los argumentos, en la selección de los diseños y en la distribución de los mensajes.

Dicha evaluación por parte del diseñador, se genera directamente del estrato social y de las relaciones sociales en las que está inserto, pues dentro de la dinámica de ellas se produce la valoración social de los individuos, de las actividades, de su lenguaje y de su forma de expresión.

Por lo tanto, en un inventario para las historietas, se marcan dos funciones y son las siguientes:

- Trasmisión cultural
- Entretenimiento

De hecho, la primera función adquiere especial énfasis con base en la función de entretenimiento.

Conclusiones

Con base en esta afirmación, se puede observar que los mensajes de las historietas sí distraen al público que las consume, pero de acuerdo con los intereses ideológicos y económicos del grupo social que posee los medios necesarios para la producción y emisión de mensajes a través de éstas.

En otras palabras, la manera en que es presentado el mensaje, lleva a que el receptor desarrolle su atención de tal forma que su percepción acerca de las relaciones familiares y sociales propias lo marginen intelectual y socialmente para que adopte y reafirme léxicos y estilos de vida, así como formas de pensar, los cuales han sido sobrevalorados a través del diseño y trasmisión de dicho mensaje.

Las historietas han sido elaboradas dentro de un marco de referencia de una serie técnico-profesional de ideologías en funcionamiento, en donde, el equipo productor se encarga de seleccionar los códigos, codificar los mensajes y plasmarlos en acontecimientos socio-familiares que sean significativos al receptor de tal forma que los valores que se difundan a través de las historietas sean percibidos y valorados como actitudes y pensamientos propios.

Conclusiones

Esto no quiere decir que el efecto del mensaje sea total en el receptor, ya que a la decodificación de los mensajes, por parte de éste, se impone inevitablemente sus propias condiciones sociales y materiales de vida, y no interpreta necesariamente a los acontecimientos mostrados dentro de las mismas estructuras ideológicas en que han sido codificadas.

Sin embargo, desde la perspectiva del emisor, la intención global es la de obtener el consentimiento del público para asimilar las lecturas en cuestión y, por lo tanto, inducirle a que la decodifique dentro del marco de referencia planteado por el emisor.

Las afirmaciones anteriores con respecto a la función de las historietas, es aplicable a todo género de ellas puesto que son un producto de consumo y por lo tanto reditúa ganancias a sus productores.

De esta manera, puede observarse que las historietas están al servicio de un grupo económico y social dominante y que en sociedades como la nuestra sirven para realizar incesantemente el trabajo ideológico de clasificar al mundo dentro de los discursos de las ideologías dominantes.

Conclusiones

Por lo tanto, puedo afirmar que la tendencia de las historietas (una tendencia sistemática), no es un rasgo incidental, sino que reproduce el campo ideológico de una sociedad de modo tal que también reproduce su propia estructura de dominación.

Finalmente, puedo afirmar que todo proceso de significación implica una calificación y una autocalificación por parte del emisor.

Es decir, el emisor evalúa al receptor y se evalúa a sí mismo y de acuerdo con ello estructura el mensaje. De ahí que a través del presente trabajo pude constatar que dados los argumentos de las revistas analizadas, los mensajes reflejan menosprecio del emisor hacia los lectores de las historietas.

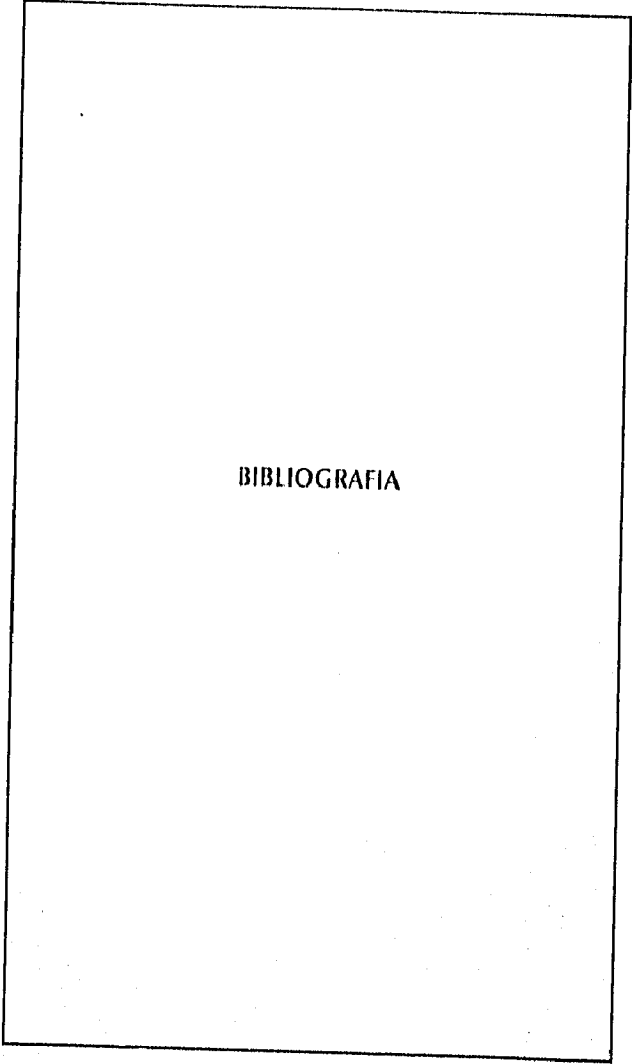
Pero evaluaciones y autoevaluaciones no son causales. Están inscritas claramente en las relaciones sociales en que se sitúa el emisor, dependen de ellas.

Y es que a determinadas relaciones corresponde determinados intereses mercantiles, los cuales aparecen manifiestos en las grandes organizaciones editoriales tales como Ejea, Grupo Novedades y Vid.

Conclusiones

De tal manera que evaluación o autoevaluación son siempre ideológicas y mercantiles.

De acuerdo con esto, insisto, es como se elabora la significación social del mensaje en las historietas de consumo popular.



BIBLIOGRAFIA

Bibliografía

Barthes, Roland y otros. La semiología. Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1972.

Berlo, David K. El proceso de comunicación. Buenos Aires, Ateneo, 1969, 205 pág.

Del Río, Eduardo. La vida de cuadritos. México, Grijalbo, 1990.

Dorfman, Ariel y Mattelart, Armando. Para leer al pato Donald. México, Siglo XXI, 1977.

Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados. Barcelona, Lumen, 1975.

Grechi, Luigi. El comic es algo serio. México, EUFESA, 1982.

Gubern, Román. El lenguaje de los comics. Barcelona, Península, 1982.

Guerra, Georgina. El cómic y la historieta en la enseñanza. México, Grijalbo, Col. Pedagógica, 1982.

Quiérrrez, Vega Hugo. "Observaciones sobre el cine, la radio y la televisión". Revista Mexicana de Ciencia Política No. 7-1.

Monsiváis, Carlos. "Y todo el mundo dijo Gulp", en El cómic es algo serio. México, Eufesa, 1982.

Prieto, Castillo Daniel. Elementos para el análisis del mensaje. México, Edicol, 1979.

Rodríguez, Diéguez José Luis. Las funciones de la imagen en la enseñanza. Barcelona, Gustavo Gili, 1982.

Toussaint, Florence. Crítica de la información de masas. México, Siglo XXI, 1984.

De Valdés, Rosalba. Crónica general de la historieta. México, Nueva Imagen, 1979.

La significación social del mensaje narrativo a través
de las revistas de historietas de consumo popular

Características morfológicas de las revistas analizadas

Casa Editora	Revista	Nombre de la historieta	Año	Nº de páginas	Nº de episodios	Nº de personajes	Nº de escenarios	Nº de objetos	Nº de acciones	Nº de diálogos	Nº de expresiones
16	Editorial Novelas Est.	Novela Policial	"Comedia Escudo"	1994	9	176	8	2	1395/1994		
15	Ed. Casapopular	El Libro Personal	"El libro de oro"	366	1	94	1	1	0804/1992		
16	Ed. Casapopular	El Libro de los Muertos	"Peccos múltiples"	222	1	103	1	1	2204/1992		
17	Ed. Casapopular	Hombres y Mujeres	"Humano al Simón"	241	1	98	1	1	2484/1991		
18	Editorial Indice	Caritas	"Oración en Cuentos Clásicos"	759	1	92	1	2	2246/1994		
19	Editorial La Voz	El Libro del Corazón	"Los olvidados de Dios"	7	1	256	1	1	431/1998		
49	Editorial La Voz	El Libro Negro	"Maldad, un programa de televisión"	1	1	240	2	9	0709/1993		
41	Editorial La Voz	La Voz en Frío	"El perro Abuelo"	18	1	256	2	1	1802/1992		
42	Editorial Ojo	El Libro de los Pecadores	"El perro de la viuda"	148	1	188	1	1	4472/1993		
43	Procomunicación S.A.	El Solitario Mente af	"Deseo de fresas"	19	1	94	2	9	2060/1993		
44	Editorial Procomunicación	Laura Ferrer, de vacaciones	"Cien palabras"	1	1	92	1	1	2310/1985		
45	Editorial Procomunicación	Tema Prohibidos	"Hombres que quieren a sus esposas"	271	1	95	3	2	0464/1994		
46	Editorial Procomunicación	Alfá	"Deseo a la ciudad"	4	1	159	4	2	3070/1991		
47	Editorial Voz S.A.	Archi	"Parabola"	346	2	32	1	1	0740/1993		
48	Editorial Voz S.A.	Caras Condemnadas	"La boca negra"	51	2	70	2	2	2514/1993		
49	Editorial Voz S.A.	Comando Zebra	"Mama y los niños"	19	1	86	2	2	sin fecha		
50	Editorial Voz S.A.	El Dinero	"Kiki, Kiki"	184	2	96	1	2	0502/1990		
51	Editorial Voz S.A.	El Pequeño Archi	"Adriano Juan los Niños"	292	2	32	1	1	2306/1994		
52	Editorial Voz S.A.	Espejal de El Pastor	"La Compañía de Niños"	182	2	96	1	2	2411/1994		
53	Editorial Voz S.A.	Espejal de La Bestia	"Mamá y los Niños"	264	2	43	1	1	2612/1994		
54	Editorial Voz S.A.	Espejal de Bambú	"Los Niños del campo"	25	1	96	1	1	1382/1991		
55	Editorial Voz S.A.	Espejal de Arroz	"El Libro del campo"	41	2	32	2	1	0740/1993		
56	Editorial Voz S.A.	Famosos: La Ametralla E	"La Olla negra"	119	1	40	1	1	1080/1994		
57	Editorial Voz S.A.	El Coto de La Invidia	"Mamá y los Niños"	119	1	64	1	1	1080/1994		
58	Editorial Voz S.A.	El Libro Negro	"Comedia en un acto"	360	2	78	1	2	0802/1991		
59	Editorial Voz S.A.	El Libro Negro	"Historia de un hombre"	300	2	120	1	2	1104/1991		
60	Editorial Voz S.A.	El Libro Negro	"El Libro Negro"	171	1	32	1	1	2301/1991		
61	Editorial Voz S.A.	Novela Policial	"Comedia en un acto"	876	2	96	1	2	1492/1991		
62	Editorial Voz S.A.	Paraná	"El detective de los libros"	424	1	84	1	2	0712/1994		

Clasificación de los libros: 1) Tema: medio social; 2) Tema: familia.

Período de publicación: 1) Semanal; 2) Mensual; 3) Trimestral; 4) Anual.

Código: 1) A: Autor; 2) A: Título; 3) A: Tema; 4) A: Objeto.

La significación social del mensaje narrativo a través
de las revistas de historietas de consumo popular

Recurrencias argumentales de los diálogos de acuerdo con su valor

Resultados Finales

	Casa Editorial	Valores						Total
		Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual	
1	Pub. de Edita, S.A.	1	2	0	0	1	0	4
2	E. de Pub. Populares	1	5	0	0	0	0	6
3	Editorial Mexicana	1	29	0	4	0	16	50
4	Editorial Mexicana	2	3	0	1	1	1	8
5	Edusa, S.A.	1	2	0	1	2	0	6
6	Edusa, S.A.	1	4	0	0	0	0	5
7	Editorial Ejea, S.A.	20	61	0	1	1	0	83
8	Editorial Ejea, S.A.	1	7	0	0	1	5	16
9	Editorial Ejea, S.A.	0	1	0	1	0	0	2
10	Editorial Ejea, S.A.	1	9	0	1	1	0	12
11	Editorial Ejea, S.A.	2	5	0	0	0	0	7
12	Editorial Ejea, S.A.	6	16	0	0	0	5	27
13	Editorial Ejea, S.A.	1	6	0	1	2	3	15
14	Editorial Ejea, S.A.	2	0	0	0	0	1	5
15	Editorial Ejea, S.A.	4	5	0	0	0	2	11
16	Editorial Ejea, S.A.	2	3	0	0	0	0	6
17	Editorial Ejea, S.A.	3	1	0	2	0	0	6
18	Editorial Ejea, S.A.	7	22	0	2	3	0	34
19	Editorial Ejea, S.A.	0	11	0	0	1	0	12
20	Editorial Ejea, S.A.	3	34	2	0	0	0	39
21	Editorial Ejea, S.A.	1	18	0	2	0	0	43
22	Editorial Ejea, S.A.	2	2	0	0	1	0	5
23	Editorial Ejea, S.A.	1	10	0	2	0	0	13
24	Grupo Novedades Ed.	0	0	0	2	0	0	2
25	Grupo Novedades Ed.	1	2	0	0	0	1	4
26	Grupo Novedades Ed.	0	1	0	4	0	0	5
27	Grupo Novedades Ed.	2	4	0	1	0	0	7
28	Grupo Novedades Ed.	1	4	0	0	2	1	11
29	Grupo Novedades Ed.	1	0	0	0	1	1	3
30	Grupo Novedades Ed.	0	4	0	1	0	0	5
31	Grupo Novedades Ed.	1	1	0	0	2	1	7
32	Grupo Novedades Ed.	1	2	0	0	0	1	6

**La significación social del mensaje narrativo a través
de las revistas de historietas de consumo popular**

Recurrencias argumentales de los diálogos de acuerdo con su valor
Resultados Finales

Casa Editorial	Valores						Total
	Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual	
11 Grupo Novedades Ed.	2	1	1	0	0	1	5
14 Grupo Novedades Ed.	0	15	0	1	1	4	21
15 Ed. Grupo Pirámide	0	2	0	0	0	0	2
16 Ed. Grupo Pirámide	0	0	0	4	1	0	5
17 Ed. Grupo Pirámide	0	4	1	0	0	0	6
18 Editorial Indice	2	16	0	2	1	0	21
19 Editorial La Foca	2	1	0	1	0	0	4
40 Editorial La Foca	0	8	0	1	1	0	10
41 Editorial La Foca	2	10	0	0	0	0	12
42 Editorial Oro	0	0	0	0	0	4	12
43 Proyenemes, S.A.	0	5	0	1	0	2	8
44 Editorial Proyección	1	9	0	0	0	1	11
45 Editorial Relatos	2	2	0	0	1	0	5
46 Sensación Editores	1	5	0	1	1	1	9
47 Editorial Vid, S.A.	0	2	0	0	2	0	4
48 Editorial Vid, S.A.	0	3	0	1	0	1	5
49 Editorial Vid, S.A.	1	9	0	0	1	0	11
50 Editorial Vid, S.A.	0	0	1	1	0	0	2
51 Editorial Vid, S.A.	0	4	0	0	0	0	4
52 Editorial Vid, S.A.	0	11	0	0	0	0	11
53 Editorial Vid, S.A.	0	3	0	0	0	0	3
54 Editorial Vid, S.A.	4	5	0	6	0	0	15
55 Editorial Vid, S.A.	3	0	0	0	1	0	6
56 Editorial Vid, S.A.	0	0	0	0	0	0	0
57 Editorial Vid, S.A.	0	2	0	2	2	0	6
58 Editorial Vid, S.A.	1	3	0	1	0	0	5
59 Editorial Vid, S.A.	0	2	0	3	1	0	6
60 Editorial Vid, S.A.	1	26	1	1	0	0	31
61 Editorial Vid, S.A.	0	2	0	0	0	0	2
62 Editorial Vid, S.A.	0	5	0	0	0	0	8
TOTAL:	107	458	9	52	34	57	717

ANEXO

Anexo I

1. Publicaciones de Edila S.A. Revista Mickey. No. 52.

Esta revista contiene una historieta de caricaturas en color, la cual concluye en el mismo número.

"Un cuento de pescadores", cuenta con tres personajes principales:

Características de los personajes:

- Mickey: Joven y regordete ratón, negro con blanco, de estatura pequeña.
- Tribilín: Perro desgarbado, blanco con negro, flaco con un vientre pronunciado.
- Pedro el malo: Perro gordo mal encarado y malo.

Integrantes del club: Todos en su mayoría son perros, jóvenes, maduros y algunos ancianos.

Sintaxis

La historieta relata las peripecias por las que pasa Tribilín para que Pedro El Malo le permita atrapar un pez grande y así poder ganar un torneo de pesca en su club.

La historia se desarrolla en una ciudad y en el mar.

Cabe mencionar que todos los personajes de esta historieta aunque son animales poseen movimientos y características humanas. (Prosopopeya).

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Pedro El Malo	¡Ajá, te tengo cabeza dura!	CULTURAL
	¡Alto idiota! ¿No te basta con el dinero que perderé?	CULTURAL
Tribilin	¡Recórcholis!, ¡míren eso!, ¡la gente del club no lo creerá!	SOCIAL
Mickey	¡Está quedando linda!	AMOR

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
1	2	0	0	1	0

Auxexo!

2. Editora de Publicaciones Populares. Lobo presenta: Los Guerreros. "¡Ataca la naranja mecánica!".

Esta revista contiene una historieta en color, la cual concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Juvenal: Hombre maduro con aspecto de pandillero, de raza negra, pelo negro y ojos negros. Criminal sin sentimientos.
- Paty: Mujer joven y atractiva, de tez blanca, pelo rubio y ojos verdes. Buena, noble y enamorada de Brian.
- Brian: Hombre atractivo, joven, de tez blanca, pelo rubio y ojos verdes. Justo, bueno y enamorado de Paty.

Sintaxis

Naranja Mecánica es una banda de pandilleros dirigida por Juvenal, que asalta una importante tienda de la ciudad. El encargado de ésta llama a la policía después del robo y llega el teniente Brian Banks, quien se entera al momento acerca del origen y paradero de los delincuentes.

Juvenal es un criminal que una noche se dirige a visitar a Paty y la encuentra con Brian, quien trata de impedir que se la lleve pero Juvenal le hiere por la espalda y se lleva a Paty a su escondite, en donde Juvenal trata de abusar sexualmente de Paty, sin embargo, ella se defiende y lo impide.

Paty escucha de manera casual que Juvenal y su pandilla asaltarán el teatro Gran Plaza, la noche llega y la pandilla sale a cometer el robo.

Paty logra escapar y da aviso a la policía, la cual atrapa a los delincuentes, a excepción de Juvenal quien en su desesperación por escapar es embestido por un trailer y posteriormente muere.

Paty es atendida de las heridas que le provocó Juvenal y después de un tiempo cuando ya está sana, va a ver a Brian al hospital y le dice que el médico le dijo que se salvará.

Anexo I

La historia se desarrolla en la ciudad de Chicago, en los Estados Unidos.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Coronel	¡Condenación Banks!, con la muerte de tu hermano tuve bastante.	CULTURAL
Pandillero	¿Le caemos ahora?	CULTURAL
	.Jo, jo, jo, te ganó la palma ese polizonte.	CULTURAL SOCIAL
	¡Paso! ¡pasol, malditos aristócratas.	CULTURAL
Juvenal	¡Ay!, ¡maldita perra!	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	5	0	0	0	0

3. Editormex Mexicana Historias de hotel en el mundo. No. 109
"Hotel ja, ja, ja".

Esta revista contiene una historia a color, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Ramiro: Hombre joven, atractivo, de tez morena, pelo negro y ojos negros. Astuto, aprovechado y travieso.

