

00466 12
29.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**“LA FUNCIÓN DEL MITO EN LA HISTORIETA, ANÁLISIS DE UN
CÓMIC CONTEMPORÁNEO EN MÉXICO”.**

TESIS DE POSGRADO

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE MAESTRÍA EN CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN PRESENTA:**

LUIS GONZÁLO VÁZQUEZ DE LA PARRA MARCÍN

DIRECTOR DE TESIS: MAESTRA VIRGINIA LÓPEZ VILLEGAS

MÉXICO, D.F. OCTUBRE DE 1998

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

267645



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.

INDICE

	PAGINA
INTRODUCCION	
CAPITULO I	
ANTECEDENTES HISTORICOS	
1.1 EL SURGIMIENTO DEL COMIC EN EL MUNDO	1
1.2 LA HISTORIETA EN MEXICO	6
1.2.1 LA TRADICION ICONICA PRESHISPANICA	7
1.2.1 ANTECEDENTES COLONIALES	9
1.2.2 EL SIGLO XIX	11
1.3 LA INFLUENCIA DEL CINE	12
1.4 EL SIGLO XX	15
1.5 LA INDUSTRIALIZACION	26
CAPITULO II	
EL MITO EN LA HISTORIETA	
2.1 LA FUNCION DEL MITO	38
2.2 HEROES Y VILLANOS EN LA CULTURA DE MASAS	40
2.3 LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO	45
CAPITULO III	
APLICACION DE LA TEORIA PSICOANALITICA A UNA HISTORIETA	
MEXICANA CONTEMPORANEA	
3.1 LA PSICOLOGIA DEL ARTE	57
3.2 LA TEORIA PSICOANALITICA	59
3.2.1 ANTECEDENTES	59

3.2.2 MARCO TEORICO	60
3.3 EL PSICOANALISIS Y LA PRODUCCION ARTISTICA	67
3.4 ANALISIS DE UNA HISTORIETA	74
3.5 APLICACION DE LA TEORIA PSICOANALITICA	

CAPITULO IV

ANALISIS SEMIOTICO DEL COMIC

4.1 LA SEMIOTICA	84
4.1.1 ANTECEDENTES	84
4.1.2 MARCO TEORICO	86
4.2 METODOLOGIA	94
4.3 ESTUDIO DE CASO (HISTORIETA)	107

CONCLUSIONES

GLOSARIO

CITAS

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

INTRODUCCION

El cómic, al igual que el cine, surge a finales del siglo XIX. Ambos fenómenos han venido a revolucionar la industria de la cultura en el mundo. En 1895 los hermanos Lumière en Francia, realizan la primera proyección cinematográfica; y sólo con unos meses de diferencia en Estados Unidos surge oficialmente el primer cómic: Yellow Kid, de Richard Felton Outcault, que aparece en el New York World, de Joseph Pulitzer. A partir de este momento la cultura de la imagen tiene un gran desarrollo hasta la actualidad, que vivimos en un mundo saturado de mensajes icónicos.

La prensa moderna o industrializada se desarrolla, primero en Europa y después en Estados Unidos a partir de la segunda mitad del siglo XIX. Los diarios de gran circulación empiezan a incluir en sus suplementos dominicales historietas divididas en viñetas y realizadas por dibujantes y trabajadores de dichos periódicos. Este es el nacimiento del cómic, que en un principio buscó la diversión y el esparcimiento para inmigrantes europeos de escasa cultura; y posteriormente adoptaría tintes políticos y se transformaría de acuerdo a los problemas coyunturales de las sociedades subsecuentes entre ellos las guerras mundiales.

El cómic surgió en Estados Unidos, sin embargo su internacionalización fue muy acelerada extendiéndose a Europa, Sudamérica y el resto del mundo.

Al igual que en Norteamérica, en México tiene sus antecedentes inmediatos en la caricatura política y el chiste gráfico. También se empieza a

desarrollar a finales del siglo pasado recibiendo una fuerte influencia del vecino país del norte y de las primeras corrientes de dibujantes europeos.

A principios del siglo XX la historieta mexicana perfecciona su lenguaje y se convierte en un elemento indispensable de cualquier publicación de tiraje considerable. A pesar de las influencias extranjeras propias de la modernidad el cómic mexicano no pierde identidad. La tradición popular y el humor negro de los caricaturistas revolucionarios es representado en las primeras historietas modernas.

En cuanto a los antecedentes nacionales de la tira cómica se pueden mencionar dos grandes vertientes: por un lado toda la cultura popular de romances, hojas ilustradas, corridos etc., y por otro la gran tradición periodística de corte liberal y que sirvió de instrumento ideológico a movimientos sociales de gran trascendencia como la Independencia y la Revolución.

Conforme transcurren las primeras décadas del presente siglo, la historieta mexicana recibe más influencia del cómic norteamericano. De esta forma las tiras de alto contenido social y limitada circulación que aparecen en periódicos liberales, se convierten en cómics de mero entretenimiento que se insertan en diarios de grandes tirajes. En los años treinta ya se publican en México revistas especializadas en cómics y se importan del extranjero tiras de gran circulación a nivel internacional. Así es como se empieza a ver al cómic como un producto comercial con enormes dividendos económicos. Los grandes sindicatos de distribución mundial abastecen a México un sinnúmero de historietas.

Así se fue consolidando la industria del cómic en nuestro país dando lugar al surgimiento de grandes talentos que también le dieron personalidad propia a nuestra cultura gráfica como Gabriel Vargas, Joaquín Mejía, Eduardo del Río (Rius) entre otros.

Actualmente el cómic es representante de nuestra cultura popular y ha dado lugar a nuevas generaciones de dibujantes que han plasmado en su obra sus inquietudes artísticas y han retratado el diario vivir del pueblo mexicano.

El término “historieta” en nuestra sociedad posee una connotación peyorativa; constantemente se le identifica como producto infantil, sin relevancia, sin validez cultural artística y sin ideología. Sin embargo en nuestro país muy poca gente puede hablar con un conocimiento de causa sobre el tema.

Dentro del ámbito de la comunicación en México, el Estado se ha dedicado a la producción y control de los medios masivos de difusión electrónica como la radio y la televisión y ha soslayado a la historieta como un producto cultural de segundo orden. En el campo académico la situación es similar; las universidades y centros de investigación no han fomentado ni el estudio ni la elaboración de historietas mexicanas.

El libro La comunidad desapercibida, de Raúl Fuentes Navarro proporciona cifras interesantes respecto al tema planteado. En un cuadro estadístico sobre investigación de la comunicación en México por cada medio estudiado, actualizado a 1989, indica: que de 661 trabajos sobre medios, sólo 25 se

especializaron en historietas y fotonovelas, es decir el 2.3%, los demás proyectos versaron entre cine, radio, prensa y televisión principalmente.

Otro dato importante de mencionar por el tema de esta tesis es el siguiente:

En un cuadro de documentos sobre investigación de la comunicación en México por contenido, actualizado también a 1989, arroja los siguientes resultados: de 1067 trabajos, sólo 80 se especializaron en la psicología de la comunicación, es decir un 7.5%; los temas más abordados fueron medios de comunicación y usuarios de la comunicación; y cabe mencionar que 2 de cada 3 estudios se referían a los medios masivos de la comunicación. (Raúl Fuentes Navarro, 1991, p. 35)

Con estos datos se puede ver que tanto el Estado como las instituciones académicas y de investigación han dirigido su atención al estudio, producción y control de los medios masivos por excelencia (prensa, cine, radio y televisión) dejando a un lado el análisis de otras manifestaciones culturales de gran difusión para la sociedad mexicana, como es el caso de la historieta.

La pertinencia de este proyecto es por un lado abordar un tema poco investigado en el área de la comunicación; y por otro realizar un análisis alterativo que conjunte la teoría psicoanalítica y el estudio semiótico de un cómic para detectar su significación y la intencionalidad del emisor al crear una historieta.

El objetivo no es realizar un trabajo histórico-descriptivo del surgimiento y evolución del cómic en México, sin embargo se abordan de manera general los antecedentes internacionales y nacionales de éste, como contextualización de los análisis posteriores sobre el tema. Utilizando el contenido temático de los

diversos seminarios monográficos de la maestría, se realiza un estudio del cómic destacando la función del mito en la historieta. “Los mitos son patrones narrativos que dan significado a nuestra existencia”, (Rollo May, 1992, p. 17). El tema de mito es retomado en el apartado del psicoanálisis, para determinar su función en la producción y recepción de mensajes masivos.

Partiendo de la teoría psicoanalítica de Sigmund Freud y con estudios complementarios de otros investigadores, como James Hogg, Irene Herner y Umberto Eco, se destaca la función de la fantasía como elemento psíquico compensador del ser humano a través de los medios de comunicación, en este caso los cómics.

Por último se desarrolla un análisis teórico de un producto concreto: una historieta mexicana contemporánea.

Dicho análisis consta de dos etapas:

La primera es una interpretación desde el campo psicoanalítico del contenido del cómic y su relación con el autor. En este apartado se intentan plantear los posibles pensamientos conscientes o inconscientes que motivaron a sus autores a escribir la historieta primeramente y a conceptualizarla después gráficamente. Y la segunda, es un acercamiento semiótico del lenguaje del cómic para ubicar cómo están contruidos sus objetos y ordenados sus elementos para crear un sentido.

Posterior a los dos análisis se realiza una reflexión final para valorar la aportación académica que pueden tener este tipo de estudios así como su uso social. Y para concluir el trabajo, se entrevista al dibujante del cómic, para comparar los resultados de la investigación con sus declaraciones, aunque que

algunas de éstas no coinciden ya la teoría psicoanalítica llega a profundizar a niveles inconscientes que el artista de una obra desconoce.

La presente investigación es principalmente de tipo documental, ya que se recopiló información bibliográfica y hemerográfica para conformar los antecedentes históricos y la base teórica del proyecto. El trabajo se complementa con una entrevista con el autor del cómic analizado, dos visitas a exposiciones sobre historieta en México, y un seminario sobre el tema.

También es de campo en el sentido de que se realizan entrevistas y visitas a exposiciones, conferencias, seminarios sobre el tema.

Además de las técnicas de recopilación documental y de la entrevista, se desarrolla un estudio de caso a una historieta mexicana contemporánea para aplicar la teoría planteada en el trabajo.

El análisis consta de dos etapas:

Partiendo de la teoría del psicoanálisis de Sigmund Freud, se intentó interpretar el contenido manifiesto y latente que el autor representa en una historieta. Posteriormente se entrevistó al autor para comparar sus opiniones con los resultados de esta fase de la investigación.

Las categorías de análisis son retomadas de las conferencias introductorias de Sigmund Freud al psicoanálisis y de algunas otras obras como **El creador literario y el fantaseo**.

Como complemento del análisis antes descrito, se estudia semióticamente el lenguaje de la misma historieta con el fin de encontrar su

significado desde una perspectiva diferente, analizando sus elementos estructurales.

El investigador Fernando Curiel, en su libro Mal de ojo, explica que la literatura icónica (tanto fija como cinética) posee un modo específico de construcción y deconstrucción (es decir de hechura y lectura). El autor ubica al cómic dentro de la lectura icónica fija, y ésta comprende un sistema de signos y un sistema significativo que le permite ser analizada semióticamente.

Los elementos estructurales de análisis en la historieta son: el relato, la descripción, la temporalidad y la narración.

El lenguaje del cómic se analiza de acuerdo a las siguientes categorías: dibujo, recuadro, globo, metáforas visualizadas y cinetismo.

También se trata de relacionar el análisis con elementos del discurso cinematográfico como el montaje (articulación e integración de viñetas y resolución de páginas) y los planos o encuadres también utilizados en la historieta. (Fernando Curiel, 1989., P. 17)

Este proyecto dio inicio con los siguientes supuestos teóricos o hipótesis.

- Los cómics son productos masivos de comunicación que poseen contenidos míticos y patrones culturales, y pueden influenciar en la ideología y conducta de sus públicos lectores.

- El creador de una historieta vierte en su contenido sus deseos inconscientes, que a través de la interpretación psicoanalítica se pueden detectar, aunque a veces el autor no los conozca.

- El contenido de una historieta es un espacio de evasión psicológica a través de la ficción tanto para el creador de la misma como para el receptor.
- Por medio del análisis semiótico se puede estudiar el universo simbólico de un cómic y así interpretar su significado.