- Marisol: Mujer joven, atractiva, de tez blanca, pelo rubio y ojos cafés. Inmoral, descarada, interesada y caprichosa.

- Gloria Trébol: Mujer joven, atractiva, de tez morena, pelo negro y ojos negros. Descarada, inmoral y sin dignidad.

- Max: Hombre maduro, de tez blanca, pelo castaño y ojos cafés. Homosexual.

- Rex: Hombre maduro, de tez blanca, pelo rojo y ojos cafés. Homosexual.

Sintaxis

Ramiro llega a hospedarse en el "Hotel Ja, Ja, Ja", y a esconderse de dos hombres a quienes les había robado una poción mágica que hace invisible a la gente. Ramiro se vuelve invisible al aplicarse la poción y se mete a las habitaciones de las huéspedes y les hace travesuras sexuales.

En una ocasión, Ramiro se da cuenta que olvidó la poción mágica en la recepción del hotel y baja inmediatamente por ella, pero Max y Rex la habían tomado, volviéndose así invisibles y llevando a cabo prácticas homosexuales en cualquier lugar sin que nadie los critique.

Esta historia se desarrolla en una ciudad no específica.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Ramón	Pues como era Parchis y Chamos ahora se llaman "parchamos".	SEXUAL
	¡Ay! ¿quién me está trastean-do por aquellito?	SEXUAL
	¡Mira! hay una suite vacía aquí juntito, ¿qué, no po-dríamos tú y yo practicar el abacho, becho con apapacho?	SEXUAL
Marisol	Hay cañones, pa'nombrecito	CULTURAL
	Anda, si andas forrado, pues te cuesta mil nuevos pesos por cada noche de... bueno.	CULTURAL SEXUAL
	Oiga usted Mamerto, no me falte al respeto.	CULTURAL
	No se por qué me quieren violar los que yo no quiero que lo hagan y los que sí quiero, ni me pelan.	SEXUAL CULTURAL
	No seas tarugo, no te ven pero te huelen, míralos.	CULTURAL
Matusalén	¡Ay! ya tengo ochenta y dos y pico.	SEXUAL
Anciano	¡Hay caray!... pues fijate que yo tengo apenas setenta y ya no pico.	SEXUAL
Hombre maduro	Si, yo te cedi mi asiento y ahora... te toca a ti cedermé tu asiento, je, je.	SEXUAL

Anexo I

Rosibel	¡Hijoles! me advirtieron mis compañeras de ficha que este cuate estaba loco, pero es peor, está zafadovsky.	CULTURAL
	Bueno, pues ya está y ni modo. ¡Vienes! ja, ja, ja, ¡qué locote estás mano!	SEXUAL CULTURAL
Ramiro	Este cuate está bien locote, lo tienen que meter en la casa de la risa.	CULTURAL
	¡Achis, achis, miachis! ¡que me toquen los mariachis!	CULTURAL
	No, no hagas eso, no seas gacho.	SEXUAL CULTURAL
	¡Ay!, este cuate que es re'mandado.	CULTURAL
Turista	Algo me picó mi nacha.	CULTURAL
Mamerto	Debe de ser bruja y hace esos dengues para invocar a Babalú, el dios de los apapachos rocanroleros.	CULTURAL
	¡Ay!, no se qué me pasa, veo bien cuero a ese hombre. ¡yo me lanzo! al fin que ya descubrí mi vocación.	CULTURAL SEXUAL
Ramiro	¡Ay dios! si está re'buená la Gloria.	RELIGIOSO CULTURAL
	¡Ay ojón! ¡qué cosas!, véngaselo con su papi.	SEXUAL CULTURAL
	¡Qué güena está la chamacona!	CULTURAL
	¿Ya ves? por andar encuerando	

Anexo I

Ramiro	machitos en el escenario	CULTURAL
	¡Unos chones por favor!	CULTURAL
	Y si me pasas una lana te digo el secreto.	CULTURAL
	Si me matas te meterán en la cárcel, y esa melida no te va a gustar.	SEXUAL
	¡No sean gachos, yo nunca he mordido a ningún perrito!	CULTURAL
	¡Diosito!, que gacho voy a quedar, todo mordisqueado.	RELIGIOSO
	Si oí que te fue mal con el chile.	CULTURAL
Marisola	Par de idiotas, con razón Ramiro se los transó.	SOCIAL
	Andale, si era de manita caída.	CULTURAL
Gloria Trébol	¡Hay mamá, debe ser el chamuco que me viene a castigar por andar de inmorulina y disoluta.	RELIGIOSO
	¡Ay!, ¡allí está!, que suaveña, que se me hace que eres mi diablo de la guarda.	CULTURAL RELIGIOSO
	Si, tienes razón, soy desmadrosa pero no asesina.	CULTURAL
	Pues casarse conmigo, dicen que soy una locochona bien acelerada.	CULTURAL
	Se asustaron cuando encueré a un cuale en el escenario.	SEXUAL

Anexo I

4. Editormex Mexicana. Médicos y Enfermeras. No. 16. "Muerte en el ruedo".

Esta revista incluye una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Iris: Mujer atractiva, de tez morena, pelo negro y ojos claros. Noble, buena, responsable y enfermera de profesión.

- Juan: Hombre joven, atractivo, de tez morena, pelo negro y ojos verdes. Indeciso y torero de oficio.

- José Campos: Hombre maduro, de tez morena, pelo negro, con bigote y ojos verdes. Responsable, profesional y noble. Cirujano de profesión.

- Diana: Mujer joven, atractiva, de tez blanca, pelo rubio y ojos verdes. Caprichosa e interesada.

Esta historia se desarrolla en el Distrito Federal de la ciudad de México.

Sintaxis

Encontrándose toreando en la monumental Plaza de Toros México, Juan sufre una embestida, lo que le provoca una contusión de tórax y es operado por José Campos, la operación fue complicada y la hemorragia excesiva de tal manera que Iris tuvo que donar sangre.

Juan, con los cuidados de Iris mejora en su estado de salud. Ambos se enamoran y planean casarse. Un día Iris lleva a Juan a su casa y lo presenta a Diana, su hermana, quienes con el paso del tiempo se enamoran.

Juan tiene que viajar a diferentes lugares para desempeñar su oficio y Diana aprovecha para salir con otros hombres. Un día Juan descubre el engaño y termina su relación con Diana.

Juan sigue su vida de torero y es embestido por otro toro, nuevamente le salva la vida el cirujano José López e Iris.

Anexo I

Max	Todavía queda para una tomada, ¿le metemos los dos?	SEXUAL
Rex	Me encanta y aguanta.	CULTURAL
Detective	Me canso ganso y me fatigo digo.	CULTURAL
	¡Quieto Nerón, yo no le hago a la producción de telenovelas!	CULTURAL SEXUAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
1	29	0	4	0	16

Anexo I

5. EDUSA S.A. Colección Pesares presenta: Dramas Pasionales
No. 4. "Mi marido es un vicioso".

Esta revista contiene una historieta en blanco y negro, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Marcela: Mujer joven, estatura baja, delgada, cabello largo oscuro, buena presentación, soñadora, buena, ingenua, hija de familia
- Don Sebastián: Padre de Marcela, hombre maduro, alto, delgado, cabello oscuro canoso, usa lentes pequeños y bigote. Es autoritario, ermitaño, hostil, avaro y usurero.
- Carlos: Hombre joven, alto, delgado, cabello negro, bien parecido, facciones afiladas, alcohólico, traficante de drogas y mentiroso.
- Ignacio: Hombre joven, alto, bien parecido, delgado, cabello oscuro, con bigote. Bueno, noble, sencillo. Médico de profesión.

En su juventud, Marcela y Carlos se enamoran, pero debido a que Carlos es pobre se marcha a la frontera para hacer fortuna y poder casarse, ya que Don Sebastián sólo así lo permitiría.

Pasa el tiempo y Carlos deja de escribir a Marcela, quien decide casarse con Ignacio, un joven médico.

Después de la muerte de don Sebastián y a unos días de la boda, reaparece Carlos quien a final de cuentas es quien se casa con Marcela.

Marcela descubre que su marido es traficante de drogas y es alcohólico debido a lo que muere y Marcela regresa con Ignacio.

Esta historia tiene lugar en Guanajuato, México.

Anexo I

Ya recuperado, Juan pide a Iris que se case con él y ella acepta.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Torero "El Gallo"	Tengo que sacarme la espina en el cuarto.	CULTURAL SEXUAL
Doctor	Se aquietó, tal vez rece o se esté desatendiendo.	RELIGIOSO
Iris	Ya ve como teniéndole apego a la vidurria se logra mucho. Y es guapísimo mamá, ya lo conocerás.	CULTURAL AMOR
Diana	¿Pensaste que deveras me iba a enamorar de un torerillo? ¡No chiquilo, yo tiro más alto!	SOCIAL CULTURAL
Apoderado	¡Eres una pillrafa...!	SOCIAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
2	3	0	1	1	1

Anexo I

6. EDUSA S.A. Colección Pesares Presenta: Feos, pero... ¡Cumplidores! No. 20. "El calvario de los ilegales".

Esta revista contiene una historia en color, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Cuenta con cinco personajes principales:

- Ignacio: Hombre joven, alto, cabello oscuro, cara afilada, ojos claros, delgado, bien parecido, bueno, sacrificado, vengativo y noble a la vez. Trata de pasar a Estados Unidos como ilegal.

- Tacho: Infante de aproximadamente ocho años de edad, cabello negro, delgado, es hermano de Ignacio y muere tratando de pasar a Estados Unidos como ilegal.

- Deborah Neuma: Mujer joven, alta, cabello largo rubio, ojos azules, confiada, buena, sencilla, se dedica a la compra y venta de automóviles chocados.

- Bulmaro: Hombre joven, estatura media, cabello rubio, obeso, mal parecido, malo, asesino. Traficante de ilegales.

Sintaxis

Teófilo y Bulmaro son traficantes de ilegales, a quienes engañan dejándolos en el desierto para que mueran. Entre ellos se encuentran Ignacio y Tacho, su pequeño hermano quien muere por deshidratación, lo cual enfurece a Ignacio y busca vengar a su hermano.

En la búsqueda del paradero de los traficantes, conoce a Deborah Neuma y se enamoran, ella lo ayuda a encontrar a los traficante y los apresan.

Esta historia se desarrolla en la frontera México-E.U

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Marcela	¡Dios mío! Ojalá no tarde mucho, papá podría descubrirnos!	RELIGIOSO SOCIAL
Carlos	Cariño, mientras yo no tenga nada que ofrecerte, lo nuestro no tiene futuro.	AMOR
Don Sebastián	Al fin se le hará a un mata-matatanos verme.	CULTURAL
Ignacio	Buenas noches mis dos amores.	AMOR
Marcela	¡Vaya con la chica!	SOCIAL
Carlos	Anda como manso cordero. Ya se dio cuenta de que no puede dejarme.	CULTURAL SOCIAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
3	2	0	1	2	0

Anexo I

7. Editorial EJE A S.A. ¡Ay México, no te rajes! No. 1. "Abranta que llevo bala y en la punta mi balón".

Esta historieta es a color y continúa en el siguiente número

Características de los personajes:

- América: Joven atractiva, de tez morena, pelo negro y ojos negros. Buena, noble e incomprendida.
- Abuelo: Hombre maduro, de tez morena, pelo negro, semicalvo y de ojos negros. Fanático del fútbol soccer.
- Guadalupe: Mujer madura, de tez morena, pelo negro y ojos negros. Fanática del fútbol soccer. Padre de América.
- Chava: Hombre adolescente, tez morena, pelo negro, ojos negros. Fanático del fútbol soccer.
- Juan (Narrador)

Sintaxis

Los padres de América, al igual que su pequeño hermano son fanáticos del fútbol y la temática de sus pláticas es fútbol, asunto que no tolera América pues todos los días se habla sobre lo mismo.

Un día va a pasar un partido de la selección mexicana de fútbol y rápidamente se sientan a verla. América llama a su mamá para decirle algo y cuando empieza a platicarle, la mamá le pone más atención a un gol de la selección mexicana. Gana la selección mexicana y los padres de América se van a festejar el triunfo al monumento del Ángel de la Independencia de la Ciudad de México.

América se queda con su abuelo y le cuenta lo que le pasa. Llegan los padres de América y entonces el abuelo les dice que su nieta tiene que decirles algo y ellos se quedan pensando.

La historia se desarrolla en el Distrito Federal.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Ignacio	Ya me anda por empezar a chambear en la granja de los gringos	CULTURAL SOCIAL
Tacho	Vamos a ganar rete hartos dólares.	CULTURAL
	A mi ya me anda del baño compa'.	CULTURAL
Bulmaro	¡Orale jijos del maíz, bájen-se que ya llegaron!	CULTURAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
1	4	0	0	0	0

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Juan	¡Un rival le sale al paso, pero con una finta...! ¡Lo deja sembrado, si señor!	CULTURAL
	¡El guardameta se estira cuan largo es, pero nada puede ha- cer por atajar la de gajos!	CULTURAL
	¡Más respeto para el rebaño sagrado! ¡Ay sí! ¡cómo si tus aguilu- chas si fueran buenas!	RELIGIOSO CULTURAL SOCIAL
	¡Uy, ya llegó la hija de Te- lerisa!	SOCIAL CULTURAL
	¡Tienes envidia porque tu e- quipillo anda arrastrando la cobija!	CULTURAL
	¡Chale, qué calcelinazo!	CULTURAL
	¡Hijole, está rete' dura la cosa!	CULTURAL
	¡Empatamos, vieja!	CULTURAL
	Me late que el "Abue" mete un gol.	SOCIAL CULTURAL
	¡Golazo! ¡qué fregonería!	CULTURAL
	¡Voitelas, vino toda la raza!	CULTURAL SOCIAL
	¡Claro, te vas a buscar a los chinches americanistas!	SOCIAL CULTURAL
	¡Orale! ¿dónde está el Chava?	CULTURAL SOCIAL

Anexo I

Juan	¡Vamos a echarnos! ¡afinen sus gargantas vatos!	CULTURAL
	¡De peluche, vieja!	CULTURAL
	¡Estás luriás Lupe!	CULTURAL
	¡Me lleva pifas!	CULTURAL
	¡Ay ojón! ¡para hallarlo entre tanta raza va a estar del cocoll!	CULTURAL SOCIAL
	¡Qué te bajas o subo por ti, carajos!	CULTURAL
	¡Ay jijo de la jijurria! ¿y vienes tan campante?	CULTURAL
	¡Espérense, tengo muchas cosas que declarar! ¡quiero salir con el joven "Burrieta"!	SOCIAL CULTURAL
	¡Cámara, qué cochino es ese canijo!	CULTURAL SOCIAL
	¡No se vale jefe! ¡me metiste un faulote!	CULTURAL
	¡Caray, ya ni la amuelas apá'!	CULTURAL
	¡Apenas alcanzamos a pelarnos mi Chavita!	CULTURAL
	¡Además eres re'te cochino!	CULTURAL
	¡Hasta me salió mole!	CULTURAL
	¡Cállate mensal!	CULTURAL
	Oye jefe, me quiero trepar hasta arribota del angel.	CULTURAL

Anexo 1

Juan	¿Que se trae? ¡no le oigo ni maiz paloma!	CULTURAL
Guadalupe	¡Será "sangrado"! ¡le meten puras golizas!	CULTURAL
	¿No? ¡con los bailes que les hemos puesto en los clásicos!	CULTURAL
	Haber, echame una mano con los chescos y la chela de tu padre.	CULTURAL
	¿Quién lo metió? ¿Jugo o, Zapiño?	CULTURAL
	¡Cómo es posible! pues, ¿no está parando Jorge Cantos?	CULTURAL SOCIAL
	¡Ay apá! ¡cómo serás!	CULTURAL
	Orale apá', ven con nosotros.	CULTURAL
	¡Quédate con tus cabras locas! yo paso.	CULTURAL SOCIAL
	¡Vivan el Zapiño y el Jugo Chances que son de nuestro equipazo!	SOCIAL CULTURAL
	Me cae que no, estaba segura que se quedó contigo.	CULTURAL
	¡Uchale, nuestro Chavita se va a volver famoso!	CULTURAL SOCIAL
	¡Jijos, como me duelen las paturrias de tanto caminar!	CULTURAL
América	¡Me lleva! ¡con ustedes no se puede!	CULTURAL

Anexo I

América	No se qué chiste le encuentran a veintidos monitos corriendo una mugre pelota.	CULTURAL
	¡Ay Agüel ¡ya no estás para esos trotes!	CULTURAL
	La mera neta, no se que hacer.	CULTURAL
Abuelo	¿Con la Gloria Atrevi?, jese pimpolito si me gusta!	CULTURAL SOCIAL AMOR
	¡Carambal está como quiere la condenada, aunque no sea de mis tiempos.	SOCIAL CULTURAL
	¡Ponme a la Glori Atrevi enfrente y verás que le doy las tres y las malas!	CULTURAL SOCIAL
	Oye m'hija, me equivoco o veo un poquitín de tristeza en tus ojazos tapatíos.	CULTURAL
	¡Ay chamacal ora' si me dejaste de a seis.	CULTURAL
Niño X	¡Chale! ¿dónde se metió don Juan?	CULTURAL SOCIAL
	¡Mugre rúco, se peló y nos dejó toda la bronca!	SOCIAL CULTURAL
	¡Juímonos chayos!	CULTURAL
	¡Si Chucha, orita' nos paramos!	CULTURAL
Señor X	¡Buuu, abajo los hijos de Terlisa!	SOCIAL CULTURAL

Anexo I

8. Editorial EJE A S.A. ¡Así soy... y qué! No. 318. "Soy colegiala, fogosa y bien resbalosa".

Esta revista contiene una historia en color, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los seis personajes principales:

- Laura: Personaje principal. Joven adolescente, buena presentación, tez blanca, ojos azules, cabello rubio corto, estatura media, coqueta, insinuante, desvergonzada, cinica, indecente y floja.
- Doña Rosa: Madre de Laura. Mujer madura, tez blanca, cabello castaño claro, complexión robusta, baja de estatura, escrupulosos y decente.
- Diana: Joven adolescente, buena presentación, cabello negro, ojos cafés, estatura media, decente, impulsiva, valiente. Estudiante.
- Librado: Joven adolescente, bien parecido, alto, cabello negro, cuerpo atlético, débil de carácter, coqueto, infiel a su novia Diana.
- Maestro Jorge: Hombre maduro, bien parecido, no muy alto, de tez apiñonada, cabello negro, ojos cafés, bueno, escrupuloso, débil, fiel y legal.
- Lorena: Mujer madura, de tez blanca, cabello negro largo, buena presentación, buena esposa, enferma.

La historia no tiene ubicación geográfica.

Sintaxis

Se trata de una desorientada joven adolescente, enferma (ninfómana), posesiva, quien asedia sexualmente a los hombres, provocando el rompimiento de unos novios, de una familia y el suicidio de un profesor.

La historia se da en la ciudad, un salón de clases, la casa de un condiscípulo y la casa del profesor.