A continuación se presenta un avance del capitulado, tal y como quedó conformada la investigación.

En el primer capítulo se presenta un marco histórico de los antecedentes y surgimiento del cómic en el mundo y en nuestro país, con el objeto de contextualizar al lector antes de abordar los apartados de análisis de la historieta. En el capítulo dos se analiza el cómic como un producto cultural de nuestra sociedad; y también se explica la función del mito como elemento de identidad social en la cultura de masas.

En el tercer capítulo se plantea de manera introductoria, la teoría del psicoanálisis y los principales elementos de estudio que se utilizan posteriormente en el caso específico de una historieta. Por último, en el capítulo cuatro, se describen las categorías de análisis que se retoman para la interpretación semiótica de la misma historieta.

Aunque ambos enfoques (el psicoanalítico y el semiótico) se desarrollan por separado, se intentará al final reflexionar sobre las dos metodologías, y su capacidad de interpretación sobre un mismo contenido de comunicación.

CAPITULO I

ANTECEDENTES HISTORICOS

1.1 EL SURGIMIENTO DEL COMIC EN EL MUNDO

El cómic al igual que el cine, la radio y la televisión, ha surgido producto de un desarrollo tecnológico y de un proceso de masificación de la cultura moderna. El perfeccionamiento de las técnicas de reproducción icónica (el grabado) permitió la realización en serie de las imágenes introduciéndolas a la cultura de masas. "Este proceso desacralizador y democrático estalló sobre todo en el siglo XIX gracias a la reproducción litográfica de la fotografía y el fotograbado. Precisamente gracias a la litografía pudieron nacer los primeros periódicos satíricos ilustrados". (1)

Algunos de los diarios que ya pertenecen a la prensa moderna son: Caricature (1830) de Francia, Punch (1881) de Inglaterra, Flieyende Blätter (1844) de Alemania, Figaro (1857) de Austria y Harpers Week (1857) de Estados Unidos.

El cómic a nivel internacional tuvo sus antecedentes en la caricatura política y en el chiste gráfico, que también formarían parte de la prensa industrial. Desde principios del siglo XVIII muchos artistas explotaban estos estilos como los ingleses William Hogarth y Thomas Rowlandson; el suizo Rodophe Töpffer, el francés Christophe y el alemán Wilhem Busch. Esto demuestra que a finales de dicho siglo ya empieza a desarrollarse una cultura

icónica en las sociedades, que permite una fácil incorporación del cómic al consumo popular.

El investigador Román Gubern en su libro La mirada opulenta menciona los hechos históricos más importantes en relación con el surgimiento del cómic. “Entre finales de 1895 y mediados de 1896, con pocos meses de diferencia nace en Europa y Estados Unidos el cine, los cómics y las primeras experiencias de comunicación radioeléctrica. El 28 de diciembre de 1895 los hermanos Lumière efectuarán en París la primera proyección cinematográfica pública y con taquilla; el 16 de febrero de 1896 aparece en las páginas del New York World la primera imagen de *Yellow Kid* en color, primer personaje protagonista de un cómic; en marzo de 1896, Popov transmite y recibe por primera vez un mensaje radiotelegráfico, mientras el 2 de junio de ese año Marconi patenta en Londres su sistema radioeléctrico”. (2)

Gubern afirma que el cine, los cómics y la radio se convirtieron en los tres pilares principales de la cultura audiovisual-verboicónica, que se erigió en la cultura de masas de nuestro siglo. Actualmente, a finales de siglo, se puede ver que está en lo correcto. Hoy en día el ser humano vive en una cultura de la imagen principalmente, mediatizada y complementada por los medios masivos de comunicación: prensa, cine, radio y televisión.

El nombre de “cómic” procede de su denominación inglesa de *comics* o *funnies*, que significan chistes. Y el término similar también empleado “caricatura” proviene del italiano *caricare* que significa cargar, acentuar o exagerar los rasgos de un objeto o personaje.

Los primeros cómics nacieron en Estados Unidos de la industria periodística a finales del siglo XIX, lo que los insertó en la cultura de masas derivada de la producción seriada de imágenes. Es importante mencionar que el cómic es un producto industrial y masivo, independientemente de su valoración estética o semiótica. "... los comics cuyo proceso productivo es más simple, la industria cultural transforma el producto artesanal y único inicial, creado por el dibujante (o equipo de dibujantes) con papel y tinta china, en ejemplares múltiples distribuidos públicamente por los canales difusores de la comercialización cultural y periodística (librerías y quioscos), gracias a la intervención de un personal especializado y de maquinaria adecuada para la reproducción gráfica". (3)

El público con que cuenta el naciente cómic norteamericano está formado por lectores de diversos grupos y clases sociales. Este auditorio heterogéneo conformado principalmente por inmigrantes europeos, cuenta con una escasa cultura y es prácticamente analfabeta. Sin embargo en Europa el fenómeno es diferente, la tira cómica sólo se distribuye en reducidos círculos sociales y cumple más una función pedagógica que de entretenimiento.

El primer cómic de la historia lo realizó Richard Felton Outcault que trabajaba en el diario New York World, de Joseph Pulitzer; su título fue *Yellow Kid and his new gramophonon* (1896), y sus características técnicas fueron: un personaje fijo en las historietas, la presentación secuenciada en viñetas y la utilización de globos para las locuciones de los personajes. A partir de este momento se puede hablar del cómic como un lenguaje propio en la comunicación.

Respecto al nacimiento del cómic, Javier Coma explica que el primer juicio legal en materia autoral, se libró entre Outcault creador de *Yellow Kid* y Pulitzer dueño del periódico The World. El artista abandonó a Pulitzer para trabajar en el Morning Journal, de William Hears. El diario The World continuó publicando la historieta con otro dibujante, de forma que existían dos versiones del mismo personaje. El fallo legal fue a favor del creador otorgándole el derecho a seguir publicando *Yellow Kid* como su obra. Y al periódico a continuar explotando la imagen pero con otro título y otro dibujante. (Cfr. Javier Coma. Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los cómics. 1979, p. 11)

Es importante mencionar que la fragmentación de la narrativa en viñetas le da una temporalidad a la historieta a diferencia del chiste gráfico o la caricatura política: En otras culturas iconográficas se inventaron procedimientos parecidos, tales como las señalizaciones vocales de las culturas pictográficas precolombinas, como la vírgula azteca y la espiral mochica en Perú equivalentes a las filacterias occidentales. Aunque es innegable la existencia de tales antecedentes históricos, su falta de generalización y sistematización permite afirmar que fueron los cómics los que, mucho antes de la invención del cine sonoro, restituyeron la representación simultánea de la imagen y del sonido, poniendo fin con ello, al divorcio milenario entre cultura icónica y cultura literaria. Y por último el personaje fijo va a garantizar la permanencia del cómic en los periódicos.

Con los elementos anteriores, se empiezan a desarrollar diversas técnicas a principios del siglo XX, con artistas como Winsor McCay, Lyonel Feininger, George Hernan, Gustave Verbeek y Ruben Goldberg entre otros.

Todo esto será un antecedente determinante para corrientes artísticas subsecuentes. “Asombra en la actualidad considerar que las descabelladas fantasías predadaistas o presurrealistas del Verbeek, Feininger y McCay, fueron anteriores a la aparición del cubismo (1907), del manifiesto futurista (1909) y muy anteriores al movimiento dadaista (1916) y a los primeros films de vanguardia (1919)”. (4)

Verbeeck duplica el espacio del cómic ofreciendo una primera lectura en la mitad de la página y una continuación en la otra mitad pero invertida. Otra innovación es la historieta de corte onírico que inventa Mc Cay titulada *Little Nemo in Slumberland*, en donde se narran los sueños de un niño. Esta es una de las primera obras considerada como artística por la crítica, y también fue materia de un juicio legal autoral. Otro pintor destacado fue Feininger con su historieta *Kin - Der - Kids*, para el Chicago Tribune. Por último se menciona una tira de gran trascendencia y permanencia (por décadas) en los periódicos que fue *The Katzenjammer Kids*, que posteriormente se llamó *The Captain and the Kids*, que fue realizada por varios dibujantes, e incluso en México se conoció como *El Capitán y sus Cebollitas*.

Román Gubern define a este grupo de artistas como la “primera vanguardia” del cómic que sería de corte surrealista, popular, y tendría una vigencia aproximadamente hasta poco después de la Primera Guerra Mundial. La “segunda vanguardia” para el investigador aparecería en la década de los setentas en Europa; con soportes editoriales y canalización a públicos minoritarios y elitistas.

1.2 LA HISTORIETA EN MEXICO

La prensa ha jugado un papel muy importante en los procesos de comunicación de la humanidad. Fue el primer medio masivo de información, y un instrumento determinante para otras formas de comunicar.

El desarrollo histórico de la prensa se ha dividido en dos etapas: la primera sería el periodismo antiguo o artesanal; que abarca aproximadamente del siglo XVI hasta mediados del siglo XIX (1850). El periodismo moderno se inicia en la segunda mitad del siglo XIX y está vigente hasta nuestros días. La imprenta inventada por el alemán Johannes Gutenberg, aproximadamente en 1445, marcó el paso definitivo del escrito manual, al primer periodismo artesano. Y posteriormente fue la Revolución Industrial, el movimiento que dio la pauta a la prensa moderna de grandes tirajes.

La historieta mexicana surge paralelamente a la prensa moderna, ya que a finales del siglo XIX inicia su desarrollo, sin embargo su auge es al igual que en otros países hasta el siglo XX. Las dos influencias principales de la historieta mexicana son la europea y la norteamericana. La conquista de los españoles fue determinante, y su influencia se ve manifestada en recursos narrativos, gráficas y técnicas de producción, sin embargo también existe una fuerte herencia iconográfica de las culturas prehispánicas de América Latina.

1.2.1 La tradición icónica prehispánica

A pesar de la gran influencia que tuvo el cómic de la cultura europea a través de la conquista, también se nutrió de una gran tradición icónica prehispánica. Son innumerables las manifestaciones gráficas de los pueblos de centro y Sudamérica, sin embargo sólo se mencionará la vertiente mexicana.

El antecedente directo sería la producción lingüística, pictórica y escultórica de las civilizaciones precolombinas de los períodos preclásico, clásico y postclásico, que abarcan del año 2500 antes de nuestra era hasta la conquista española. Los pueblos Olmeca, Teotihuacano, de Monte Alban, Mixteco, Maya, Tolteca y Azteca fueron de los más representativos en ese orden cronológico aproximadamente, en cuanto a la elaboración de dibujos y elementos pictóricos en templos, estelas, piedras, utensilios y posteriormente códices de papel mate. Estas producciones artísticas e intelectuales comunicaron y divulgaron temas como la religión, costumbres, estructura social, acontecimientos históricos y mucha información sobre la vida de estas comunidades.

Es importante mencionar que la historieta retoma muchos elementos lingüísticos e icónicos de las manifestaciones antes mencionadas. “Según Alfonso Caso, el más destacado conocedor y explorador de la zona oaxaqueña, en el sistema de representación mixteco se advierten tres rasgos distintivos. Primero el iconográfico, que representa imágenes, el segundo, ideográfico o simbólico, es decir, que utilizaba símbolos para representar ideas en vez de las cosas mismas, y tercero, un sistema fonético con el que representan topónimos. Los códices mixtecos, son, entre todos los de las culturas precolombinas, de los

más bellos”. (Ernesto de la torre y Ramiro Navarro, Historia de México I, 1988, p. 42)

Además de los diálogos, también influyeron en el cómic otros elementos como el texto unido a la imagen haciendo una función de anclaje, o la segmentación de los espacios y personajes en un mismo plano, para dar la noción de acción; esto será un antecedente directo para la viñeta en la historieta.