Anexo I

Señor X	¡Cámara mano! ¿no se cómo te matrimoniaste con una del América.	CULTURAL SOCIAL
	¡Chale! ¡Chinches mensos! ¿de qué se ríen?	CULTURAL
	¡Cámara carnales! vamos a de- jar que vengan a retratarnos como si fuéramos changos.	CULTURAL
	¡No se vayan zacatonos!	CULTURAL
	¡Cámara machines!	CULTURAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
20	61	0	1	1	0

Anexo I

9. Editorial EJE S.A. Aventureros Exploradores. No. 1 "Erick El Rojo: El temible vikingo de los mares del norte".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Erick El Rojo: Hombre maduro, atractivo, de tez blanca, pelo rojo y ojos verdes, con bigote. Aventurero, valiente y bueno.
- Theodilda: Mujer joven, atractiva de tez blanca, pelo rojo y ojos verdes. Noble y buena. Esposa de Herir.
- Leif: Hombre joven, atractivo, de tez blanca, pelo rojo y ojos verdes. Bueno y noble. Hijo de Herir.

Sintaxis

Erick El Rojo era un vikingo temible y respetado por toda la gente. Erick se enamora de Theodilda y se casa con ella y de su amor nace Leif.

Por muchos años viven felices, hasta que llega a su tierra una enfermedad incurable y empieza a minar a la población. Erick en su lecho de muerte pide a su hijo Leif que regrese a Islandia a contarles a todos de la existencia de esas tierras y para que lo recordaran siempre como un triunfador, como el mejor de los exploradores y un vikingo valeroso.

La historia se desarrolla en la Gran Bretaña.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Vikingo	Traguen, es hidromiel.	CULTURAL
Thovualdo	Odin me preste vida para acompañarte hijo.	RELIGIOSO

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	1	0	1	0	0

Anexo I

10. Editorial EJE S.A. El Libro del Amor. No. 309. "Se está pasando, con las dos anda jugando".

Esta revista contiene una historia en color la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

En esta historia hay tres personajes principales:

- Alejandro Casanova: Joven adolescente, bien parecido, cuerpo atlético, blanco, cabello negro, rapado, alto, cinico, coqueto y vanidoso.

- Gaby: Joven adolescente, de tez blanca, ojos azules, cabello rubio, buena presentación, estatura media, buena amiga.

- Laura: Joven adolescente, de tez apiñonada, cabello negro, buena presentación, ojos negros, estatura media, buena amiga, algo vanidosa.

La historia no tiene ubicación geográfica.

Sintaxis

Se trata de dos amigas, Gaby y Laura, quienes sin querer se enamoran de Alejandro. Debido a que éste se hace novio de Laura, Gaby se aleja de él, pero él la comienza a asediar.

Termina con Laura y comienza a ser novio de Gaby. Ello provoca el rompimiento de amistad entre las dos chicas.

El joven intenta andar con las dos chicas, actitud tal que las enfurece y les une para vengarse. Se vengari, vuelven a ser amigas y se enamoran de unos gemelos.

Esta historia tiene como marco a una preparatoria popular y la ciudad.

Por otro lado, en las páginas 12 y 13 aparecen escenas que no tienen que ver nada con la historia, las cuales se refieren a un adulto golpeando a un menor.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Alejandro C.	¡Ufff! ¡que mala onda! ya llega tarde el primer día de clases.	CULTURAL
Gaby	¡Santo cielo! pero si es un cuero.	RELIGIOSO CULTURAL
Alejandro C.	¡Que chava tan guapa!	SOCIAL AMOR
Laura	¡De pelos! con decirte que hasta conseguí galán.	CULTURAL
Gaby	¡Era un auténtico mango!	CULTURAL
Laura	Pues entonces amárratelo.	CULTURAL
Gaby	¡Hijole! que mala onda.	CULTURAL
Laura	Porque últimamente ni me pela.	CULTURAL
Alejandro C.	¡Demonios! con tanto escándalo, ni me puedo concentrar, tendré que ir a ver quién jijos es para que dejen de molestar. Chale que gachas, me dejaron como el perro de las dos tortas.	CULTURAL CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
1	9	0	1	1	0

Anexo I

11. Editorial EJE S.A. Furia de Guerreros. No. 10 "Prisionero de un bombardero asesino".

Esta historia se dramatiza y concluye en el mismo número, y es a color.

Características de los personajes:

- Teniente Murphy: Hombre joven, atractivo, de tez blanca, pelo rubio y ojos verdes. Justo, noble, aventurero y bueno.
- Charly: Hombre joven, atractivo, de raza negra, pelo negro y ojos negros. Noble, bueno y amigable.
- Coronel: Hombre maduro, de tez apiñonada, pelo negro y ojos azules. Malo y sin sentimientos.
- Sargento Rotten. Hombre maduro, de tez apiñonada, pelo escaso y ojos cafés. Maligno, despiadado y entrometido

La historia se desarrolla en una ciudad, no especificada.

Sintaxis

El teniente Murphy es comisionado para probar un avión militar de control remoto muy poderoso, sus superiores hacen que mate a varias personas y lo hacen que regrese a su base, acusándolo de lo sucedido, lo mandan con el psiquiátrico.

Murphy sufre día a día dolorosos tratamientos y Charly quien era empleado de ese lugar se da cuenta de que lo quieren volver loco y le ayuda a escapar. Pasan muchos días y Murphy logra que lo dejen volver a volar un avión militar y le tienden una trampa, lográndose deshacer de él.

La noticia de su muerte es anunciada a través de la televisión y Charly se entera de lo ocurrido, lamentándolo mucho.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Señor X	¿Qué hacen esos soldados? están aquí desde la mañana. No me dan buena espina.	CULTURAL
	Si le aprieta los tornillos, quizás nos hagan un favor.	CULTURAL
Donovan	¡Pronto! Desactiva el control remoto o te juro que te reviento.	CULTURAL
General	Y también nuestro pellejo.	CULTURAL
Doctor	¡Usted está loco General! no quiero que lo enloquezca, sino que le lave el cerebro.	SOCIAL
Charly	Ya oíste lo que planea ese tipo, te enloquecerá. Sabe que estás cuerdo y quiere fregarte.	SOCIAL CULTURAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
2	5	0	0	0	0

Anexo I

12. Editorial EJEA S.A. Los Sensacionales Maestros No 225.
"Quisiera ser tus aretes pa' morderte las orejas y besarte los...
cacheles".

Esta revista contiene una historieta en color la cual concluye en el mismo número.

Características de los personajes

- Rolando: Hombre maduro, de tez apiñonado, baja estatura, complexión robusta, mal parecido, cabello negro rizado, vulgar, flojo, aparente carpintero, libidinoso, tiene estravismo en un ojo, tipo pachuco.
- Clodo: Mujer madura, baja de estatura, complexión robusta con exageración de partes femeninas, cabello negro, dueña de un puesto de tortas. Concubina de Rolando.
- "Tachuelas": Joven adolescente, bajo estatura, complexión robusta, mal parecido, cabello negro largo, eficiente en su trabajo. Ayudante de Rolando en su carpintería.
- "Cepillo": Joven adolescente, alto, tez blanca, cabello rubio muy corto acrespado, delgado, eficiente en su trabajo. Ayudante de Rolando en su carpintería.
- Anacleta: Mujer joven, de tez blanca, cabello rubio, buena presentación exagerando partes femeninas, estatura baja, trabaja de mesera en una fonda.

Sintaxis

Rolando, a pesar de estar casado, es muy libidinoso, en ocasiones debido a su estravismo choca con los postes de luz o las paredes por estar molestando a las jóvenes, en especial a Anacleta, quien es admiradora de un famoso luchador por el que Rolando se hace pasar para lograr enamorarla, pero al ser descubierto es golpeado por la misma Anacleta.

Esta historia tiene como marco la ciudad.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Rolando	Neta que te rayaste con este muñecazo, Clodo.	CULTURAL SOCIAL
Clodo	Con ese cuerpote de ropero, y tus labiotes chenchuales.	SOCIAL CULTURAL SEXUAL
Rolando	¡Uy, pero que buenas están mamasotas!	SOCIAL CULTURAL
	¡Pa' su mecha!	CULTURAL
	¡Chancas, que mandarriazol	CULTURAL
	Muy bien chalanes, tengo que reconocer que la hacen.	SOCIAL
	M-miren na'mas.	CULTURAL
	¿Me dejas nada más darle una probadita a tu chicharrón.	SEXUAL
	No la hagas de tos, vamos a papear.	CULTURAL
El Cepillo	Simón', necesita usted reponer energías.	CULTURAL
El Tachuelas	¡Harto que chambeal	CULTURAL SOCIAL
Rolando	Que platillo, puro aguayón de primera.	CULTURAL SEXUAL
Anacleta	Nomás que no está en el menú, baboso.	CULTURAL
Rolando	Que preciosos melones, me los hubieran servido de postre.	SEXUAL

Atexo I

13. Editorial EJE S.A. Páginas Íntimas No. 35. "Juguete de los hombres".

Esta revista contiene una historia en blanco y negro que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Lucía: Mujer joven atractiva, de tez apiñonada, pelo negro y ojos negros. Respetable, cariñosa, buena y noble.
- Alfredo: Hombre joven atractivo, de tez morena, pelo rubio y ojos claros. Malvado y vengativo.
- Ernesto: Hombre joven atractivo, de tez blanca, pelo rubio y ojos claros. Indeciso e inmaduro.
- Niña: Aproximadamente de ocho años, tez morena, pelo negro y ojos negros. Noble, cariñosa y buena.

Sintaxis

Lucía es una adolescente a la que su padre y sus hermanos la cuidan exageradamente, no dejándola mantener amistades, sin embargo Alfredo se ingenia para verse con ella.

Lucía está enamorada, pero también cansada del trato de su padre, huye con Alfredo y tiene relaciones sexuales con él. Pero es abandonada.

Sus familiares, enterados de lo sucedido, la internan en un convento donde descubren que está embarazada, razón por la que su madre la envía a vivir con algunos familiares.

Muere su padre y ella regresa al pueblo de Calvillo con su hija

Aquí se encuentra con Ernesto, un amigo de la escuela, se enamoran y hacen los preparativos para casarse. Un día antes de la boda, Ernesto en estado de ebriedad le recuerda su pasado y la golpea. Al día siguiente, en la ceremonia religiosa, Lucía no acepta casarse con Ernesto. Cuenta a todos lo sucedido y sale con su hija de la iglesia.

Anexo I

Anaclea	El "campión" más chipocluco que ha existido.	CULTURAL SOCIAL
	Me encantaría que me apretaras fuerte con tus brazos, me besaras todita y...	CULTURAL SEXUAL
	¡Ni maíz que!	CULTURAL
	Estuvo de puros peluches.	CULTURAL
Rolando	Chale, me la va a hacer de tos.	CULTURAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
8	16	0	0	0	5

Anexo I

La historia se desarrolla en el estado de Aguascalientes, en un pueblo llamado Calvillo.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Hermano de Lucía	¡Adiós Lucía, que chula estás!	AMOR
Alfredo	A poco crees que le tengo miedo a ese pen-tonto.	CULTURAL
	Esa chamaca ha de ser mía a como dé lugar.	SEXUAL
	Haber si acepta dar una vueltecita conmigo.	SEXUAL
	Bienvenida chula.	AMOR
Hermano de Lucía	Oiga 'apá, ¿qué cree que me contaron?	CULTURAL
	Ora si le pusiste galán, ¿no Alfredo?	CULTURAL
	¿Qué, pensabas ir a alguna parte? Digo, si hasta la troca trajiste.	CULTURAL
	Lo malo es cuando sales pa' molestar a nuestra hermanita.	CULTURAL
	Irás al único lugar donde puede ir una mujerzuela como tú.	SOCIAL
Lucía	¡Le juro que no hice nada malo! Nomás platicamos.	CULTURAL

Anexo I

Lucía	¡Si, este guapo e impecable sujeto que parece que no mata una mosca, me insultó y maltrató en mi casa!	SOCIAL
Mamá de Lucía	Tendrás que tomar los hábitos y hacerle monja.	RELIGIOSO
Ernesto	Anda, no seas así, ¿qué te cuesta? No va a pasar nada.	SEXUAL
	Seremos la pareja perfecta, la envidia de moros y cristianos.	SOCIAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
3	6	0	1	2	3

Apéndice I

14 Editorial EJE A S A Sensacional de Artes Marciales No. 52
"Presa en las garras del hechicero".

Esta revista contiene una historia a color, que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Mer-Ling: Hombre maduro, con cara de malvado, tez morena, pelo negro, ojos negros y bigotes muy largos. Malvado, sin sentimientos y poderoso.

- Shao: Hombre anciano, tez amarilla, pelo negro y ojos negros. con bigote, complexión robusta. Bueno y bondadoso.

- Ming: Mujer joven atractiva, tez amarilla, pelo negro y ojos claros. Buena persona.

- Chin Huang: Hombre atractivo, de tez amarilla, pelo negro y ojos negros. Justo, desinteresado y noble.

Sintaxis

Mer - Ling llega un día a un reino que no es el suyo a pedirle al rey la mano de su hija Ming, pero el rey Shao se la niega y Mer - Ling que practica la magia negra provoca una tormenta por varios días. El rey manda a encerrar a la princesa para evitar que Mer - Ling la encuentre y se la lleve.

Mer - Ling aparece vestido y convertido en un animal en el cuarto de la princesa y por arte de magia la princesa y él aparecen en el reino de Mer - Ling.

El rey Shao llama a su pueblo y les explica lo sucedido y se ofrece una recompensa para quien rescate a la princesa. Un paje llamado Chin Huan se ofrece a hacerlo y la rescata teniendo que pasar una serie de aventuras.

El reino de Mer - Ling se vuelve contra él pues ya no sirve su magia. La princesa Ming y Huang regresan a su reino y toda la gente los recibe felizmente.

Esta historia se desarrolla en China.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Mer-ling	¡Imbécil, ya verá que su hija compartirá el lecho conmigo.	SOCIAL SEXUAL
	No descansaré hasta tener a Ming en mi poder, será mía por la buena o por la mala.	SEXUAL
Ming	Seré tuya, pero no dañes a mi padre y a mi pueblo.	SEXUAL SOCIAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
2	0	0	0	0	3

Anexo I

15. Editorial EJE A S.A. Sensacional de Barrios No. 274. "Los ricos también roban".

Esta revista contiene una historieta en color, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

La historia cuenta con seis personajes principales:

- "El Gallo": Hombre joven, alto, bien parecido, tez apiñonada, cabello negro rizado, bigote, delgado, presumido, pobre. Albañil de oficio.
- "Tinaco": Hombre maduro, obeso, alto, mal parecido, lorpe. Albañil de oficio.
- Señorita Luz: Mujer joven, alta, cabello rubio rizado y largo, tez blanca, buena presentación. Hija de familia adinerada.
- Don Germán: Hombre maduro casi anciano, de tez apiñonada, cabello castaño, bigote, delgado, medio calvo, padre de familia, adinerado. Empresario de profesión.
- Ricardo: Adolescente, tez blanca, cabello rubio, complexión delgada, alto, grosero, chismoso, altanero, ladrón. Hijo de familia adinerada.
- Padre Carlos: Hombre anciano, tez blanca, obeso, cabello cano, semi-calvo, noble. Sacerdote de profesión.

Sintaxis

"El Gallo" y el "Tinaco", trabajan como albañiles para una familia adinerada, el padre de esta familia, Don Germán, es amable con ellos, a su hija Lúa le agrada físicamente "El Gallo" y empieza a asediarlo hasta conseguir ser su amante, hecho tal que molesta a su hermano Ricardo, ya que es una persona prepotente.

En el barrio, se han venido suscitando una serie de asaltos de los cuales se culpa a los dos albañiles, el sacerdote los ayuda a salir de la cárcel y se descubre que Ricardo y su mejor amigo son los verdaderos ladrones.

Anexo I

La ubicación de esta historieta es en el barrio de San Bartolo en el estado de México.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
El Gallo	¡Orale Tinaco ya se nos hizo bien tarde pa' la chambal	CULTURAL
El Tinaco	Nomás me echo otras dos tortugas y nos vamos, pérale sólo me tomo el chesco.	CULTURAL
El Gallo	¡Chale! ¡ira', el Meiquiades ya se siente estilista.	CULTURAL SOCIAL
	¡Cámaral lo que es tener lana.	CULTURAL
	A un lado mugroso.	SOCIAL
	Mmmhh... es el Junior, el mamuco hijo de don Germán.	CULTURAL SOCIAL
El Tinaco	¡Cámara Gallo! ¡deveras que gritaba mucho la Meche!	CULTURAL SOCIAL
El Gallo	Como loca y sudaba a mares, me arañaba pidiéndome más	SEXUAL
	Pujaba y jadeaba retorciéndose bien gacho, me gritaba que nunca habla sentido algo así.	SEXUAL
El Tinaco	¡Váyanse a la fregada!	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
4	6	0	0	0	2

Anexo I

16. Editorial EJE A. Sensacional de Guerreros. No. 53. "El asesino del millón de dólares".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Ministro: Hombre maduro, de tez amarilla, pelo negro, ojos negros y ligera calvicie. Valiente, sencillo y bueno.
- Sharon Ly: Mujer joven atractiva, de tez amarilla, pelo negro y ojos negros. Buena, valiente y audaz. Policía de profesión.
- Comandante Parker: Hombre atractivo, maduro, de tez blanca, pelo rubio y ojos claros. Valiente, justo y bueno.
- Creative Bully: Hombre atractivo maduro, de tez morena, pelo negro y ojos negros. Asesino, malo e interesado.

Sintaxis

Ante los ojos de todos los presente que asistieron a la inauguración de una casa de cultura. Creative Bully asesina al embajador Zwam Ho, y deja su tarjeta de presentación en el cuerpo. Pasan unos días y Creative Bully advierte a la policía que asesinará al ministro de China.

Cuando llega el ministro le dice lo que pasa, para lo cual Sharon Ly, la mejor mujer policía se hace pasar por su acompañante. El ministro sufre una serie de intentos de asesinato, que son fallidos gracias a la intervención de Sharon Ly y el Comandante Parker. Sharon se encuentra con el asesino y al descubrir éste que es una policía intenta matarla, pero sucede lo contrario.

La historia se desarrolla en la ciudad de Nueva York, en los Estados Unidos.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Comandante Parker	¡Fueron estos pájaros de cuenta ¡llévatelos!	SOCIAL
	¡Ira del infierno! ¡peinen la zona inmediatamente...!	CULTURAL
	No cantemos victoria, "El" sigue libre.	SOCIAL
	¡Peste!, mi pierna está mal!	CULTURAL
Creative Bully	Si le gano el paso, esa no me verá ni el polvo.	CULTURAL
Cocinero	Oiga, ¿que rayos me está haciendo	CULTURAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
2	4	0	0	0	0

Anexo I

17. Editorial EJE S.A. Sensacional de Luchas. No. 413. "El Santo: nacido para ser ídolo".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Rudy: Hombre joven atractivo, de tez morena, ojos negros, pelo negro. Noble, bueno y carismático. Es El Santo.

- Madre de El Santo: Mujer anciana, de tez morena, pelo negro, ojos negros. Noble, buena y cariñosa.

Sintaxis

El Santo se encontraba luchando en la modalidad de "máscara contra máscara", contra el Lobo Negro, pero una persona interrumpe la lucha y le avisa que su madre está agonizando.

El Santo abandona la pelea y corre a ver a su madre, quien le dice antes de morir que sabe desde hace tiempo que es un luchador profesional y se siente orgullosa de él y lo último que le pide al Santo es que sea el mejor de todos.

El Santo le cumplió a su madre, pues triunfaba en todas las arenas donde se presentaba y hasta los últimos años sostuvo un promedio de luchas de ciento cincuenta por año.

Su carisma lo convirtió en un ídolo, que a muchos años de su muerte, aún sigue vivo en la mente de sus admiradores.