A continuación se presenta una relación de ejemplos representativos del arte prehispánica, que pueden brindar una noción de la gran influencia de ésta en la historieta contemporánea. (Ver anexo No. 1)

Períodos

Preclásico (2400 A.C. 300 A.C. Aprox.) - Olmecas: figura a

Clásico (300 A.C. - 850 A.C. Aprox.) - Mayas: Figura b

Postclásico (850 A.C. - Conquista Aprox.) - Aztecas: Figura c

Diferentes manifestaciones

Pintura mural en un templo: Figura d

Grabado en piedra: Figura e

Pintura en utensilio: Figura f

Códice: Figura g

Elementos sígnicos

	Diálogos: Figura H
Lingüísticos	Función de anclaje (texto): Figura i
Icónicos:	División con viñetas: Figura j
Secuencia:	Narrativa: Figura k

En cuanto a Estados Unidos, la influencia proviene directamente de las tiras cómicas que aparecían los domingos en los periódicos, y que posteriormente se convertirían en cómics autónomos.

1.2.1 ANTECEDENTES COLONIALES

Primeramente se analizará la influencia de la conquista española en lo que serían los antecedentes coloniales a la historieta mexicana. Es preciso citar en este capítulo algunos fragmentos de el libro La historia de la historieta en México de Juan M. Aurrecochea ya que constituye un buen testimonio informativo: “Seguramente las primeras imágenes impresas que conocen los naturales de América son estampas religiosas. Aunque el grabado más antiguo que se conserva en la Nueva España representa una (Virgen del Rosario), impresa en 1571 (cincuenta años posterior a la caída de Tenochtitlan), es muy probable que los primeros conquistadores se hicieran acompañar en su viaje al Nuevo Mundo de imágenes de inspiración religiosa, y que vírgenes, santos,

deidades y demonios multiplican el efecto aterrador de caballos, espadas, armaduras y viruelas”. (5) (Ver Anexo No. 2)

Toda la influencia icónica de los españoles durante 300 años de colonialismo en México, fue absorbida y fusionada por artistas mexicanos a la cultura y tradiciones populares de nuestro país. Ya en el México Independiente proliferan por todas partes los talleres de artes gráficas y la demanda masiva de publicaciones se generaliza. La litografía mexicana retrata el surgimiento de una nueva sociedad independiente arraigada en gustos populares: “Cromas, almanaques, calendarios, juegos, corridos, instrucciones para escribir cartas amorosas, cancioneros, gacetas, estampas, catecismos y novenarios de inspiración religiosa, cuentos infantiles, folletines, calaveras, programas de circo, libretos de obras teatrales, hojas sensacionalistas de insólitos sucesos horripilantes y crímenes sangrientos, se vuelven hábitos y cotidiana necesidad popular”. (6)

Es importante mencionar que en esta época se erige la figura del “editor popular”, y uno de los más representativos sería Antonio Vanegas Arroyo, quien crea un taller para el pueblo. Carlos Monsivais opina respecto de este taller: ...“hace el registro de las culturas dominadas, sus creencias profundas, sus diversiones y apetencias. De este taller destaca la figura de José Guadalupe Posada que junto con Vanegas crean historietas como: *Las aventuras de un ladrón de relojes*, fragmentos de *Don Chepito marihuano* y *Por amar a una mujer casada*. El taller Vanegas Arroyo vendría a sentar las bases de la historieta futura en México”. (7) (Ver Anexo No. 2)

1.2.2 EL SIGLO XIX

Además de la pronunciada influencia española ejercida a través de la colonia en la cultura icónica de nuestra nación; existieron otras influencias europeas de países como Francia e Inglaterra. Para las postrimerías del siglo XIX la sociedad mexicana consume periódicos, revistas, folletines ilustrados e historietas. Cabe mencionar que la caricatura política desde la dictadura de Porfirio Díaz cobra gran importancia como arma ideológica en contra de las clases acomodadas. (8) La producción editorial nacional y de importación convive simultáneamente en el mercado mexicano, libros de aventuras, historias románticas, novelas picarescas, juegos de azar etc., son distribuidos con gran éxito. Algunos artículos de importación que dejaron huella en nuestro país fueron las aleluyas y los romances: “hojas de colores de gran formato, impresas con grabados que tienen origen en las (aucas) catalanas, los (catchpenny prints ingleses) y los (canards) franceses y que desde el siglo XVII se vendían en ferias y mercados del viejo continente... Las aleluyas narran en forma de historieta con secuencias de grabados y apoyaduras de textos rimados, aventuras picarescas y galantes, sucesos políticos, crímenes famosos, vidas de santos y herejes etc”. (9)

1.3 LA INFLUENCIA DEL CINE

Como se mencionó al principio de este capítulo, el cine y el cómic surgieron paralelamente a finales del siglo XIX. El séptimo arte ha jugado un papel determinante en el desarrollo de la historieta. Los medios de comunicación generalmente interactúan y se influyen mutuamente en nuestra sociedad. “Los cómics de aventuras nacieron, en realidad por la combinación de una triple influencia:

1.- La influencia formal de la ilustración realista difundida en revistas ilustradas y en la publicidad comercial norteamericana, caracterizada por su sombreado tridimensional, conjuntamente con la presión de la estética fotográfica popularizada en los años veinte por la difusión social de cámaras portátiles con visor telemétrico (Roller Flex, Roller Cord, Leica) y de la popularísima imagen cinematográfica que reinaba en el ecosistema icónico de la cultura de masas.

2.- La influencia narrativa de la novela popular de aventuras (James Fenimore Cooper, Salgari, Kiplin, Joseph Conrad, R.L. Stevenson, Henry Rider Haggard, Dashiell Hammett, Edgar Rice Burroughs etc.).

3.- El éxito de los géneros cinematográficos de acción y de aventuras tales como el serial (cine en episodios) y el Western”. (10)

Como medio icónico-literario el cómic tiene una vinculación con otros medios de comunicación, como el libro ilustrado y la radio, que ha cedido personajes a la narrativa dibujada como *The lone ranger* (*El llanero solitario*).

Sin embargo el cómic ha sostenido una relación más estrecha con el cine; muchos pioneros del séptimo arte fueron antes dibujantes como George Méliés y Bud Fisher entre otros.

A pesar de la relación cine - cómic, se puede afirmar que cada medio tiene un lenguaje propio. Por ejemplo, en la fragmentación del espacio y la planificación de los encuadres; la viñeta del cómic no ha seguido el formato cinematográfico de 1:1'33, es decir de forma rectangular. La viñeta en las historietas es de formato libre, puede ser cuadrada, rectangular, triangular, sobreimpresa o de una página completa, dependiendo estilos y artistas.