A diferencia de otras revistas de historietas analizadas, en ésta, los diálogos presentan una fuerte carga de seriedad, emotividad y moral, debido a que se trata de un héroe popular con cualidades sociales, culturales y de amor hijo-madre, de tal manera que el sentido de las palabras es diferente a otros contextos de este tipo de revistas.

Anexo I

La historia se desarrolla en México, en el Distrito Federal.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Madre de El Santo	Con la ayuda de dios, y un poco de esfuerzo saldremos de pobres.	RELIGIOSO
	Me siento orgullosa de tu popularidad.	SOCIAL
	Ve con dios, hijo mio.	RELIGIOSO
	Se bueno para que seas un buen ejemplo para tus admiradores.	SOCIAL
Amigo	Rudy, tu madrecita se puso mala y quiere verte porque se siente re' mala.	CULTURAL
Público	¡Santol, ¡Santol, ¡Santol!	SOCIAL

Valores					
Social	Cultural	Politico	Religioso	Amor	Sexual
3	1	0	2	0	0

Anexo 1

18. Editorial EJE A S A Sensacional de Mercados. No. 67 "A donde quiera que va esa chamaca, a todos les da".

Esta revista contiene una historia en color, la cual concluye en el mismo número.

La historia cuenta con cinco personajes principales:

- Inocencio: Hombre joven, alto, blanco, cabello negro, cuerpo atlético, casado, infiel e inmaduro emocionalmente. Es comerciante de oficio.
- Amanda: Mujer joven, estatura media, apiñonada, cabello oscuro, buena presentación (exagerando partes femeninas), coqueta, insinuante, casada, infiel e inmadura emocionalmente.
- Filemón: Hombre joven, moreno, cabello negro rizado, cuerpo atlético, Traidor y vulgar. Comerciante de oficio. Amigo de Inocencio.
- Virginia: Mujer joven, de tez blanca, cabello negro corto, atractiva, alta, coqueta e infiel. Ama de casa. Esposa de Inocencio.
- Jefe de la policía: Hombre maduro, de tez apiñonada, cabello negro, bigote, obeso. Infiel y prepotente. Esposo de Amanda.

Síntaxis

Amanda e Inocencio son amantes, su secreto es compartido únicamente con Filemón, amigo de Inocencio. Ambos amantes, son casados, Inocencio con Virginia y Amanda con el jefe de la policía.

Es por esta razón que Filemón convence a Inocencio para que deje a Amanda y que se dedique a su esposa a quien encuentra un día en su casa en la intimidad con el jefe de la policía y al ir caminando por la milpa en porcala de que Amanda está con su amigo Filemón, y entonces Inocencio comienza a mantener relaciones con diferentes mujeres.

La ubicación de esta historia se da en Moreleón, estado de Guanajuato. En un pueblo llamado La Gloria, en un mercado y en el medio rural.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Párroco	Y por último, hijos míos, no se olviden que "El Señor" dijo amaos los unos a los otros.	RELIGIOSO AMOR
Inocencio	Las cosquillas en las orejas me dan ñañas.	CULTURAL
	Eres a todo mecate.	CULTURAL
	No seas gacha.	CULTURAL
Amanda	Aguantate a las seis nos vemos trompudito.	AMOR
Filemón	¿Quihubas uvas carnal?	CULTURAL
	¿Qué onda trals?	CULTURAL
Inocencio	Es que no la conoces Filemón... está más buena que mis aguacales y me quiere carnal, me quiere.	SOCIAL AMOR
	Sincho, casada por las tres leyes igual que yo.	SOCIAL
Filemón	Si se entera su marido, estás frito.	SOCIAL CULTURAL
Inocencio	Ni me recuerdes a ese cuate, es el jefe de la policía y nunca suelta su fusca.	SOCIAL CULTURAL
Filemón	Te juegas el pellejo a lo puro buey.	CULTURAL
	¡Pa' su mechal ¡Por una chamaca como esta vendía mi alma al diablo!	CULTURAL SOCIAL RELIGIOSO

Anexo I

19. Editorial EJE S.A. Sensacional de Trailereros. No. 345. "Hércules y Dinamo: con tu sangre regaré el asfalto".

Esta revista contiene una historia a color, que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Hércules: Hombre maduro, de tez morena, pelo negro, ojos negros, con barba y bigote. De complexión física robusta. Aventurero y de carácter fuerte.
- Dinamo: Hombre joven atractivo de tez apiñonada, pelo negro y ojos negros. Aventurero, soñador, amigable y bueno.
- Pirata: Hombre maduro, de tez morena, aspecto deplorable, pelo negro y ojos negros. Hipócrita, criminal y despiadado.

Esta historia se desarrolla en diferentes ciudades, pero no se da la ubicación precisa.

Sintaxis

Hércules provoca una pelea en un restaurante, matando a dos hombres por lo cual es enviado a prisión. Dinamo ayuda a Hércules y al Pirata a escapar de la prisión.

Estos se enteran que el pirata tiene un tesoro y él les dice que se los va a regalar por haberle ayudado a escapar, esto para salvarse, sin embargo el pirata les tiende una serie de trampas con la finalidad de eliminarlos y quedarse con el tesoro, pero Dinamo y Hércules logran salvarse de todas ellas y aunque con un estado físico deplorable y agotados, se quedan con el dinero.

Anexo I

Amanda	¡Muñecote! ¡papazote!	CULTURAL
Filemón	Yo creo que mejor si paso a retirarme antes de que me de un infarto'.	CULTURAL
Inocencio	Otra vez, va de nuez, ¿juega?	CULTURAL
	Haber arrimate pa'ca.	CULTURAL
	Achis, pues creo que tienes razón.	CULTURAL
Filemón	Y la neta es que la encontré bien buena, no le duele nada, me cae.	CULTURAL SOCIAL
Inocencio	Ya se que no tengo ni jefa.	CULTURAL
Filemón	¡Orale carnall, hay viene tu vieja.	CULTURAL
	Jijo de tu rechinar de dientes.	CULTURAL
	¡Que canija suerte tiene!	SOCIAL CULTURAL
	Vamos a echarnos unos tacos.	CULTURAL
Inocencio	Iguasas ranas.	CULTURAL
Filemón	¡Echale más fillin'!	CULTURAL

	Valores				
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
7	22	0	2	3	0

Anexo I

20. Editorial EJE A S A. Tierra Brava. No. 16 "Me cuadra esa ladina, aunque mal pague".

Esta revista contiene una historia a color, que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Margarita: Mujer joven atractiva, de tez blanca, pelo rubio y ojos verdes. Enamoradiza, indecisa y buena gente.
- Trino: Hombre joven atractivo, de tez apiñonada, pelo negro y ojos negros. Bueno, noble. Enamorado y pretendiente de Margarita.
- "El Vale": Hombre anciano, de tez apiñonada, pelo blanco, ojos negros. Bueno, agradecido y noble. Mata a don Refugio.
- Refugio: Hombre maduro, de tez blanca, pelo rojo y ligera calvicie. Usurero, tacaño y prepotente.
- Fito: Hombre maduro, de tez morena, pelo negro, ojos negros y con bigote. Desconfiado. Novio de Margarita.

La historia se desarrolla en el estado de Sonora, en un rancho llamado "El Garambullo".

Sintaxis

Cinco presidiarios huyen del penal de Sonora, a uno de ellos le alcanzan a dar un balazo. Trino le ayuda y cuida, pero su herida es grave y en estado de agonía le confiesa de la existencia de un tesoro enterrado en el rancho "El Garambullo", sin embargo el herido, muere antes de declarar la ubicación exacta de éste.

Trino llega al rancho y le confiesa a Margarita todo. Al día siguiente llega Fito, quien es comandante de policía y novio de Margarita y da indicaciones para que no contrate en su rancho a gente desconocida.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Dinamo	¿Quién jijos es éste?	CULTURAL
	Este ya no dará lata, vamos por el oro.	CULTURAL
	Adelante preciosa.	AMOR
Hércules	Largarme, mi cuate me espera en el patio en diez minutos.	CULTURAL
	Ese es asunto nuestro, vete a dormir y no estés fregando.	CULTURAL
	Ahora te obligaré a dormir, no vayas a dar el pitazo.	CULTURAL
	Asegurándome que no me dejarás con un palmo de narices.	CULTURAL
Pirata	¡Demontre!	CULTURAL
	Fue suficiente para saber que no tienes empacho en matar.	CULTURAL
	¡Púdrete grandulón!	CULTURAL
	¡Maldición, todo salió mal! Sin embargo aún tengo unas en la manga.	CULTURAL
	¡Ese roñoso me las pagará!	CULTURAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	11	0	0	1	0

Anexo I

21. Editorial EJE A S.A. Tinieblas: "El Hijo de la Noche". No 7. "Príncipe de ladrones".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Dimas: Hombre joven, atractivo, de tez apañada, pelo negro y ojos negros. Noble, caritativo y de buenos sentimientos.
- Tinieblas: Joven atractivo. Aventurero, noble y bueno. Presenta traje de luchador profesional, integrado por una máscara, un traje deportivo completo y una capa. En la realidad existe un luchador profesional con dicho apelativo.
- Alushe: Animal, perro pequeño, blanco, que habla y actúa como ser humano. Aventurero y noble. Es el ayudante de Tinieblas.

Esta historia se da en la ciudad.

Sintaxis

Un joven llamado Dimas, roba un camión cargado de comida en la central de abastos y la reparte entre los vecinos de una ciudad perdida. Al intentar robar a una panadería, Dimas se encuentra con un automóvil en el cual van tres guaruras de un diputado, con quienes tiene rencillas.

Los guaruras lo están golpeando cuando Tinieblas y Alushe aparecen para defenderlo, agradecido Dimas se va hacia su casa, no percatándose de que Tinieblas y Alushe lo siguieron. Dimas cuenta a Tomasito que dará un golpe que los sacará a todos de pobres.

Al día siguiente, Dimas se dispone a asaltar un banco y Tinieblas se lo impide y lo convence de robar una mansión habitada por narcotraficantes. Roban todo el dinero que había allí y salen. Posteriormente llega la policía y descubre a los narcotraficantes. Dimas reparte el dinero entre sus vecinos de la ciudad perdida.

Anexo I

Margarita	No se apuren, nada intentará antes de encontrar el tesoro, y pa' eso creo que todavía le falta al vato.	CULTURAL
	Ahi bueno... nomás que eso, a nosotros no nos va, ni nos viene.	CULTURAL
	¿Guardala?, ¡mangos!, aquí te mueres. ¡jálale!	CULTURAL
	¡Pos' me aguanto!, lo que sobra en el mundo son hombres.	CULTURAL
	¡Jálenle o los dejo cojos!	CULTURAL
	¡Ay no!, ese me no me deja vestida y alborotada.	SOCIAL
Chano	Manque' sea pégale un balazo en una pata!	CULTURAL
	Trabaja pelao', no le pares.	CULTURAL
	¡Aguas niña! ahí viene su novillo.	CULTURAL
	Hasta las juerzas' perdiste pelao'.	CULTURAL
	¡Pos serás muy tarugo!	CULTURAL
	¡Seremos cristeros hasta que nos mueramos!	POLITICO

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
2	41	2	0	0	0

Anexo I

22. Editorial EJEA S.A. Una Historia, Una Vida No. 287. "Por ellos y mi carrera me vendi".

Esta revista contiene una historia a color, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

La historieta cuenta con siete personajes principales.

- Crystal: Mujer joven, tez blanca, cabello rubio, alta, buena presentación. Lleva una doble vida ya que trabaja como guía de turistas y se prostituye. Es noble y buena.

- Agustín: Hombre joven, bien parecido, apiñonado, alto, delgado, cabello negro, es cliente de Crystal y está enamorado de ella.

- Madre de Crystal: Mujer anciana de complexión delgada, cabello castaño claro canoso, buena madre, pero algo rencorosa.

- Ariel: Hijo de Crystal, edad aproximada de 4 años, blanco pelirrojo, tranquilo, bueno.

- Mauricio: Novio de Crystal. Hombre joven, tez blanca, cabello negro lacio, alto, bien parecido, enamorado, rencoroso, vengativo.

- Gina. Compañera de trabajo de Crystal. Mujer joven, de tez blanca, cabello negro corto, estatura media, chismosa, rencorosa, oportunista y envidiosa, trabaja como guía de turistas.

- Marcos: Hombre maduro, apiñonado, cabello negro con canas en las sienes, complexión robusta, tranquilo, complaciente, caballeroso, es cliente de Crystal.

La historieta no tiene ubicación geográfica.

Sintaxis

Crystal es una mujer joven quien lleva una doble vida ya que aparte de ser guía de turistas, se prostituye con sus clientes, nadie está enterado de ello y lo hace por sostener su carrera, a su madre y a su hijo.

Anexo I

Pelos Necios	Pol' qué no me va a local nala	CULTURAL
	Son pa' mi.	CULTURAL
Muchacho X	Ya te vas manis'	CULTURAL
Guardaespaldas	¡Abusado chinche cafre!	CULTURAL
	¿Quihubule Dimas?	CULTURAL
	No te asustes cacomixtle.	CULTURAL
	Le vendiste joyas balines y no le gustó la broma.	CULTURAL
	Infeliz conejo ponedor.	CULTURAL
	¡Para que no te vuelvas a pasarte de aca'.	CULTURAL
	Y a éste, ¿quién le invitó el baile?	CULTURAL SOCIAL
	Vamos a quitarle lo metiche, ¡tírente!	CULTURAL
Alushe	¡No huyan cobardes coyones!	CULTURAL
	¡Para los tres tengo, sacones!	CULTURAL
	Vas a convertirte en cómplice de este cacomixtle.	CULTURAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
3	38	0	2	0	0

Anexo 1

Margarita se enamora del Trino y le da facilidades para buscar el dinero. Pero cansada de que éste no encuentra nada lo manda a ahorcar y cuando Trino se está poniendo morado por la asfixia, se derrumba el lugar donde se colocó la cuerda y allí se descubre el dinero.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
El Vale	¡Lo hará! Trino tiene más agallas que todos nosotros juntos.	SOCIAL
	Ya valió...una pura y dos con sal.	CULTURAL
	Debiste dejarme, tarugo... te van a pescar por mi culpa.	CULTURAL
Policia	¡jijo de la guayaba!	CULTURAL
	Me caes gordo por lambiscón. ¡cúchala de aquí!	CULTURAL
Director del reclusorio	Tuvo que ser el maldito Trino.	CULTURAL
Trino	¡El muy rejijo!	
	¡Pronto Vale!, salta o no la hacemos!	CULTURAL
	¡Sin remordimientos compas!	CULTURAL
	¡Apepénate fuerte de mi cabeza, Vale!	CULTURAL
	¡Me lleval, no me dijo el lugar exacto.	CULTURAL
	¡Me vine a meter a la boca del lobo!	CULTURAL

Anexo I

Trino	¡Diantres! ¡ya vino a estropearme el negociol	CULTURAL
	Pos' ni modo Trino, tu nos has de perdonar.	CULTURAL
	¡Semos' ricos, semos' ricos!	CULTURAL
	Traite' las carabinas 30-30, Urbano amos' a recordar los güenos tiempos.	CULTURAL
Urbano	Ya oyites' a mi compadre Chano, ¡búyeie!	CULTURAL
	Juimos' cristeros, no revolucionarios.	POLITICO CULTURAL
	Y si la afaca ese pelao niña?	CULTURAL
	¡Ahh, pa' calorcita!	CULTURAL
	¡Andale! echale un cigarro de hoja pa' susto.	CULTURAL
	Si la traías de un ata mi cuate.	CULTURAL
	¡Quédate a pelear por ella como los meros machos! y si vas a irte, ¡llévalela!	SOCIAL CULTURAL
	¡Vas pa'arriba pelao!	CULTURAL
	¡Epaie!, no cuenten dinero enfrente de los pobres.	CULTURAL
Don Refugio	Y pa' que se tardó tanto en pagarme el capital.	CULTURAL

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Dimas	En el camión traigo la papaliza.	CULTURAL
	¡Hijole! soy un injerto de Chucha cuerera con Juan Camaney.	CULTURAL
	Y sin arriesgar el pellejo.	CULTURAL
	Al menos hoy van a tener que comer, soy más efectivo que la conachupo', me cai.	CULTURAL
	Seguro, nomás las pelás, no te las tragues como las tunas que te di el otro día.	CULTURAL
	Bueno, a otra cosa mariposa.	CULTURAL
	A cada capilla le llega su fiesteada y éste tendrá su baile bien zapateado.	RELIGIOSO
	Ese gachupín explotador está podrido en billetes amasados con el sudor del paisanaje.	SOCIAL
	Si le bajo la lana, será como quitarle un pelo a un gato.	CULTURAL
	Es hora de meterle un susto a ese móndrigo.	CULTURAL
	¿Cuates?, mis tenis.	CULTURAL
	De buena gana practicaba aquí el "dos de bastos".	CULTURAL
	Ese es mi dedos finos, ¿qué tranza?	CULTURAL
	Pos ahí dos-tres.	CULTURAL

Anexo I

Dimas	Ni modo carnal, nadie sabe para quien trabaja.	CULTURAL
	Pero estás muy chamaca, ¿quieres matar a tu jefa de un coraje si sabe lo que haces y a lo que te dedicas?	SOCIAL
	Pero nada, métete a tu cantón antes de que alguien te vea. San Dimas me echó una manita.	CULTURAL RELIGIOSO
	Sólo pasé por la báscula a un mono.	CULTURAL
	Si me cuaja, todos saldremos de esta maldita pobreza.	CULTURAL
	¿Yo?, alucinas, nomás iba a sacar mis ahorros.	CULTURAL
	Entonces, ¿el ruido de la ventana? ¡ah, ya calgo!	CULTURAL
	Estás seguro de que ahí hay lana.	CULTURAL
	¡Mis chorlasi ¿cómo?	CULTURAL
	Nomás una, Alushe no está de acuerdo y puede ir con la tira a dar el pitazo.	CULTURAL
	Ya estufas socio, ni a melón me supo.	CULTURAL
	Estos ricachones no tienen imaginación.	CULTURAL
	¡La tira' está cuidando la puerta!	CULTURAL

Anexo I

23. Editorial EJE A S.A. Yo Acuso. Número 539. "Valieron gorro, las vacunas eran de agua".

Esta revista contiene una historia en blanco y negro la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Anita: Niña de tez blanca, pelo rubio, simpática y de ojos claros. Buena, noble, cariñosa y traviesa.

- Miguel: Niño de tez blanca, simpático y de ojos claros. Travieso, bueno, aventurero y noble.

- Ricardo: Niño de tez blanca, pelo negro, simpático y de ojos claros. Oprimido, incomprendido, bueno, noble. Perro pastor alemán negro con café.

La historia se desarrolla en México.

Sintaxis

Dos niños y una niña juegan todas las tardes con un perro llamado "Boby". Un día llegan a vacunar a los perros de la colonia y al perro lo vacunan contra la rabia.

Al paso del tiempo el perro se contagia de dicha enfermedad y por el constante trato de éste con los niños, los infecta y uno de ellos muere.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Vigilante	¡Salgan ahora mismo de la fuente chinches chamacos!	CULTURAL
	Es mejor que digan "aquí corrió, que aquí quedó.	CULTURAL

Anexo I

Está enamorada de su novio Mauricio quien al enterarse acerca de la vida de su pareja, la desprecia y se venga de ella. Uno de sus clientes llamado Agustín, se enamora de ella y le pide sea su esposa, Crystal le responde que tal vez con el paso del tiempo.