Es pertinente mencionar que tanto el cine mudo como los primeros cómics sin texto tuvieron gran demanda popular, principalmente en Norteamérica, porque la sociedad de principios del siglo XX estaba conformada en una gran proporción por inmigrantes europeos semianalfabetas, que podían consumir una cultura icónica.

Es así como a principios del presente siglo se desarrollan técnicas similares tanto en el cine como en el cómic: y es con la aparición del cine sonoro en la década de los treinta y en plena Segunda Guerra Mundial, cuando surge lo que se ha denominado el "Realismo Gráfico".

Esta corriente utilizó elementos de planificación, composición, angulación y recreación de atmósferas a través de claroscuros. Con esta técnica se reprodujeron paisajes naturales empleados en películas y narrativas de aventuras como *Tarzán*. Sin embargo terminada la guerra, este género decae y resurgen las series humorísticas como *Peanuts* (1950) de Charlie Schulz, *Miss*

Peach (1957) de Mell Lazarus, *Asterix* (1959) de Albert Urdezo y Rene Goscinny, por citar algunas.

Retomando el tema de la influencia del cine en el cómic, Gubern plantea lo siguiente: "Si recordamos los tres datos que estructuran la conciencia de temporalidad en el lector, veremos que su representación no es siempre coincidente en los cómics y el cine:

- 1) El orden de sucesión de los acontecimientos (analógico en los cómics y en el cine).
- 2) La duración de los acontecimientos (simulada en los cómics y analógica en el cine, por lo menos en el interior de cada plano).
- 3) La duración del intervalo entre los acontecimientos (simulada en los cómics y en el cine). (11)

La diferencia entre el cómic y el cine radica en que la viñeta no se compara ni al fotograma ni al plano. La viñeta aunque contiene mucha información narrativa, no tiene la movilidad icónica del plano que lo convierte en una unidad densamente informativa.

Por su naturaleza elíptica el cómic ha desarrollado más la fragmentación del montaje que el cine. Aunque existen filmes en un sólo plano que niegan su elipsis, esto no es posible en un cómic.

La primera película adaptada de un cómic fue realizada por los hermanos Lumière de la historieta *L'Arroseur*, del dibujante Hermann Vogel. El artista relata en nueve viñetas la travesura de un niño que pisaba la manguera de un regador, y cuando éste quitaba el pie mojaba al trabajador. "... las nueve viñetas de la historia original pudieron convertirse en el plano único sin ningún corte, de

El regador regado (L'Arroseur arrose, 1895), primer film cómico de la historia del cine. Ya que la narración de un acontecimiento ininterrumpido, en un espacio unitario, requería su fragmentación en imágenes inmóviles sucesivas, para expresar su temporalidad, mientras que la imagen móvil del cine, no necesitaba tal fragmentación". (12)

Existe otra diferencia fundamental entre el cómic y el cine, que es el sonido. Mientras en el primero se representa por medio de la escritura, en el segundo es por la oralidad. Los sonidos ambientales en una película jamás se podrán utilizar en el cómic. El sonido en el cine es una reproducción y en el cómic una retranscripción a través de onomatopeyas.

1.4 EL SIGLO XX

A principios del siglo XX en nuestro país, la historieta perfecciona su lenguaje y se convierte en un elemento indispensable de cualquier publicación masiva. A pesar de las influencias extranjeras propias de la modernidad, el cómic mexicano no pierde identidad. La tradición popular y el humor negro de los caricaturistas revolucionarios es representado en las primeras historietas modernas. "Un pueblo de analfabetas, pero explotado, podía entender con mayor facilidad el valor de las imágenes no sólo por la calidad plástica de ellas sino porque, en lo que a él respecta, las imágenes, sabe usarlas y a su manera dedicarlas a la divinidad, con objeto de agradecer favores recibidos; esto es, para la caricatura, el medio estaba predispuesto. La fuerza objetiva y el coraje de los dibujantes la hicieron cumplir su misión destructiva y la tarea ideológica." (13)

Regresando a los antecedentes nacionales de nuestra historieta se pueden mencionar dos grandes vertientes: por un lado, toda la cultura popular de romances, hojas ilustradas, corridos etc., y por otro lado, la gran tradición periodística de corte liberal que sirvió de instrumento ideológico a movimientos sociales de gran envergadura como la Independencia y la Revolución.

“Desde los siete números de El Despertador Americano (1810) con los que Hidalgo difunde el ideario insurgente, hasta Regeneración (1900-1918), que impulsa un proyecto revolucionario anarquista en las primeras décadas del siglo XX, la prensa se constituye en el espacio político por excelencia. Un grupo ideológico o doctrinario por minúsculo que sea, se transforma en partido por el acto simbólico de publicar un periódico, y a través de la prensa se ratifican las convicciones de los propios y se combate a los extraños”. (14)

Algunos de los diarios de oposición más destacados son El Ilustrador Americano, promovido por Morelos (1812); El Hombre Libre, de Juan B. Morales (1823); La Oposición, de Francisco Modesto Olaguibel; La Independencia Mexicana, de Francisco Zarco; El hijo del Ahuizote, de Daniel Cabrera; El Colmillo Público, de Carreón etc. (El Ahuizote, de Vicente Riva Palacio (1900) fue pionero de la sátira política en forma de historieta). (Ver Anexo No. 3)

Es importante explicar que el gran auge de la prensa mexicana ilustrada estuvo directamente asociado a la litografía, que es una técnica de grabado en piedra que facilita el trabajo de las publicaciones ilustradas.

Con la ayuda de nuevas técnicas de impresión, la historieta empieza a adquirir un lenguaje propio, como una variante de la caricatura política.

Paralelamente surgen historietas ilustradas, divididas por viñetas, con una intensidad satírica y de crítica social.

Se debe mencionar que el tipo de lenguaje que se empieza a utilizar (a diferencia de la caricatura política) es la división del contenido del cómic en viñetas, la integración del texto y la imagen por medio de letreros internos a pie de página, y sobre todo "... la intención de contar una historia que le confiere al cómic su carácter narrativo". En efecto, por lo general, la caricatura política trabaja sobre una situación estática, elige para su comentario crítico un instante congelado, y aunque con cierta frecuencia el dibujante desdobla imágenes, a las que unifica un tema común, los fines de este recurso son meramente analíticos; no hay narración.

Sin embargo a veces el tema demanda un desarrollo temporal, la representación de una serie de acontecimientos sucesivos. En este caso el dibujante desdobla la viñeta para contarnos la historia o desarrollar el gag y nos propone una lectura sucesiva. "Estamos entonces ante un discurso que integra texto e imagen en viñetas sucesivas con fines narrativos. Ha nacido la historieta como lenguaje". (15)

Paralelamente al desarrollo de la prensa liberal, se va forjando en México una historieta comprometida socialmente, que es un instrumento de lucha ideológica hasta el triunfo de la Revolución. Sin embargo en la transición de siglo, empieza a surgir en el país un nuevo tipo de historieta, de carácter comercial y con fines meramente de entretenimiento, inspirada en el cómic europeo y norteamericano.

La dictadura de Porfirio Díaz (1876-1911) promueve un desarrollo económico en el país permitiendo la entrada de capitales extranjeros. En México, como en muchos otros países la modernidad está en puerta, y con esto, la prensa informativa y comercial. La administración porfirista adopta dos posiciones radicales en relación al periodismo; una es subsidiar con fuertes cantidades de dinero a los escritores, y la otra es atacar y encarcelar despiadadamente a sus detractores. No se puede soslayar el papel que jugaron en esta etapa de la historia los hermanos Enrique, Jesús y Ricardo Flores Magón. Líderes del Partido Liberal Mexicano y fundadores de el periódico Regeneración, estos personajes lucharon física e ideológicamente contra la dictadura de Díaz y contra todas las injusticias que se cometían en ese entonces contra las clases oprimidas. Los Flores Magón se volvieron famosos por su espíritu y sus ideales a nivel internacional, y fueron causa de persecuciones y encarcelamientos por parte de Porfirio Díaz. Sin embargo el periódico Regeneración sirvió como instrumento concientizador de la sociedad mexicana en su lucha por el paso a la democracia.

Para el siglo XX la prensa se convierte en un producto de consumo popular. Empiezan a publicarse grandes tirajes de periódicos más de corte informativo y amarillista que editorialista. A diferencia de la prensa liberal antes mencionada, surge un periodismo industrial y mercantilista.

El oaxaqueño Rafael Reyes Spíndola es uno de los precursores de la prensa moderna en México. Dueño de periódicos como El Universal y El Mundo, empieza a introducir en sus diarios la historieta blanca, herencia principalmente de Norteamérica. Todo parece indicar que Joseph Pulitzer era el

modelo principal que inspiraba a don Rafael y que su ideal periodístico era el cotidiano The World, de modo que no es casual que el primer semanario poblano de Spindola, y también su primer diario estable, reciban el nombre de El Mundo. En 1896, *The World*, inicia la tradición de publicar historietas en suplementos dominicales a colores y Richard F. Outcault crea para Pulitzer el primer cómic moderno: *The Yellow Kid*. Spíndola tardará 15 años en emular a Pulitzer, pues no será hasta 1911 que El Imparcial empiece a publicar historietas modernas con globos y color en su suplemento dominical.

Desde finales del siglo XIX empiezan a importarse historietas extranjeras para su publicación dominical; pero sobre todo de Estados Unidos como es el caso de *Yellow Kid and His New Gramophonon* y *The Katzenjammer Kids*, de Estados Unidos; y por Europa se importaban *Pop*, y *Profeseur Nimbus*, por sólo citar algunos. Para 1906 el pintor y muralista jalisiense José Clemente Orozco, publica *El Chirrión por el palito*, en el diario El Mundo Ilustrado, una de las primeras historietas originales de nuestro país.

Sin embargo el cómic propiamente dicho, con globos, personajes fijos, publicaciones periódicas y narraciones seriadas; es diseñado por primera vez por Rafael Lillo. Colaborador y dibujante de planta de Spíndola, Lillo incursiona en la historieta con muy buenos resultados.

En esta época el periódico El Mundo Ilustrado cambia de dueño, en lugar de Spíndola, el nuevo director, es Luis Lara Pardo quien publica el primer cómic mexicano. El cómic precursor aparece el 5 de julio de 1908 en el primer número de la nueva época que corresponde al tomo II del año XV, se publica en la tercera de forros y su formato es un rectángulo dividido en seis viñetas. La serie

se titula *Las aventuras de Adonis*, y la primera entrega se llama “Justos por pecadores”.

En la misma línea de los trabajos de Lillo, se encuentran otros pioneros del cómic como Ernesto García Cabral para la revistas Frivolidades y Multicolor. Siguiendo el lenguaje de los cómics al desdoblarse un gag en varias viñetas, los fotógrafos mexicanos incursionan en la fotonovela al imprimir secuencias con intención narrativa.

Al final de la dictadura de Díaz y comienzo de la Revolución, la historieta en México, toma dos vertientes: por un lado se publican cómics importados, como el de George Mc Manus en el suplemento La Ilustración Popular del periódico El Imparcial, en donde el texto es alterado o doblado al español y la intencionalidad es de mera diversión.

Por otro lado muchos dibujantes continúan la línea de la caricatura política realizando historietas generalmente en contra del régimen maderista que aparecen en revistas como: Sucesos Ilustrados, La Risa o El Alacrán.

El origen social del cómic responde a las necesidades de la prensa industrial moderna. Los grandes rotativos norteamericanos se esfuerzan por captar a los inmigrantes europeos que llegaron a colonizar las Tierras Americanas, que por lo general era una población inculta y muchas veces analfabeta. Por esta razón las historietas con dibujos que se incluían en los suplementos dominicales tuvieron tanto éxito.

Sin embargo en esa época la situación de México era completamente diferente. A pesar de que nuestra historieta recibía una influencia directa del cómic estadounidense, ésta respondía a problemas, coyunturales y al

movimiento social de la revolución. Mientras en la Unión Americana la figura central de las historietas era el famoso *Yellow Kid*, de Outcalt, en México su equivalente era la ridiculizada figura de Madero. Los primeros *Sundays* o suplementos dominicales en México tienen como tema central la Revolución.