Esta historia tiene como marco la ciudad.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Crystal	¡Momento! a pesar de que vendo mi cuerpo no vas a tratarme con desprecio.	SEXUAL
Agustín	En fin, al diablo con ella, no es más que una pérdida.	CULTURAL SOCIAL
	Y por más que me vuelva loco con sus caricias, ya no seré su títere.	SEXUAL
Crystal	¡Cariño mío!	AMOR
	¡Ay dios!, si supieran las veces que me hacen sentir como chinche.	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
2	2	0	0	1	0

Anexo I

24. Editorial Grupo Novedades. Cuerpos y Almas No 167 "Isla Serpiente".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Dula: Mujer joven atractiva, de tez blanca, pelo negro y ojos azules. Justa, buena, profesional. La mejor fotógrafa del momento
- Jiram: Hombre joven atractivo, de tez blanca, pelo rubio y de ojos azules. Noble y recto.
- Joseph: Hombre joven atractivo, de tez blanca, jovial y de ojos azules. Ambicioso y malo. Traficante de piel de víbora.
- Regina: Mujer joven atractiva, de tez blanca, pelo rubio y ojos azules. Mala y desconfiada.
- Mahala. Hombre atractivo, joven de raza negra, pelo negro y ojos azules. Formal, noble y bueno. Guía de Dula y Jiram.

Sintaxis

Dula, la mejor fotógrafa del momento, viaja a Isla Serpiente junto con Jiram para averiguar por qué se estaban extinguiendo las víboras. Llegan a Isla Serpiente y descubren un palacio que pertenecía a Joseph quien tiene un grupo de esclavos. Dula y Jiram son capturados, sin embargo logran escapar con otros esclavos, convencen a éstos de que se rebelen contra los traficantes de piel de víbora.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Mahala	Tú eres como un dios y terminarás con el mal.	RELIGIOSO
Jiram	En este mundo no hay más dios que tú mismo, ayúdame que yo te ayudaré.	RELIGIOSO

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	0	0	2	0	0

Anexo I

Papá de Miguel	¡No quiero oír pretextos! y si mañana no te quieres levantar para ir a la es- cuela, te voy a poner como camote.	CULTURAL
Abuela de Ana	¿Qué te pasa chiquillo? vienes como si te viniera persiguiendo el diablo.	RELIGIOSO
Miguel	Pobre cuate, se ve que lleva una vida bien gacha.	CULTURAL
	¡Clarines! ¡Guácala!, no se que tengo, que el agua me da mucho asco.	CULTURAL CULTURAL
	Me están buscando por lo de la tele. Si me encuentran me van a dar una de aquéllas.	CULTURAL
Vacunador 1	Ven conmigo, agüita santa del grifo de los remedios.	RELIGIOSO
Vacunador 2	¡Qué bruto eres! estuviste a punto de tirar mucha marmaja.	CULTURAL
Vacunador 3	Fue re'fácil conseguir estas batas con un cuate que trabaja en Salubridad.	CULTURAL
	Así la gente no desconfía de nosotros y podemos verles la cara más fácilmente.	SOCIAL CULTURAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
1	10	0	2	0	0

Anexo I

25. Novedades Editores. El Libro Policiaco. No. 658. "Armas Peligrosas".

Esta revista contiene una historieta en color, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

La historieta cuenta con cinco personajes principales:

- Rodney Chapman: Hombre joven, bien parecido, ojos verdes, cabello rubio, alto, fornido, valiente, intrépido, inteligente, bueno, trabaja como teniente del "Metropolitan Squad".

- Mel Bryant: Hombre joven, moreno, cabello y bigote negros, cuerpo atlético, bien parecido, alto, inteligente, valiente, jefe de Rodney y capitán del "Metropolitan Squad".

- Elwin Turner: Hombre joven, blanco, cabello negro con entradas profundas, alto, bien parecido, ojos verdes. Bueno, tranquilo, es teniente de la policía de la parroquia "Jefferson".

- Andria Wallace: Mujer joven, de tez blanca, cabello rubio largo, ojos azules, alta, buena presentación, coqueta, insinuante, melosa, trabaja como cantante de un centro nocturno y es amante de un traficante de armas.

- Pierce Collins: Hombre maduro, moreno, cabello gris, mal encarado, ojos café, cuerpo atlético, alto, frío, calculador, corrupto, traficante de armas. Trabaja en la sede de la Secretaría de la Defensa de Estados Unidos coordinando tareas de inteligencia militar.

- Rex: Hombre joven, de características indígenas, alto, cabello largo negro, cuerpo atlético, bien parecido, bueno, valiente e intrépido.

La historia tiene como ubicación geográfica el estado de Nueva Orleans en Estados Unidos.

Anexo I

Sintaxis

Los integrantes de una organización policiaca llamada "Metropolitan Squad" luchan contra los traficantes de armas en Nueva Orleans.

Esta historia tiene como marco la ciudad de Nueva Orleans.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Andria Wallace	¡Mira que eres necio como una asemilal. El viejo es muy desconfiado.	CULTURAL SOCIAL
Milton Foster	¿Mercancia?, no tengo que vender, todo se vendió como pan caliente.	CULTURAL
Pierce	¡No me toques! no estoy de humor para tus manoseos.	SEXUAL

Valores					
Social	Cultural	Politico	Religioso	Amor	Sexual
1	2	0	0	0	1

26. Novedades Editores. El Libro Rojo No 1005. "Lucha contra el mal", "Especial del violín maldito".

Esta revista contiene dos historietas en blanco y café de las cuales, la primera "Lucha contra el mal" concluye en el mismo número, y la segunda "El violín maldito" es por capítulos y en esta se presentan los capítulos 35, 36.

Por otro lado también incluye una sección llamada sucesos extraños, la cual contiene a su vez una obra de Honorato Pascale llamada "Las aventuras de Homan Las Bellas Anémonas I"

Únicamente abordaremos a la historieta "Lucha contra el mal" y cuenta con seis personajes:

Peter Dodge: Hombre joven, alto, cabello rubio, delgado, bien parecido, bueno, tranquilo y valiente.

Sarah Lak: Mujer joven, alta, cabello rubio corto, delgada, buena presentación, buena y valiente. Esposa de Peter Dodge.

Judith Palmer: Mujer joven, estatura media, cabello negro semi-largo, delgada, buena presentación, temerosa pero valiente.

Frank Dugan: Hombre joven, alto, cabello negro, bigote delgado, bien parecido, bueno, tranquilo y valiente.

Señora Dixon: Mujer madura, estatura baja, cabello rubio muy corto, delgada, tranquila, temerosa y noble.

Padre Merton: Hombre maduro, alto, delgado, fuerte, cabello negro con canas a los lados del cráneo, bien parecido, tranquilo, sereno, sacerdote de oficio.

La ubicación geográfica de esta historieta se da en Pensilvania, Estados Unidos en Westford.

Anexo I

Sintaxis

Dos parejas deciden pasar sus vacaciones en una villa propiedad de la señora Dixon, la cual al llegar les dice que hay fantasmas, pero no le toman importancia hasta que comienzan a sucederles cosas extrañas y deciden ayudar al padre Merton a luchar contra el demonio que habita en dicho lugar, el padre hace un exorcismo y con ello el demonio se va para siempre.

Esta historia tiene como marco una villa.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Padre Merton	¡Dios mío!, es verdad.	RELIGIOSO
	Por esta cruz, Satanás retírate de este casa.	RELIGIOSO
	No teman que dios está con nosotros.	RELIGIOSO SOCIAL
	Vade retro Satanás.	
Señora Dixon	Bendito sea dios, aquí vivía lucifer pero se ha marchado al fin.	RELIGIOSO
	Gracias a dios.	RELIGIOSO

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
1	0	0	5	0	0

Anexo I

27. Grupo Novedades. El Libro Sentimental. No. 711. "Rechazada por todos".

Esta revista contiene una historia en blanco y café, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Cuenta con tres personajes principales:

- Laurita: Niña delgada, cabello blanco, albina, buena, tranquila.
- Ana: Mujer joven, guapa, madre de Laurita.
- Nacho: Hombre joven, alto, guapo, moreno, padre de Laurita.

Sintaxis

Laurita es una niña que al nacer es albina de tez, de tal manera que no es del agrado de la gente que le rodea ni de su padre, quien reniega de ella, hasta que al final se arrepiente y le pide perdón.

La historia tiene como marco una vecindad en la ciudad.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Ana	¡Qué buena onda es usted doña Gume...!	CULTURAL
	Uste sí es bien comprensiva.	CULTURAL
Ignacio	¡Es un monstruo! está re'fea.	SOCIAL CULTURAL
Vacinos	Ella que se quede con su hija que está re'marciana.	SOCIAL CULTURAL
Laurita	¿Por qué, dios mio?	RELIGIOSO

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
2	4	0	1	0	0

Anexo I

28. Novedades Editores. El Libro Semanal. No. 2083. "La mujer de todos".

Esta revista contiene una historieta en blanco y café la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Cuenta con cuatro personajes principales:

- Orquídea Maella: Mujer joven, delgada, buena presentación, cabello largo rubio, de cinica y frívola apariencia, pero en realidad buena, noble sentimientos, sencilla, sincera, trabaja como bailarina y actriz.
- Claudio Noguera: Hombre joven, alto, bien parecido, cabello rubio, robusto, bueno, noble, sincero, franco y escrupuloso. Trabaja como doctor.
- Miguel: Hombre joven, alto, bien parecido, cabello oscuro rizado, fornido, cinico, traidor, mal amigo, pero al final bueno. Dedicado al manejo de bienes raíces.
- Don Ignacio: Padre de Claudio Noguera, hombre maduro, alto, cabello canoso blanco, directo, tranquilo, escrupuloso, franco y prepotente.

La historia no tiene ubicación geográfica.

Sintaxis

Orquídea Maella es una bailarina y actriz la cual ha tenido muchos amante, pero al enamorarse de Claudio Noguera, éste no le perdona que haya sido amante de su padre y la abandona, Miguel, su antiguo amante se queda con ella a cuidarla ya que es víctima de un cáncer en la garganta.

La historia tiene como marco la ciudad y la casa de Orquídea.

Anexo I

29. Novedades Editores. El Libro Vaquero. No. 715. "Brillo de oro".

Esta revista contiene una historietita en color la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Cuenta con cinco personajes principales:

- Bill Durham: Hombre joven, delgado, bien parecido, barba poco poblada, ojos azules, tez blanca, cabello rubio, desgarrado, tranquilo y feliz con su persona.

- Katy Rogers: Mujer joven, alta, delgada, buena presentación, ojos azules, cabello rubio largo, ingenua, noble, medrosa, hermana de Bill y prostituida por un hombre llamado Rod Steiner.

- Rod Steiner: Hombre joven, alto, delgado, bien parecido, ojos y cabello negro, nariz aguileña, bigote, malo, sonsacador, tratante de blancas y ladrón.

- Perro Rojo: Hombre maduro, cabello negro largo, ojos pequeños, boca grande, mal encarado, alto, fornido, malo, ladrón y alcohólico.

La ubicación geográfica de esta historia no se menciona.

Sintaxis

Bill Durham busca por todos los pueblos del lejano oeste a su hermana Lilly quien es mal aconsejada por Rod Steiner, el cual la prostituye.

Lilly al encontrar a su hermano se va con él y con su amante de éste Katy Rogers en búsqueda de una mina de oro, después de encontrarla les es robada por Rod Steiner y su cómplice Perro Rojo, sin embargo, al no poder lograrlo se marchan dejando herido a Bill tiempo después éste sana y disfrutan del descubrimiento.

La historietita tiene como marco el lejano oeste.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Claudio Noguera	Es una pena que una mujer así ... sea una fácil, una cualquiera, el encanto del primer momento los rompió con su vulgaridad.	SOCIAL
		AMOR
Orquídea	Y se creé que soy una perra sin sentimientos.	CULTURAL SOCIAL
	¿Cómo está "Juanito"?	CULTURAL
	¿Te trajeron mi encarguito?	CULTURAL
	Gracias mi amor, estaba a punto de volverme loca, necesito tomarlas.	AMOR
Miguel	Que se vayan al diablo, tú no necesitas ni... agua de nadie.	CULTURAL SOCIAL
Orquídea	Usted no me felicita, me critica, me censura como toda esa gente santurróna que me odia.	SOCIAL
	Y me acusa de ser una pedante sin escrúpulos y una come-hombres.	SEXUAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
4	4	0	0	2	1

Anexo I

30. Novedades Editoras. El Libro Vaquero presenta: Vaqueros indómitos. No. 239. "La amargura del Sheriff".

Esta revista contiene una historieta en blanco y café, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Cuenta con seis personajes principales.

- Ren Murphy: Hombre maduro, alto, bien parecido, fuerte, cabello y bigote negro, grosero, tirado al vicio, desinteresado, pesimista, débil de carácter, valiente y a la vez cobarde, bueno. Trabaja como Sheriff del pueblo.

- Alan: Hombre joven, de tez blanca, cabello rubio, ojos claros, alto, fornido, tranquilo, valiente y bueno. Trabaja como alguacil del pueblo.

- Marie: Mujer joven, alta, cabello obscuro largo recogido en dos parte a los lados de la cabeza, ojos claros, buena presentación, buena, débil pero valiente, hija del Sheriff.

- Shella Palmer: Mujer joven, alta, de tez blanca, cabello rubio largo, buena presentación, provocativa, coqueta, buena. Dueña de la cantina del pueblo.

- Ernie Payten: Hombre maduro, mal encarado, toscas facciones, cabello y barba negro, fornido, asesino, malo, ladrón, violador.

La historia no tiene ubicación geográfica.

Sintaxis

Por venganza al sheriff, Ernie Payten y Robert Nichols secuestran a su hija, la violan y matan. El sheriff ayudado por su amante Shella encuentran a su hija, pero al verla muerta, después de matar a sus asesinos se deja embargar por la pena, sin embargo, los cuidados y el amor de Shella lo ayuda a superar su tristeza, se casa con ella y al paso del tiempo engendran dos pequeños.

La historia se da en el lejano oeste.

Anexo 1

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Bill Durham	Yo busco a mi hermana... un maldito la sonsacó apenas tenía quince años. Alguien me dijo que se la llevó hacia el oeste y la vendía.	SOCIAL
		SEXUAL
		AMOR

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
1	0	0	0	1	1

Anexo I

31. Editorial Grupo Novedades. Joyas de la Literatura No 74. "Taras Bulba".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Taras Bulba: Hombre maduro, de tez morena, pelo negro, ojos negros y con bigote. Aventurero y violento
- Andrei: Hombre joven atractivo, de tez blanca, pelo rubio y ojos claros. Noble, bueno, caritativo y amoroso.
- Princesa: Mujer joven atractiva, de tez blanca, pelo rubio y ojos claros. Noble, buena y amorosa.

Esta historia se desarrolla en Europa.

Sintaxis

Taras Bulba procreó dos hijos llamados Ostap y Andrei y cuando éstos tenían 13 años de edad los envía a estudiar latín en una academia. Andrei conoció a una princesa y se enamora de ella pero nunca la vuelve a ver, de tal manera que regresa a su lugar de origen después de 10 varios años de estudio.

Taras Bulba presentó a sus hijos ante los guerreros y los envió a pelear contra los rusos y polacos, pues ellos obligaban a los cosacos a realizar las tareas difíciles, mientras que ellos no hacían nada.

En ese viaje, Andrei vuelve a ver a la princesa y se une a los ejércitos polacos, su padre se entera y sintiéndose traicionado lo asesina.

La guerra continúa y después de unos días los ejércitos polacos y rusos exterminan a Taras Bulba y a Ostap.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Ken Murphy	¡Cerdos!, ¡voy a matarlos!	CULTURAL
	%"\$%& ¡perra suerte!	CULTURAL
	El trabajo del mata-sanos fue de primera.	CULTURAL
Marie	¡Dios santo ayudame! Madre mía, cuanta falta me has hecho.	RELIGIOSO
Robert	Me abandonó el maldito, pero a él también tendrá que cargárselo el diablo.	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	4	0	1	0	0

Anexo I

32. Editorial Grupo Novedades. Los Poderosos del Camino. No. 129. "Carrera al abismo".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

Randolph: Hombre atractivo, joven, de tez blanca, pelo rubio y ojos verdes. Vengativo, malo y sin sentimientos.

Jill: Mujer atractiva joven, de tez blanca, pelo rubio y ojos azules. Valiente, buena y enamorada de Brian.

Brian: Hombre atractivo maduro, de tez apiñonada, pelo negro con ligeros mechones de canas, ojos oscuros y usa barba y bigote. Bueno, valiente y noble.

La historia se desarrolla en Estados Unidos, específicamente en el estado de Montana.

Sintaxis

Jill se encontraba cansada del alcoholismo de su marido y pretende irse de su casa, sin embargo Randolph la golpea. Jill se encierra y por la ventana llama a un policía, quien entra en la casa, sin embargo Randolph, confundiendo con su amante, lo mata.

Randolph es enviado a la cárcel y sentenciado a prisión.

Con el paso del tiempo Jill se enamora de Brian.

Randolph escapa de prisión y busca a Jill, la encuentra y abusa sexualmente de ella. La policía persigue a Randolph quien lleva como rehén a Jill en una camioneta.

Randolph amenaza a Jill de que se van a suicidar juntos, cerca de un precipicio Jill salta del vehículo y Randolph muere al momento del impacto y de la explosión del automóvil.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Guerrero X	Andando perros, que se hace tarde y el camino es largo.	CULTURAL SOCIAL
Andrei	Ella ha hecho latir mi corazón con verdadera fuerza.	AMOR
Ostap	Olvidate de tonterías, tú eres un guerrero.	SOCIAL
	Ella será mía.	SEXUAL
Taras Bulba	Serán guerreros, pero no salvajes como tú.	SOCIAL
Andrei	Te amo.	AMOR

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
3	1	0	0	2	0

Anexo I

33. Novedades editores. Novelas Inmortales. No. 716 "El Gran Gatsby" y un cuento de Vicente Riva Palacio.

Esta revista contiene la síntesis de una novela de Francis Scott Fitzgerald. (1896-1940). Autor perteneciente a la llamada Generación Perdida y un cuento del mexicano Vicente Riva Palacio y Guerrero (1832-1896) político, novelista y columnista.

Además tiene una sección llamada Páginas de la Historia en la cual se presenta "Desastres de la Antigüedad" Parte IV, y que continuará en el siguiente número.

Todas están impresas en blanco y café.

La historia principal "El Gran Gatsby" cuenta con cinco personajes:

- Nick Carraway: Hombre joven, alto, cabello rubio, fornido, bien parecido, bueno, tranquilo, juicioso y legal.

- Tom Buchanans: Hombre joven, alto, cabello rubio, fornido, bien parecido, poseedor de una inmensa fortuna, de carácter hosco, petulante, pendenciero e infiel. Esposo de Daisy.

- Daisy: Mujer joven, de baja estatura, cabello rucio corto, delgada, bien parecida, ojos claros, personalidad deslumbrante, asediada por los hombres, fría, calculadora, sin escrúpulos. Esposa de Tom Buchanans.

- Jordana Baker: Mujer joven de baja estatura, cabello negro corto, delgada, bien parecida, ojos claros, buena, tranquila, juiciosa y legal.

- Myrtle: Mujer joven, de baja estatura, cabello negro corto, complexión gruesa, cara agradable, vanidosa, sin escrúpulos, infiel, amante de Tom.

- James Gatsby: Hombre joven, alto, bien parecido, cabello negro, fornido, misterioso, excéntrico millonario, miedoso y fiel.

La ubicación geográfica de esta historia es en West Egg, al Este de Nueva York, E.U. en los años veinte.

Anexo 1

Unidad de personaje	Argumento	Valor			
Randolph	¿Para qué demonios sirve usted y todos los demás malditos mata-sanos?	SOCIAL			
	Esa zorra asquerosa consiguió el divorcio y volvió a casarse hace un par de años.	SOCIAL			
	¿Qué te pareció encanto? Sigo siendo el mismo macho de siempre.	SEXUAL			
Médico	¡Vaya con esta sabandija! ¡Pobre tipo! le quedaban seis años de cárcel.	CULTURAL			
Jill	¡Me aterroriza, aunque se que está en el tambo y no puede venir!	CULTURAL			
Policia	¡Esa es jefel, la conozco a leguas.	SOCIAL			
Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
3	2	0	0	0	1

Anexo I

34. Editorial Grupo Novedades. La Novela Policiaca. No. 1894. "Golpe de Estado".

Esta revista contiene una historia en blanco y negro la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Rano Raraku: No se distinguen sus rasgos físicos.
- Peter Darren: Hombre maduro, atractivo, de tez blanca, pelo rubio y ojos claros. Justo, trabajador e inteligente. Agente de la CIA norteamericana.
- George "Rino Zeta": Hombre maduro, atractivo, tez morena, pelo negro y ojos claros. Ambicioso, malvado e interesado.
- Aruræ: Hombre joven, atractivo, tez blanca, pelo rucio y ojos claros. Asesino, malvado, interesado y despreciable.

La historia se desarrolla en la ciudad de Yaren.

Sintaxis

Una mañana cuando el presidente Rano Raraku pasaba con su comitiva por una de las avenidas de la ciudad es asesinado, en la noche, el asesino Aruræ es aprehendido por la policía ya que se comprobó que él fue el asesino, sin embargo, al momento de iniciar su declaración es asesinado.

George "Rino Zeta" también había participado en el asesinato, logrando escapar de las autoridades por varios meses. Sin embargo, un día es capturado y asesinado por los agentes de la CIA dirigidos por Peter Darren.

En la página 174 aparece una mujer con acentuadas formas corporales femeninas.

Anexo I

Sintaxis

James Gatsby lucha toda su vida contra la adversidad, al dejarse deslumbrar por la engañosa presencia de Daisy, quien lo llevaría a una cruel tragedia.

Esta historieta tiene como marco la mansión de James Gatsby.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Nick Carraway	Me quedaré, sería un animal si me fuera a vivir a otra parte.	CULTURAL
Daisy	Esto me pasa por haberme casado con un animal de hombre, un enorme y pesado ejemplar de...	SOCIAL SEXUAL
	Veré si el botones lo trajo, en esa gentuza no se puede confiar.	SOCIAL
Gatsby	Creí que lo sabía camarada, lamento no ser un anfitrión muy atento.	POLITICO

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
2	1	1	0	0	1

Unidad de personaje	Argumento	Valor
George "Rino Zeta"	¿Qué diablos estás haciendo?	CULTURAL
	¿por qué diablos huye?	CULTURAL
Arurac	Lo sé linda, pero aunque no lo creas, es mi medicina.	AMOR CULTURAL
	¡Por Buda, ¿qué fue eso?, ¡Sálvese el que pueda!	RELIGIOSO
Jefe de la CIA	Punta de desgraciados, ni se tan por una cosa así	CULTURAL
	Punta de animales si de mí dependiera, los correría a todos.	CULTURAL
Cantinerero	Rino... no estés contando el dinero enfrente de los pobres.	CULTURAL
Rino	Porque lo que realmente tengo, es hambre de tí.	SEXUAL
Novia de Rino	Mira que eres payaso, ¿no podías haber leído esa porquería en otro lado?	CULTURAL
Rino	Depende, si tu chaval ya está lo suficientemente grande para hacerme un trabajo, entonces olvidemos al padre.	CULTURAL
	¿Qué me dices de "J"elipe?	CULTURAL
	Ah caray, me la pones fea, pero no te preocupes, seguro que lo encontraré en el mapamundi	CULTURAL

Anexo I

Fleur	¿Mi retoño contigo?, ni a la esquina.	CULTURAL
Hijo de Fleur	Hace años, donde ponía el ojo, ponía la bala, ahora, donde pongo otra cosa, ten la seguridad que lo hago.	CULTURAL SEXUAL
	¿A qué distancia quieres que la use?, a boca de jarro o desde dos cuadras.	CULTURAL
	Pero chlco... ¿quién va a dejar de conocer el paraíso?	CULTURAL
	De no encontrar a "J", yo puedo presentarte a una chica que haría el mismo trabajo, y un poquito más... ¿de acuerdo?	CULTURAL SEXUAL
Calixto	Pues en ese caso... como dicen por ahí, "dando, dando, pajarito volando".	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	15	0	1	1	4

35. Editorial Grupo Pirámide. El Libro Pasional. No. 366. "¡Fiebre de Oro!".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Frank Lemus: Hombre joven, atractivo, tez blanca, pelo rubio y ojos verdes. Bueno, justo e inteligente.
- Auika: Hombre joven, atractivo, tez morena, pelo y ojos negros. Bueno, justo, noble y amigable.
- Debbie: Mujer joven, atractiva, tez blanca, pelo negro y ojos azules. Valiente, buena e inteligente.
- Dan: Hombre maduro, tez morena, pelo y ojos negros. Malo, oportunista y asesino.

La historia se desarrolla en Estados Unidos, específicamente en el estado de California.

Sintaxis

Frank Lemus cuenta a su amigo Auika que se ha casado con Debbie y que en los próximos días llegará. Frank tenía muchos enemigos y estos se enteran de que Debbie llegará y con engaños la llevan a un campamento, pero ella logra escapar y cuando corría cae en una zanja muy profunda y permanece varios días ahí hasta que Auika la rescata y la lleva a encontrarse con su amigo. Debbie y Frank se abrazan y besan cariñosamente.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Dan	¡Zorra busconal	CULTURAL
	¡Voló la palomita vieja!	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	2	0	0	0	0

Anexo I

36. Editorial Grupo Pirámide. El Umbral de Ultratumba. No. 222. "Pactos Malditos".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Diana: Mujer joven atractiva, de raza negra, pelo negro y ojos azules. Buena gente, de sentimientos nobles y carismática.
- Brian: Hombre atractivo, joven de tez blanca, pelo rubio y ojos verdes. Indeciso, pensativo y bueno. Médico de profesión.
- Madre de Brian: Mujer anciana, de tez apiñonada, pelo y ojos negros. Altiva, despota y orgullosa.
- Bárbara: Mujer joven, atractiva, de tez apiñonada, pelo y ojos negros. Buena presentación. Buena, noble y amorosa.

Esta historia se desarrolla en Bedford.

Sintaxis

Brian y Diana en poco tiempo unirán sus vidas a través del matrimonio. La madre de Brian no acepta a Diana por ser pobre y de raza negra, por lo que va con una mujer que practica brujería y le ordena que la mate.

Diana enloquece sale corriendo de su casa, es atropellada por un tren y muere. Sin embargo, Brian no acepta que Diana haya muerto de tal manera tan misteriosa por lo una noche le pide al Diablo que le diga la verdad y le promete su alma con tal de vengarse. Al día siguiente Brian recuerda el suceso de la noche anterior como un sueño.

Pasa el tiempo y se casa con Bárbara. En la noche de bodas Brian se convierte en calavera y ella muere del terror.

Anexo I

37. Editorial Grupo Pirámide. Hombres y Héroes No. 241. "Hundan al Bismark".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Bismark: Enorme embarcación inventada por los alemanes.
- Almirante Lutjens: Hombre maduro, atractivo, de tez blanca, pelo rubio y ojos verdes. Valiente, aventurero y carácter recio. Militar de profesión.
- Capitán Lindemman: Hombre maduro, atractivo, de tez blanca, pelo rubio y ojos verdes. Duro de carácter, valiente y ambicioso.
- John Tovey. Hombre maduro, atractivo, de tez blanca, pelo rubio y ojos azules. Valiente, intrépido y duro de carácter.

La historia se desarrolla en los países de Alemania, Rusia e Inglaterra.

Sintaxis

El Bismarck fue una embarcación estratégica alemana inventada para contrarrestar la fuerza de los acorazados enemigos.

Durante la Segunda Guerra Mundial, el Bismarck fue el enemigo naval número uno de las fuerzas aliadas, sin embargo fue atacada por el Dorsehire, el cual lo hundió el 27 de mayo de 1941.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Brian	Tú eras como el sol de mi vida.	AMOR
	No tengo fetiche alguno, pero si el demonio es tan poderoso como algunos dicen, estoy seguro de que nada de eso hace falta.	RELIGIOSO
	Tuvo que ser un sueño, Diana no puede volver del más allá.	RELIGIOSO
Madre de Brian	¡Dios nos guarde!, yo siento como si el demonio estuviera cerca.	RELIGIOSO
	Mis ruegos no podían ser en vano, Bárbara es lo mejor para ti.	RELIGIOSO

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amar	Sexual
0	0	0	4	1	0

Anexo I

38. Editorial Indice. Delito No. 759. "Orgias en Estados Unidos".

Esta revista contiene una historia en blanco y negro que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Sonia Soto: Mujer joven, atractiva, de tez morena, pelo y ojos negros. Noble y de buenos sentimientos.
- Rosalba Soto: Mujer joven, atractiva, de tez morena, pelo y ojos negros. Tiene carácter fuerte, buena y noble.
- Manuel Soto: Hombre maduro, de tez morena, pelo y ojos negros, complexión robusta. Es interesado y esconde su pasado.

Esta historia se desarrolla en Estados Unidos, San Diego California.

Sintaxis

Dos muchachas sufren la pérdida de su madre quien les dice que su padre vive en Estados Unidos. Venden sus pertenencias y se dirigen a ver a su padre en Estados Unidos donde son atacadas sexualmente y sufren mientras buscan a su padre. Cuando están a punto de regresarse, un hombre al que le había preguntado por su padre y en un momento negó conocerlo, les confiesa que el es su padre, sin embargo las chicas no lo perdonan y salen indignadas y confundidas de ese lugar.

Esta historia contiene imágenes que no tienen relación directa con la historia. En la página 15 aparece una mujer.

En la página 21 aparece una mujer con acentuadas formas corporales femeninas, y también aparecen un hombre y una mujer realizando el acto sexual.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Walter	¡Abortó el ataque!, es una lástima.	CULTURAL
	Con este tiempo de perros, cómo extraño mi cabaña allá en Baden.	CULTURAL
Sigfried	¡Ya, ja, jay!, ¡lo logramos! ¡vencimos!, ¡vencimos a estos puercos ingleses!	CULTURAL POLITICO
Lindenman	Pero, almirante Lutjens, los desgraciados británicos ya nos descubrieron, la misión ha abortado.	POLITICO
		CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	4	2	0	0	0

Anexo 1

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Sonia	¡Presta pa cá!, ¡mejor yo.	CULTURAL
	¡Sepa la bola!, ¡no seas tan preguntona!	CULTURAL
	Ya me doblo de hambre.	CULTURAL
	Y si no la hace, le echaremos en cara su mal proceder.	CULTURAL
	¡Ay dios! ¿qué le pasará?, parece que nomás está desmayado.	RELIGIOSO
	Ahora sí que se nos vollió el chirrión por el palito.	CULTURAL
Rosalba	Tú tienes la culpa por andar baboseando por todos lados.	CULTURAL
	Oye, ¿tú te las truenas como tu hermana Marlene?	CULTURAL
Marlene	Yo que tú, lo aceptaba, al fin que tú ya tuviste tu resbalón.	SEXUAL
	Ponte abusada porque si no, te lo tumban esas gringuitas.	CULTURAL
Roy Jiménez	O estar choreando.	CULTURAL
Comadre	¡Sabe dios!, yo sólo cumplo el encargo de mi comadrita que en paz descansa.	RELIGIOSO
Dueño del hotel	¡Ah jijol, vienen bien "forradas" los "forritos" estos.	SEXUAL CULTURAL
Ralero	¡Ya está!, ahora busquemos la laniza.	CULTURAL

Anexo I

Ratero	¡Y qué chulas están! ¿qué te parece si nos aprovechamos?	CULTURAL AMOR
	Con la feria podemos divertirnos.	CULTURAL
Richard	¡Muy mi gustito! ¿no?	CULTURAL
	¡Chinches metiches!	CULTURAL
	¡No seas gachol, total... luego te pago las "pastas".	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
2	16	0	2	1	0

Anexo I

39. Editorial La Foca. El Libro del Oeste No. 7. "Los olvidados de dios".

Esta revista contiene una historia en color, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Cuenta con dos personajes principales:

- Alberta: Mujer joven, alta, delgada, cabello castaño, ojos negros. buena presentación, esposa de Trevor e infiel.

- Trevor: Hombre maduro, alto, cabello negro, mal encarado, esposo de Alberta, malo y vengativo.

La historia no tiene ubicación geográfica.

Alberta fastidiada por el maltrato de su marido, se enamora de otro hombre y queda embarazada, su esposo Trevor la busca para matarla sin embargo ella se refugia con Los Olvidados de Dios, quienes son la gente que el gobierno de Estados Unidos abandonó a su suerte para cruzar el desierto con la seguridad de que morirían.

Esta historia tiene como marco el campo y el desierto.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Alberta	Te lo ruego señor, te lo suplico.	RELIGIOSO
"Oso Gris"	Mi pequeño castor, serás un gran bravo, el mejor.	SOCIAL
Sheriff	¡Carajo amigo!, te hicieron cachos la espalda.	CULTURAL
	Algo gordo debiste hacerle.	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
1	4	0	1	0	0

Anexo I

40. Editorial La Foca. El Libro Negro. Historias de misterio y horror.
"Nahual, ser humano o demonio".

Esta revista contiene una historia en color, que dramatizan y concluye en el mismo número.

Cuenta con cinco personajes principales:

- Marco: Hombre joven, alto, bien parecido, cabello negro, fornido, valiente, inteligente. Policía de profesión
- Ronco: Hombre joven, alto, bien parecido, cabello y bigote negros, fornido, valiente, inteligente. Policía de profesión.
- Zenaida: Mujer joven, alta, buena presentación, cabello negro largo, delgada, mala mamante de Lucero. Bruja de oficio.
- Lucero: Hombre joven, cabello blanco, alto, robusto, ojos café, bien parecido, sufre de constantes metamorfosis, amante de Zenaida, vengativo, cruel y asesino.

La historia no tiene ubicación geográfica.

Sintaxis

Lucero es un hombre que por medio de la magia de Zenaida se convierte en un nahual para matar a sus enemigos, sin embargo, un día Zenaida se enamora de otro hombre y Lucero la hiere por lo que Zenaida deshace la magia para que no pueda volver a su forma normal de hombre y los policías Marco y Ronco lo matan.

Esta historia tiene como marco la ciudad.

Anexo I

41. Editorial La Foca No. 18. "El precio de la droga".

Esta revista contiene una historia en color, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Jorge: Hombre joven, de tez morena, pelo y ojos negros. Inmaduro emocionalmente y despiadado.

- Malías: Hombre maduro, atractivo, de tez morena, pelo negro. Bueno, noble y trabajador. Papá de Jorge.

- Amada: Mujer madura, atractiva, de tez morena, pelo y ojos negros. Sobreprotege a su hijo Jorge.

- Joaquín: Hombre maduro, atractivo, de tez morena, pelo y ojos negros. Bueno, trabajador y justo. Agente de la policía judicial de oficio.

La historia se desarrolla en una ciudad no específica.

Sintaxis

Jorge es un drogadicto quien siempre pedía dinero a su madre bajo el pretexto de adquirir útiles escolares y materiales que le pedían en la escuela secundaria. Un día, él y sus amigos asaltan una casa de abarrotes, el dueño los denuncia y son aprehendidos por la policía.

Al enterarse su madre de Jorge se sorprende y no acepta que su hijo sea un ladrón. El tiempo pasa y una tarde, bajo los efectos de la droga, Jorge asesina a su padre, es el momento en que su madre se da cuenta de la realidad de su hijo.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Marco	Es el fulano que mató al perro.	CULTURAL
Ronco	¡En la torre!... el asesino debe ser un loco.	CULTURAL
	Cierto, algo gordo hizo don Genaro que le costó el pellejo.	CULTURAL
Petra	Aunque a decir verda', no sé a que vinieron a esta mugrosa ciuda'.	CULTURAL
	Todo está re' caro, ya casi se hoga' uno con el smog y por si fuera poco, no hay empleos.	CULTURAL
Ronco	Dos días sin dormir mi buen marco... estás pa'l arrastre.	CULTURAL
	¿A dónde vamos mi campeón?	CULTURAL
Lucero	Su ánima será pa' mi familiar y en pago me dará más poder.	RELIGIOSO
Zenaida	Y sin embargo estoy loca por él, conmigo es tierno, amoroso y en sus caricias encuentro la gloria.	AMOR
	Pero aunque la mona se vista de seda, mona se queda...	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	8	0	1	1	0

Anexo I

42. Editorial Oro. El Libro de los Pecados. No. 148. "Lacras de la miseria".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Sarita: Mujer joven atractiva de tez apiñonada, pelo negro y ojos cafés. Respetable, buena e inteligente.
- Gillo: Hombre joven atractivo, de tez apiñonada, pelo negro y ojos cafés claros. Bueno, noble e inteligente. Novio de Sarita.
- Teófilo: Hombre maduro con aspecto deplorable, de tez morena, pelo negro, con ligera calvicie. Sin sentimientos, malo y alcohólico. Violador de Sarita.

Esta historia comienza en una ciudad perdida y después en una céntrica ciudad.

Sintaxis

Sarita vive en la miseria ya que su madre y ella tienen que sostener su hogar. Su padre no trabaja pues es alcohólico y las obliga a que le den dinero.

Lo único que alienta a Sarita en sus vicisitudes es el amor por su novio Gillo. Una noche Sarita es violada por un amigo de su padre y provoca un incendio en el que mueren los padres de Sarita. Ella huye para romper con todo aquello que le recuerde lo sucedido.

El tiempo pasa, ella triunfa y estando en una cena de negocios se reencuentra con Gillo y renace su amor.

El hombre que la había violado lo vuelve a intentar, sin embargo, ella lo asesina en defensa propia y huye avergonzada por tal crimen y por la angustia de que su novio se entere de la violación.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Jorge	¿Cien pesos nada más jefe? Pero este mugre billete no me alcanzará ni para chicles.	CULTURAL
	¡Ujule!, primero no me dejas feria y luego te azotas con tus consejos ruco.	CULTURAL
	¡Chale ruco!, dime si me vas a dar lana o nada más me estás sacando a balcón.	CULTURAL
	¡Miren valedores! mil pesotes para mercar la yerba'.	CULTURAL
	¡Maldición!, no tengo ni un centavo para comprar la "despensa".	CULTURAL
	¿Qué les parece si le damos una visitadita a don Julio, el tendero de la esquina?	CULTURAL
	¡No se haga el remilgoso! a usted le sobra la feria.	CULTURAL
	¿Qué onda?	CULTURAL
	Y, ¿pos yo que hice?	CULTURAL
	¡Chale! eso no es cierto.	CULTURAL

Social	Cultural	Político	Valores Religioso	Amor	Sexual
0	10	0	0	0	0

Anexo I

43. Provenemex, S.A. de C.V. El Solitario Jinete sin Fronteras No 18. "Deuda de honor".

Esta historieta dramatiza y termina en el mismo número y cuenta con tres personajes principales:

- Luana Harris: Mujer joven, alta, delgada, cabello oscuro largo, ojos azules, buena presentación. Buena y noble
- Santos: Hombre joven, alto, delgado, cabello negro, ojos café, moreno tipo indio. Bueno, noble, inocente y agradecido
- Morgan: Hombre maduro, alto, fornido, cabello negro, mal encarado, bueno, agradecido y mal hablado. Asaltante de oficio.

Esta historieta tiene como ubicación geográfica el norte del estado de Texas en Estado Unidos.

Sintaxis

Luana Harris es abandonada por su marido en su rancho, el cual es tomado por Santos y Morgan como escondite ya que robaron el banco de Houston City. Santos se enamora de Luana Harris y ella les ayuda a escapar del Sheriff

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Padre de Sara	Vieja desgraciada, ¡dame más dinero o ...!	CULTURAL
	Vieja estúpida... póngase a trabajar, pa' eso la tengo.	CULTURAL
	Y ora uste, ¿ónde va?	CULTURAL
	Ora pues, ¡lárguese con su madre...!	CULTURAL
	Todas las viejas son iguales, no más quieren pa' ellas y ya.	CULTURAL
	Le digo que ya está pa' merecer.	CULTURAL
Teofilo	Hip, como que nos podemos echar un taquito, ¿no?	SEXUAL
	Tengo que echarme unas dos que tres entre pecho y espalda, las necesito.	CULTURAL
	Serás mía pa' siempre.	SEXUAL
	Déjate ya, me gustas mucho chula.	SEXUAL
Señor X	Mejor utiliza todo "lo que tienes" y no te morirás de hambre.	CULTURAL SEXUAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	8	0	0	0	4

Anexo I

44. Editorial Proyección. Extra Sensacional de Vaqueros. No. 1. "Oro caliente".

Esta revista contiene una historia a color la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Path: Hombre maduro, de tez blanca, pelo rubio, ojos negros. Interesado y despreciable.
- Ray Landon: Hombre maduro, de tez morena, pelo negro, ojos negros. Interesado y despreciable.
- Ron Placer: Hombre maduro, de tez morena, pelo negro, ojos azules. Interesado y despreciable. Asesino de oficio.
- Michael Janet: Hombre maduro, atractivo, de tez morena, pelo rojo, ojos azules. Desinteresado y noble.
- Arthur Janet: Hombre joven, atractivo, de tez apiñonada, pelo rubio y ojos verdes. Honrado, justo, bueno y noble.
- Inés Janet: Mujer joven, atractiva, de tez apiñonada, ojos azules y pelo rojo. Desinteresada, buena y noble.

La historia se desarrolla en Arizona, Estados Unidos.

Sintaxis

Path, Ray y Ron escapan del reclusorio de Arizona para ir en búsqueda del botín que dejaron enterrado en el rancho Tres Picos, donde Michel accidentalmente lo encuentra y les avisa a sus hermanos.

Inés dice que sería mejor entregarlo a las autoridades.

Los tres ladrones se presentan en el rancho y con base en engaños se enteran de lo sucedido con el dinero. Posteriormente se pelean entre ellos y Ray mata a Ron, momentos que aprovecha Inés para sorprenderlos y entregarlos al sheriff.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Luana Harris	¡Virgen santa!, no es Robert.	RELIGIOSO
Clay Morgan	¿Qué diablos pasa allá abajo?	CULTURAL
	¡Madre mía! ¿Por qué me pariste?	CULTURAL
	¡Ahhh, me siento de la \$ % & * = ° pero me siento mejor.	CULTURAL
Luana Harris	Pero ese Morgan... es el mismo diablo, me mira como si quisiera comerme viva.	SEXUAL
	¡Yo acabo de echarlos de cabeza!	CULTURAL
Santos	¡Maldita sea!, me confíe.	CULTURAL
Sheriff	La trabaron esos perros.	SEXUAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	5	0	1	0	2

Apexo I

45. Editorial Relatos. Temas Prohibidos de las Pasiones Humanas
No. 271. "Hombres que ofrecen a sus mujeres".

Esta revista contiene una historieta en blanco y café la cual concluye en el mismo número.

Cuenta con tres personajes principales:

- César Ordaz: Hombre joven, alto, fornido, bien parecido, cabello oscuro, desconfiado. Mecánico de automóviles de oficio.

- Roberto: Hombre joven, alto, fornido, bien parecido, cabello rubio. Noble, buen amigo, mujeriego. Sin oficio.

- Elvira: Mujer joven, buena presentación y de estatura baja, cabello corto y rubio. Buena, fiel esposa, sencilla, tranquila, trabaja como mesera en un restaurant.

Su ubicación geográfica se da en Lima, Perú.

Sintaxis

César no cree en las mujeres debido a que de niño quedó traumatado al ver a su madre engañando a su padre y después lo abandona y muere de una congestión alcohólica.

Ante tal situación, él no confía en su propia esposa y la pone a prueba mediante un amigo para que éste último la seduzca a lo que su amigo se niega, sin embargo lo ayuda a vencer sus traumas.

Esta historia se desarrolla en la ciudad de Lima en Perú.

Anexo 1

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Carcelero	¡Trabaja desgraciado haragán! Es hora de comer bastardos.	CULTURAL
	¡Malditos perros! hay quince guardias dentro.	CULTURAL
	No se ven sus cadaveres, pobres diablos.	CULTURAL
Preso	Sólo de ver esta asquerosidad! dan ganas de vomitar.	CULTURAL
Ron	El bastardo que es dueño de ese rancho se robo nuestro oro.	CULTURAL
	¿Ya la vieron bien? es hermosa la pollita.	CULTURAL
Inés	¡Maldito coyotel, piensa en todo.	CULTURAL
Ray	Si, sediento de agua y de otras cosas.	SEXUAL
Path	¿Qué te pasa?, no me dirás que esa golfa te ha hechizado con sus encantos!	SOCIAL CULTURAL
	¡Yo te enseñaré, zorra asquerosa!	CULTURAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
1	9	0	0	0	1

Anexo I

46. Sensación Editores. Mafia. No. 4. "Desafío a la ciudad".

Esta revista contiene una historia en blanco y negro que dramatiza pero no concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- John Baby: Hombre joven, atractivo, de tez morena, pelo negro y ojos negros. Violento, poderoso y cruel.

- Robert: Hombre maduro, de tez amarilla, con cara de malo, pelo canoso y de complexión robusta. Malo, sin sentimientos e interesado.

- Janet: Mujer joven, atractiva, de tez morena, pelo negro y ojos negros. Buena, noble y responsable.

- Maggie: Mujer joven, atractiva, de tez blanca, pelo rubio y ojos claros. Noble y buena.

Esta historia se desarrolla en Estados Unidos, específicamente en la ciudad de Nueva York.

Sintaxis

John Baby Lupano y Robert Liguori, tenían una sociedad y manejaban con éxito sus capitales. Sin embargo Robert propone a John traficar con drogas pero no acepta. Por tal razón los guaruras de Robert raptan a su esposa Janet. John se da cuenta de que Robert fue el autor intelectual y manda a un grupo de sus guaruras a rescatar a su esposa.

Tal hecho se lleva a cabo vía la eliminación de sus captores.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Roberto	Esas nenas valen' la pena, hazme caso.	CULTURAL SOCIAL
César	Ese cuate tiene unas amiguitas bien jaladoras.	CULTURAL SOCIAL
	La quiero mucho, pero tengo miedo a que me engañe.	AMOR

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
2	2	0	0	1	0

Anexo I

47. Editorial Vid. Archi No. 346. "Atrapados".

Esta revista cuenta con una historieta de caricaturas en color, la cual concluye en el mismo número.

Cuenta con cuatro personajes:

- Archi: Joven adolescente, alto, blanco, cabello pelirrojo, con pecas en la cara. Alegre e inteligente.
- Torombolo: Joven adolescente, alto, blanco, cabello negro, nariz grande y delgada. Desinteresado.
- Carlos: Joven adolescente, alto, blanco, cabello negro corto, alto. Engreído y egoísta.
- "Gorilón": Joven adolescente, muy alto y robusto, cabello rubio. Enojón, envidioso y prepotente.

Sintaxis

Carlos dice a Gorilón que Archi y Torombolo tomaron su canoa y éste se molesta y les persigue.

Esta historia se da en el campo y en la ciudad.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Gorlón	Por tu culpa nos quedamos en esta estúpida isla sin forma de salir de ella.	CULTURAL
Torombolo	¡Chispas! creo que hiciste lo que nunca hubieras querido hacer.	CULTURAL
Verónica	Pobrecito mío, te llevaré a casa para curarte ese golpe.	AMOR
Archi	No nena, y verás como obtener un diez.	AMOR

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	2	0	0	2	0

Anexo I

48. Editorial Vid. Cartas Confidenciales No. 51. "La gota negra".

Esta revista contiene una historia en blanco y negro la cual concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Jaime Domínguez: Hombre adolescente, de raza negra, pelo y ojos negros. Bueno, noble, inseguro y resentido con la vida que le otorgó el color de piel negro.

- Mari: Mujer madura, atractiva, de tez morena, pelo y ojos negros. Cariñosa, noble y buena.

- Joaquín: Hombre maduro, atractivo, de tez blanca, pelo castaño y ojos claros. Duro y sin sentimientos.

- Susana: Mujer joven, atractiva, de tez blanca, pelo rubio y ojos claros. Buena, noble y enamorada de Jaime.

La historia se desarrolla en México, no especificándose la ciudad.

Sintaxis

Jaime narra al lector que su padre abandonó a él y a su madre al momento de nacer debido al color de su piel, pues pensaba que Mari lo había engañado con otro hombre. Sin embargo, investigando su árbol genealógico descubren que ella es descendiente de brasileños.

Asimismo, una noche Jaime se enamora de Susana y se hacen novios, pero el padre de ella lo corre con insultos alusivos al color de su piel. Finalmente Jaime narra que desea suicidarse.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Joaquín	Por el amor de dios, ¿dígame que paso?	CULTURAL
	¡Ahí tienes el fruto de tu pecado! ¡mujerzuela!	SEXUAL
Toño	Bien Jaime, lo pusiste como camote.	CULTURAL
Jaime	Pues Morelos se debe revolcar en su tumba, ya que ahora se llaman indios, nacos, negros y niños bien.	CULTURAL
	Menuda sorpresa se llevarán los blanquitos si resultara que dios es negro.	RELIGIOSO

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	3	0	1	0	1

Anexo I

49. Editorial Vid. Comando Zebra. No. 19. "Maten a los rehenes".

Esta revista contiene una historia en blanco y café la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Cuenta con cuatro personajes principales:

Pablo Baez: Hombre joven alto, cuerpo atlético, cabello obscuro, nariz aguileña, bien parecido. Valiente e integrante del Comando Zebra.

Flor Manley: Mujer joven, alta, cabello rubio largo, buena presentación. Ojos claros. Valiente, intrépida e integrante del Comando Zebra.

Carlos Ruelas: Hombre joven de estatura baja, cabello obscuro rizado, mal parecido, complexión delgada. Ladrón reformado e integrante del Comando Zebra.

Rubén Creena: Hombre maduro, alto, cabello obscuro con cana, bien parecido, complexión delgada. Tranquilo, carácter estable. Audaz, valiente. Es el cerebro del Comando Zebra.

La ubicación de esta historieta se da en la isla de Chipre en junio de 1990.

Sintaxis

En la Isla de Chipre se encuentran de vacaciones los integrantes del Comando Zebra, en otro lado de la ciudad unos asaltantes roban el banco y en la playa toman como rehenes a cuatro mujeres, entre las que se encuentra Flor Manley.

Rubén Creena y Carlos Ruelas toman la tarea de rescatar a las rehenes mientras que la misma Flor se las ingenia para desactivar las bombas que cada uno posee para protección y logran escapar eliminando a los asaltantes.

Esta historia tiene como marco la playa, el aeropuerto y una ciudad de la Isla de Chipre.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Joaquín	Por el amor de dios, ¿dígame que paso?	CULTURAL
	¡Ahí tienes el fruto de tu pecado! ¡mujerzuela!	SEXUAL
Toño	Bien Jaime, lo pusiste como camote.	CULTURAL
Jaime	Pues Morelos se debe revolcar en su tumba, ya que ahora se llaman indios, nacos, negros y niños bien.	CULTURAL
	Menuda sorpresa se llevarán los blanquitos si resultara que dios es negro.	RELIGIOSO

Valores					
Social	Cultural	Politico	Religioso	Amor	Sexual
0	3	0	1	0	1

Anexo I

50. Editorial Vid. El Dinamita. No. 189. "Kuji-kiri".

Esta revista contiene una historieta en blanco y café la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Cuenta con tres personajes principales:

- Cuauhtémoc Dinamita: Hombre joven, moreno, cabello oscuro, alto, robusto. Audaz, valiente, intrépido, inteligente. Trabaja como comandante de la policía internacional INTERPOL en México.

- Eva: Mujer joven, alta, cabello oscuro largo, buena presentación (Exagerando partes femeninas". Celosa y valiente. Es novia del Dinamita y trabaja como agente de la policía internacional. Brasileña de origen.

Jefe Domínguez: Hombre maduro casi calvo, bigote, mal encarado. Complexión robusta. Valiente.

La historia tiene como ubicación geográfica la ciudad de México.

Sintaxis

Dinamita ayuda a la policía a resolver el misterio sobre el asesinato de una turista llamada Mateo. Descubre que el móvil del crimen es el robo de secretos militares de una organización norteamericana.

Esta historia tiene como marco la ciudad.

En esta historieta, los personajes femeninos con acentuadas formas corporales femeninas al igual que sus vestimentas.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Flor Manley	De tí depende cariño.	AMOR
Pablo	Primero me matan desgraciados.	CULTURAL
Carlos	¿Qué tranza jefazo?	CULTURAL
	¡Chale!, nosotros hacemos el trabajo y ellos se divierten bien chido.	SOCIAL CULTURAL
	¡Demontres!, hijos de la jijuria.	CULTURAL
	Vamos sobre esos gandallas.	CULTURAL
Flor Manley	Descuidate imbecil, estarás perdido.	CULTURAL
Carlos	¡Ay nanita! este ñero' trae otra bomba.	CULTURAL
	Felpó todito.	CULTURAL
	Se les olvidaba la papeliza.	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
1	9	0	0	1	0

Anexo I

51. Editorial Vid. El Pequeño Archi. No. 200. "Mojado hasta los huesos".

Esta revista contiene una historieta de caricatura en color, la cual concluye en el mismo número.

Cuenta con dos personajes principales:

- Archi: niño casi adolescente, blanco, cabello pelirrojo corto, estatura baja, delgado, pecas en la cara. Deportista y listo. Estudiante.

- Pepe: Hombre maduro, blanco, casi calvo, cabello negro ondulado, bigote tipo francés. Obeso. Dueño de una fuente de sodas.

La historieta no tiene ubicación geográfica.

Sintaxis

Comienza a llover y Archi que había salido a correr, hace lo imposible por no mojarse hasta llegar a la fuente de sodas de Pepe, al terminar de llover, decide irse hacia su casa y en la calle un señor a bordo de una camioneta, pasa encima de un charco y lo salpica todo.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Archi	¡Caracoles!	CULTURAL
	¡A correr se ha dicho!	CULTURAL
	¡Recórcholís!	CULTURAL
Pepe	Estás hecho una sopa.	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	4	0	0	0	0

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Eva	¡Cristo del Corcobado! ¿quién habrá enviado esto a Cuauhtémoc?	RELIGIOSO
	¡Pospónlot!, acaba de llegar un paquete muy extraño con fotografías y documentos militares secretos gringos enviados por la comandante Mateo.	POLITICO

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	0	1	1	0	0

Anexo I

52. Editorial Vid. Especial del Pantera No. 182. "La computadora asesina".

Esta revista contiene una historieta en blanco y café la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Cuenta con nueve personajes principales:

- Mc 756: Computadora mal programada, con inteligencia propia y se comunica a través de su pantalla.

- Bertho Belenguer: Hombre anciano, delgado, mal encarado, cabello rubio, nariz aguileña. Malo, corrupto y asesino. Funcionario público que se enriqueció de manera ilegal.

- Doctor Merlin: Hombre anciano, alto, delgado, de rostro aguileño, cabello blanco. Malo, desordenado. Trabaja como experto en computadoras haciendo negocios sucios.

- "Pantera": Hombre joven, alto, cuerpo atlético, cabello oscuro con lunares blanco a los lados del cráneo, mal encarado. Bueno, valiente, joven.

- "Maromas": Hombre anciano, casi calvo, cabello blanco, obeso, usa lentes, nariz roja. Bueno pero alcohólico. Inteligente y genio en las áreas de química, física y matemáticas.

- Don Porfirio: Hombre anciano, cabello blanco largo, bigote y cejas negras. Delgado, alto, bueno y tranquilo. Condescendiente. Trabaja como jefe de la policía.

La ubicación geográfica de la historia es la ciudad de México en el Distrito Federal.

Sintaxis

Una computadora ubicada en una oficina de gobierno, fue mal programada y saboteada por unos maleantes dirigidos por un funcionario público corrupto, quien teme que salgan a la luz sus sucios negocios durante su estancia como encargado general de su área, sin embargo, El Pantera lo descubre y entrega a la policía.

La historia tiene como marco la ciudad y la oficina gubernamental.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Matías Zuñiga	¡Como fui a olvidar esos documentos, soy un asno.	CULTURAL
	¡Demonios!, esto es una jugada de Merlin. No me advertió que iba a matarlo.	CULTURAL
El Pantera	¡Achis!, ¿quién?	CULTURAL
	¿Qué?, ¿es de enchlame otra?	CULTURAL
	Total, no me fallará consuelo en otro lado, viejas sobran.	CULTURAL
Maromas	Malstro Maromas, mejor dicho.	CULTURAL
El Pantera	Pantera pa' los cuates.	CULTURAL
	¡Recapucha!	CULTURAL
	Desgraciada máquina, yo soy machito del verbo, voy pa' dentro y me la rajo con cualquiera.	CULTURAL
	¡No intenten nada porque me los quebro!	CULTURAL
	¡Este es mi mero mole!	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	11	0	0	0	0

Anexo I

53. Editorial Vid Especial de la Bestia No. 264. "Ataque relámpago".

Esta revista contiene una historieta en color que concluye en el mismo número.

Cuenta con cinco personajes principales:

- Veneno "El Hombre sin Nombre": Hombre joven, robusto, tez blanca, cabello obscuro. Intrépido, audaz y valiente.
- Corpa: "El Griego": Hombre joven, fornido, tez blanca, cabello rubio, mal encarado, alto. Intrépido, audaz y valiente.
- Matsuri-Masu "El Samurai": Hombre joven asiático, alto, robusto, cabello obscuro. Intrépido, audaz y valiente.
- Princesa Maphya Jhansi: Mujer joven, hindú, cabello obscuro, ojos verde, buena presentación. Tranquila, noble, agradecida y enigmática.
- Bestia: Hombre joven, alto, fornido, de tez blanca, cabello obscuro, mal encarado. Intrépido, audaz y valiente.

La ubicación geográfica es la isla de Oahu en la mansión de Andreas Skyatos.

Sintaxis

Corpa solicita auxilio de sus amigos para brindarle ayuda a la princesa Maphya Jhansi para que recupere su trono en Srinagar, ya que fueron invadidos por un ejército de represión a cargo del coronel Oronoff, un ex-soviético que trabajó contra las guerrillas pakistanies.

La historia tiene como marco la isla de Oahu y Pakistán.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Veneno	Tu filantropía me entenece	CULTURAL
La Bestia	¿Qué hace tan atractiva para ese bastardo la región de Karak y en especial el reino de Skinagar.	CULTURAL
	Fiuuu, el paraíso brother.	CULTURAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	3	0	0	0	0

Anexo I

54. Editorial Vid. Especial de Rambo No. 25. "Los hijos del cielo".

Esta revista contiene una historieta en blanco y café, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

La historia cuenta con siete personajes principales:

- Pepenador de Basura: Hombre anciano, del complexión delgada, cabello rubio, nariz aguileña, mal parecido, es pobre y trabaja como pepenador de basura.
- Alla Gren: Hombre maduro, complexión robusta, mal encarado, ojos claros. Alto, tranquilo, analítico. Es oficial de la policía.
- Jerry: Hombre joven, complexión delgada, cabello rubio y ojos claros. Temeroso e inseguro. Es oficial de la policía.
- Connie: Mujer joven, delgada, cabello rubio corto, ojos claros, estatura media, buena presentación. Es amiga de la hija del capitán de la policía.
- Rambo: Hombre maduro, robusto, cabello oscuro, alto, mal encarado. Tranquilo, valiente, intrépido. Mercenario de oficio.
- Sara: Mujer joven, delgada, cabello rubio largo rizado, estatura media. Buena presentación, es amiga de la hija del capitán. Frívola y liberal.
- Bernard: Hombre maduro, robusto, cabello rubio, barba, nariz aguileña. Mal encarado, esquizofrénico, agresivo y asesino. Es el jefe de los satánicos.

La historia tiene como ubicación geográfica Maine en Estados Unidos.

Sintaxis

Después de una serie de incidentes, Rambo ayuda a la policía de Maine a atrapar a unos asesinos satánicos, quienes entre otras fechorías cuentan con el asesinato de la hija del capitán de policía.

Anexo I

Esta historieta tiene como marco la ciudad.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Pepenedor	¡Condenación! la gente ya no es tan generosa como antes.	CULTURAL SOCIAL
Allan Green	Salvemos nuestras almas, acabemos con el mal.	RELIGIOSO
	Acabemos con los hijos de dios.	RELIGIOSO
Sarah	¡Oh!, rayos, los hombres son una lata.	CULTURAL SOCIAL
Bernard	Los hijos del cielo te condenan.	RELIGIOSO
Lennox King	Ni un paso más polizontes o se irán al infierno.	RELIGIOSO CULTURAL
	Mi mujer me engañaba con un hijo de su mal dormir y su madre lo sabía y se reían de mí.	SOCIAL CULTURAL
Bernard	Los hijos del cielo, y vinimos a salvarte del negro destino que te depara.	RELIGIOSO
	Al matar a tu familia, arrancaste uno de los tentáculos de ese monstruo maligno que azota a la tierra del mal.	SOCIAL
	Algún día haremos del mundo un edén.	RELIGIOSO

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
4	5	0	6	0	0

Anexo I

55. Editorial Vid. Especial de Verónica No. 41. "El ladrón del centro comercial"

Esta revista contiene una historieta de caricaturas en color la cual concluye en el mismo número y cuenta con ocho personajes principales.

- Verónica: Joven adolescente, alta, tez blanca, cabello largo y negro. Bien parecida, vanidosa y prepotente.
- Jaime: Hombre maduro, semicalvo, cabello negro, tez blanca, obeso, nariz aguileña. Bueno, sencillo, bonachón. Chofer de la familia del Valle.
- Archi: Joven adolescente, alto, blanco, cabello pelirrojo, con pecas en la cara. Alegre e inteligente.
- Torombolo: Joven adolescente, alto, blanco, cabello negro, nariz grande y delgada. Desinteresado.
- Carlos: Joven adolescente, alto, blanco, cabello negro corto, alto. Engreído y egoísta.
- Bety: Joven adolescente, blanca, cabello largo rizado rubio, alta y buena presentación. Buena, sencilla y tranquila.
- Papá de Verónica: Hombre maduro, alto, cabello negro blanco, usa lentes. Escrupuloso y adinerado.
- Baronesa Biby: Mujer joven, alta, cabello negro corto, morena. Vanidosa y prepotente. De familia adinerada.

La historia no tiene ubicación geográfica.

Sintaxis

A Verónica le están haciendo una serie de bromas pesadas en un centro comercial, y ella piensa que los autores intelectuales son sus amigos, así, una baronesa amiga suya le aconseja la forma de vengarse de ellos y finalmente resulta que la culpable directa de dichas bromas es ella misma.

Anexo I

La historia se desarrolla en un centro comercial.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Carlos	¡Vaya, vaya! quién habrá podido ser el bromista.	SOCIAL
Señor del Valle	¿Sucede algo, cariño?	AMOR
Verónica	¡Flul, ni abras la boca, esa vendedora de productos de belleza es muy persuasiva.	SOCIAL
	¡Yu juuuul, ¡hola querida!	AMOR
Baronesa Biby	Es muy fácil tomar venganza chula.	AMOR
Señor del Valle	Esto es vida Jaime.	SOCIAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
3	0	0	0	3	0

Anexo I

56. Editorial Vid. Fantomas: La Amenaza Elegante. No. 118. "La cosa nostra".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Fantomas: Hombre enigmático al cual le cubre el rostro una máscara blanca y tiene la cualidad de disfrazarse de otros personajes. Es ladrón profesional y justiciero moderno de oficio.

- Paolo: Hombre maduro atractivo de tez blanca, pelo rojo y ojos negros. Buena persona, honesto y noble.

Esta historia se desarrolla en la ciudad de Sicilia en Italia.

Sintaxis

Después de la muerte del padrino Miniato Fiesole, representante del alto nivel que controlaba el territorio de las tres familias más poderosas de la mafia siciliana. Los representantes de cada una de estas familias tendrían que designar al sustituto. Sin embargo, nunca se lleva a cabo la votación pues entre ellos se genera una guerra en donde todos los delincuentes se eliminan.

Únicamente sobrevive Paolo Fiesolo quien en lo sucesivo regirá como el nuevo padrino.

Esta revista se caracteriza por la constante intervención de un narrador quien ensalsa al personaje central de esta historieta a través de la descripción de escenas y acciones de ahí que la utilización de diálogos es casi nula.

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	0	0	0	0	0

Anexo I

57. Editorial Vid. King Cobra. La Leyenda del Ninja. No. 118. "Matsuda-San".

Esta revista contiene una historia en blanco y café y cuenta con cuatro personajes principales:

- Matsuda-San: Hombre joven de rasgos orientales, alto, robusto, mal encarado, cabello oscuro. Malo, asesino. Mal padre. Es samurai de herencia.

- Kim: Joven adolescente de rasgos orientales, cabello oscuro corto, estatura baja, delgada. Buena presentación, noble. Ama a su padre, es valiente y buena hija.

- Dave Musashi: Hombre joven, rubio, alto, robusto. Bien parecido, bueno y tranquilo. Es ninja de herencia.

- Okono: Mujer joven oriental, cabello oscuro largo, estatura media. Buena presentación. Buena, noble y tranquila. Es una ninja de herencia.

La ubicación de la historieta no se indica.

La historia trata acerca de la venganza del Samurai Matsuda-San hacia Dave Musashi y su amante Okono a quienes nunca ha podido vencer. Ello enfurece al samurai y la mata para después enfrentarse con los ninjas y morir en el intento.

Esta historia tiene como marco la ciudad.

Anexo I

58. Editorial Vid. Libro Secreto. No. 360. "Camino equivocado".

Esta revista contiene una historia la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

Características de los personajes.

- Ernesto: Hombre joven, atractivo, de tez morena, pelo y ojos negros. Inmaduro, bueno e incomprendido por su padre.
- Estefania: Mujer joven, atractiva de tez blanca, pelo rubio y ojos claros. Buena, noble y justa. Novia de Ernesto.
- Severo: Hombre maduro, de tez morena, cabello y ojos negros. Duro e incomprensible.
- Madre de Ernesto: Mujer madura, de tez blanca, pelo rubio y ojos claros. Noble, buena y cariñosa.

Esta historia se da en la ciudad no especificándose en cual.

Sintaxis

Ernesto es un joven que años antes había abusado de las droga, pero gracias al amor de su madre y de su novia dejó su vicio e inició una nueva vida. Sin embargo, efectos colaterales a corto plazo hacen que Ernesto sufra de constantes absesos como efecto de la droga por lo que es llevado al hospital para ser atendido.

Después de ser atendido, recupera el conocimiento y su novia le cuenta que él intentó asesinar a su propio padre, situación tal que Ernesto no recordaba y en un momento de distracción Ernesto aprovecha para suicidarse.

Anexo J

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Matsuda	De cualquier manera, he iniciado el camino para ingresar al paraíso... ¡Agggg!	RELIGIOSO
Kim	Aquí estoy padre, cerca de ti, se que te vas a recuperar, Buda hará el milagro.	RELIGIOSO
Matsuda	¡Véte al infierno, imbecil!	CULTURAL
Kim	Ustedes son tan buenos, los quiero mucho.	AMOR
	Te amo papá	AMOR
Matsuda	Te tengo, infeliz mujerzuela.	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	2	0	2	2	0

Anexo I

59. Editorial Vid. Libro Unico. No. 300. "Historia de un diamante".

Esta revista contiene una historia en blanco y negro la cual dramatiza pero no concluye en el mismo número.

Características de los personajes:

- Mambuto: Hombre maduro, atractivo de raza negra, pelo y ojos negros. Noble, buena persona. Valiente y desconfiado.

- Toña: Mujer joven, atractiva, de tez morena, pelo negro y ojos claros. Justa, buena persona y noble.

- Emilio: Hombre maduro, de tez morena, pelo y ojos negros. Malo, desconfiado. Asesino de oficio.

Sintaxis

Mambuto esclavo y perteneciente a la raza negra trabaja en una mina buscando diamantes y un día encontró uno muy grande y se lo entregó a su patrón. En una ocasión, este último personaje sufrió un accidente del cual es salvado de morir por Mambuto y como una muestra de agradecimiento es recompensado con el diamante que él mismo había encontrado.

Con el paso del tiempo Mambuto decide cambiar de vida pero muere trágicamente así como toda la gente que posteriormente y por diferentes motivos tiene en sus manos dicho diamante.

La historia se desarrolla en Africa y Sudamérica.

Anexo 1

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Severo	Si eso es verdad, la cosa está peor, pues quiere decir que algo se le ha zafado de la cabezota.	CULTURAL
	¡No le des vueltas!, todos sabemos que Ernesto abuso estúpidamente de los estupefacientes.	SOCIAL
Ernesto	Sí, las escribí cuando estaba bien pasado.	CULTURAL
	Dios mío. Si he dejado de arponearme y tampoco uso otras drogas. ¿por qué me sucede esto?	RELIGIOSO CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
1	3	0	1	0	0

Anexo I

60. Editorial Vid. Memín Pinguín, No. 121. "Tío Cleto".

Esta revista contiene una historia a color que dramatiza pero no concluye en el mismo número.

Características de los personajes.

- Memín Pinguín: Niño de raza negra, sin pelo y ojos negros. Travieso, aventurero, amigable y carismático.
- Carlanguas: Niño de tez morena, pelo castaño y ojos café. Bueno, amigable y noble.
- Ricardito: Niño de tez blanca, pelo rubio y ojos verdes. Inteligente, bueno, travieso y aventurero.
- Ernestillo: Niño de tez morena, pelo y ojos negros. Bueno, travieso y aventurero.
- Canuta: Mujer madura de tez morena, pelo castaño y ojos café. Buena persona, carismática, amable y noble.
- Trifón: Niño de tez blanca, pelo y ojos negros, complexión robusta. Noble, bueno y carismático.
- Cleto: Hombre maduro, atractivo, de tez morena, pelo rojo y ojos claros. Usa barba y bigote.

La historia se desarrolla en Dallas, Texas en Estados Unidos y en Monterrey, Nuevo León, México.

Sintaxis

Memín y sus amigos viajan a Monterrey con el equipo de fútbol soccer. Se hospedan en la casa de la tía de Trifón, llamada Cleto.

Un día al terminar el entrenamiento, Memín y sus amigos van a comer a un pequeño restaurant y el señor que los atiende no tiene el dedo meñique de la mano izquierda lo cual deja a Memín muy sorprendido.

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Mambuto	Me dijeron que quiere verme mister y aqui estoy a sus órdenes.	CULTURAL
Toña	¡Virgen Santa!, ¡es una maravilla!	RELIGIOSO
	Te conozco y sé bien que la cabra siempre tira al monte.	CULTURAL
	¿Qué puedo negarle? Si es usted como los mismos angeles.	RELIGIOSO
	(Dios) Si tú me iluminas, mi genio se apagará y todo irá bien. Por favor, no me desampares.	RELIGIOSO
Emilio	Es preciosa.	AMOR

Valores

Social	Cultural	Politico	Religioso	Amor	Sexual
0	2	0	3	1	0

Anexo I

61. Editorial Vid. Mini Policiaca. No. 976. "El Comando Zebra al rescate".

Esta revista contiene una historieta en blanco y café, la cual dramatiza y concluye en el mismo número.

La historieta cuenta con nueve personajes principales:

- Diplomático: Enviado especial de las Organización de las Naciones Unidas. Hombre maduro, complexión robusta, cabello oscuro y tez blanca. Es la víctima.
- Pablo Baez: Hombre joven alto, cuerpo atlético, cabello oscuro, nariz aguileña, bien parecido. Valiente e integrante del Comando Zebra.
- Flor Manley: Mujer joven, alta, cabello rubio largo, buena presentación. Ojos claros. Valiente, intrépida e integrante del Comando Zebra.
- Carlos Ruelas: Hombre joven de estatura baja, cabello oscuro rizado, mal parecido, complexión delgada. Ladrón reformado e integrante del Comando Zebra.
- Rubén Creena: Hombre maduro, alto, cabello oscuro con cana, bien parecido, complexión delgada. Tranquilo, carácter estable. Audaz, valiente. Es el cerebro del Comando Zebra.
- David Narro: Hombre joven, cabello rubio y ojos claros, alto, bien parecido. De nobles sentimientos. Atleta profesional e integrante del comando Zebra.
- Edelmiro: Hombre joven, cabello oscuro, delgado, estatura media. Valeroso y noble. Es uno de los contactos del Comando Zebra.
- Julia: Mujer joven, cabello oscuro, delgada, estatura media, buena presentación. Noble y valerosa. Es una de los contactos del Comando Zebra.
- Alma: Mujer joven, cabello oscuro, alta, buena presentación. Novia del David Narro. Intrigada por la profesión de su novio.

Anexo I

Tía Canuta	han dicho que tal les fue en el entrenamiento. ¡Vamos valet, no te dejes,	CULTURAL
Ricardito	Bueno, entónces ¿será cuate del dedo mocho de don Cleto?	CULTURAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
1	26	3	1	0	0

Anexo I

Memín Pinguín	¡Fuchilanga!	CULTURAL
	Mirando pa'l suelo.	CULTURAL
	Con el perdón del Triponcito, a mí me parece que aparte de simpática está medio lurias.	CULTURAL
	A lo mejor se aparece aquí pa' reclamarlo y me desenchufo.	CULTURAL
	¡Bueno... al cabo que mi Má' Linda no está aquí.	CULTURAL
	Esto se pone color de hormiga.	CULTURAL
	Nos va a ir del cocol.	CULTURAL
Ernestillo	Allá, hecho una bola, bien jetón.	CULTURAL
	Yo ya no puedo hablar, tengo hecha agua la boca.	CULTURAL
	¡Cuántas burradas dices!	CULTURAL
Carlanguas	¡Este está en la calle, nunca sabe nadal	SOCIAL
	¡Ahora sí que la amolamos! después de tanto caminar, nos resultas que no sabes.	CULTURAL
	Desembucha pronto.	CULTURAL
Tía Canuta	¡Hola huercos!	CULTURAL
	Monterrey es grande huercos,	CULTURAL
	¡Cómo fuchilanga mensol	CULTURAL
	Bueno huercos, ni siquiera me	CULTURAL

Anexo I

Cuando todos llegan a la casa de la tía Cleto, ésta les platica que un día el tío Cleto salió para nunca regresar y que únicamente tiene como recuerdo su dedo meñique de la mano izquierda.

Memín pregunta a sus compañeros que posiblemente el mesero es el tío Cleto.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Memín Pinguín	La tía Canuta resulto ser una chaparrita a todo dar.	CULTURAL
	¡Qué padre está la cama de tío Cleto!	CULTURAL
	Pero si usted quiere, en este mismo instante le demuestro que yo se chular, hacer pases y un montón de monerías, que por eso traigo a mi Má' Linda cacheteando el pavimento.	CULTURAL
	Eso no importa señor, nosotros somos muy vivillos y tenemos re' buen olfato.	CULTURAL
	¿A don Gustavo?, ¡no le hagas! ¡ese era bien reata!	POLITICO CULTURAL
	¡Desgraciados!, tan bueno que era don Kennedy...	CULTURAL POLITICO
	¡Sabrá Dios! tal vez tiene el alma más negra que mi nariz.	RELIGIOSO
	¡Un momento muchachos!, ¿no será Castro Ruz?	POLITICO
	Pero mi Má Linda me informó que fue en el mero D.F.	CULTURAL
	Me estaba viendo rete feo.	CULTURAL

Anexo I

62. Editorial Vid. Pantera No 424. "El detective de las locas".

Esta revista contiene una historia en blanco y café la cual concluye en el mismo número.

Cuenta con siete personajes principales:

- Nanette: Mujer joven, cabello oscuro largo y rizado, joven, alta, buena presentación, celosa. Es modelo de profesión, trabaja en una tienda llamada "Chez Fifi" y es amante de Jerry El Pantera.

- Jerry El Pantera: Hombre joven, atlético, cabello negro quebrado, ojos negros. Alto, valiente, intrépido. Detective de profesión.

- Georgette: Mujer joven, blanca, cabello rubio ondulado. Buena presentación, coqueta y provocativa. Francesa de nacionalidad.

- Fifi L'Hontental: Hombre joven, estatura baja, cabello rubio, bigote tipo francés, ojos claros. Homosexual, insinuante. Es la víctima. Modisto de profesión.

- Mannette Gaché: Hombre joven, estatura baja, cabello rubio largo, ojos claros. Envidioso, ladrón y tramposo. Homosexual. Modisto de profesión.

- Ninfo: Hombre joven, estatura baja, cabello oscuro largo y lacio. Traidor y espía de Mannette.

Sintaxis

El detective El Pantera ayuda a Fifi, un modisto homosexual, amigo de Nanette, su amante a descubrir al autor del robo de sus modelos exclusivos y después de una serie de incidentes descubre que es Mannette, un acérrimo rival del modisto.

Esta historia tiene como marco la ciudad.

Sintaxis

El Comando Zebra realiza un operativo para rescatar a un diplomático enviado especial de las ONU quien fue raptado por un denominado Comando de la Muerte.

La historia no tiene ubicación geográfica, pero en la página cuatro se menciona a México, además, esta historieta tiene como marco una seiva y una cárcel donde priva la corrupción.

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Carlos Rueias	Esto de rescatar al enviado y descubrir las causas de su secuestro, va a estar de pe-luche.	CULTURAL
	Chavo, crioque' la regamos con nuestros contactos.	CULTURAL

Valores					
Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	2	0	0	0	0

Anexo I

Unidad de personaje	Argumento	Valor
Cervy Pantera	Eso será mañana, esta noche voy a echar mi gato a relajar con Nannette.	SEXUAL
	¿Nos vamos nena?, me has puesto en ebullición y...	SEXUAL
	Me gustas más desvestida primor.	SEXUAL
	Debo estar aquí almeja cuidando a ese tesoro.	CULTURAL
Ninfo	No hay moros en la costa.	CULTURAL
	Será mejor que ponga pies en polvorosa.	CULTURAL
Cervy Pantera	¡Ay, que soba me acomodaron!	CULTURAL
	¡Recontraijjo!, yo me zafo.	CULTURAL

Valores

Social	Cultural	Político	Religioso	Amor	Sexual
0	5	0	0	0	3