En la segunda década del siglo XX la influencia del cómic norteamericano cada vez es más fuerte; y no es hasta los treinta que el cómic mexicano empieza a tener identidad. “El florecimiento del nuevo cómic realizado por mexicanos se despliega en las páginas y suplementos dominicales de diarios como El Herald, El Demócrata, El Universal y El País y se desarrolla de 1919 hasta principios de los años treinta... Pero los años de gloria de *Don Catarino*, *Mamerto* y *Chupamirto* en los suplementos ilustrados no sólo demostraron que en México podrían hacerse historietas, también pusieron de manifiesto que los cómics lograban ser un producto autónomo, una mercancía con demanda propia. En 1934, se inicia la publicación de historietas en fascículos independientes y en los años siguientes las nuevas revistas de monitos se multiplican espectacularmente”. (16)

En esta época empiezan a surgir las primeras revistas especializadas de cómics, se comienzan a utilizar los globos y las historias tienen ya personajes fijos. Algunos cómics norteamericanos como *Mutt and Jeff*, *The Katzenjamer Kids* y *Bringin Up The Father* ya gozan de popularidad, especialmente la clase media que se ve representada.

Sin embargo también hay personajes fijos mexicanos en las historietas como *Don Catarino*, de Salvador Pruneda e Hipolito Zendejas o *Chon y Smith*, de Alvaro Pruneda en El Herald.

Salvador Pruneda fue uno de los más destacados caricaturistas mexicanos. Toda su vida la dedicó al periodismo gráfico. Desde inicios de siglo (1907) empezó a colaborar en el periódico El Jacobino, posteriormente en Sangre y Arena, México Nuevo, El constituyente y muchos otros más. Fue autor del libro La caricatura como arma política. En una época más reciente colabora en diarios contemporáneos como El Nacional, Excélsior, Novedades y Últimas Noticias, en donde crea su personaje *Don Catarino y su apreciable familia*, tira cómica que tendría una larga permanencia y mucha aceptación del público popular mexicano. En la década de los setentas publica los libros La caricatura y Periódicos y periodistas. Después de recibir varios premios por su larga trayectoria periodística, finalmente fallece en 1985. (17)

Para 1918 El Universal publica El cuento diario para niños, que son adaptaciones de temas clásicos de la literatura en entregas de viñetas ancladas a textos.

En 1919, El Demócrata crea vida y milagros de Lorín, el perico detective, que es la primera historieta mexicana en la categoría de *Animal Strip*. Diarios como El Universal Gráfico, el Ilustrador etc., siguen la línea de publicar historietas en sus ediciones.

Aunque la historieta mexicana recibe una fuerte influencia del cómic norteamericano, no deja de buscar un lugar en la cultura popular. En 1927 aparece en el El Universal la tira *Chupamirto*, de Jesús Acosta, que está inspirada en los peladitos de barrio y los cómicos de carpa. A partir de este momento el cómic y el espectáculo popular mexicano interactúan. Actores de tandas y teatros de revista como “Clavillazo”, “Palillo”, “El Chicote” etc., se ven

influenciados en su imagen por los personajes de la historieta mexicana. De todas las caracterizaciones de peladitos, la más exitosa y la que más se parece a *Chupamirto* es el “Cantinflas” de Mario Moreno, quien muy posiblemente se inspira en el personaje de la tira. Paradójicamente más tarde será Jesús Acosta quien se aproveche del inmenso éxito cinematográfico de “Cantinflas” haciendo de *Chupamirto* la tira gráfica del cómic. Finalmente el monero se transforma en dibujante oficial de Mario Moreno y en 1946 realiza las tiras de propaganda para Posa Films (compañía productora de las películas del autor) que se publican en las revistas y periódicos de la época. Como en otros ámbitos de la cultura popular, el original y la copia se confunden y alimentan mutuamente. (Ver Anexo No. 2)

Durante la década de los treinta el cómic Norteamericano tiene una fuerte presencia en nuestro país. A través de la poderosa firma *King Features Syndicate* circulan en el país las tiras *Tarzán*, de Harold Foster; *El Ratón Miguelito*, de Walt Disney; *Popeye*, de Elzie Seagar y *El Gato Félix*, de Pat Sullivan; la razón es que el material extranjero que se distribuye a nivel mundial es más barato que las producciones locales.

En esta época empieza su carrera uno de los más prolíficos caricaturistas mexicanos. Gabriel Vargas, que a los 14 años se inicia en la revista Jueves, de Excélsior, en donde publica sus primeras historietas y colabora en el diseño gráfico de la publicación. Cabe mencionar que para ese entonces las revistas empiezan a ceder espacio a los cómics.

Algunas de estas publicaciones son: L'ABC, donde José Clemente Orozco desarrolla sus aptitudes en la caricatura para después dedicarse al

muralismo. (18) Algunas otras son Magazine de la raza, de Manuel Ordorica y El semanario Don Quijote, donde participa el dibujante Neve. En esta última es importante buscar las raíces de la corriente que se denominó “Tremendismo” en la historieta. R. Moreno desarrolla la tira *Vida y hechos de Tadeo, el hombre gandul y feo*, con un estilo anacrónico y un gran sadismo. Esto daría lugar a una serie de historietas con personajes desagradables y repugnantes como *A batacazo limpio*, de Araiza en los años cuarentas y *Hermelinda Linda*, de Joaquín Mejía en los setentas.

En las décadas de los cuarentas y cincuentas, el cómic en México es poco representativo. En esos tiempos continúa la importación de series extranjeras como *Jim de la selva*, *Trucutrú*, *El Llanero Solitario* etc. De las pocas tiras nacionales de la época destacan *Su majestad segundo I Rey de Moscobia*, con argumento de Hipólito Zendejas y dibujos de Carlos Dionisio Neve y Chicharrín y *el sargento pistolas*, de Armando Guerrero Edwards, que se publicaría ininterrumpidamente por más de medio siglo, siendo así la historieta de autor más longeva en México.

Para los años sesentas surge el cómic de aventuras *Alma Grande* de Pedro Zaprain y José Suárez. Sin embargo el suceso más relevante de esta época es la aparición de la tira política *Los supermachos*, de “Rius”; Eduardo del Río ha creado todo un estilo en la historieta mexicana, y es un caricaturista reconocido mundialmente. Inició su carrera en la revista Ja - Ja para posteriormente colaborar en los periódicos Ovaciones, Novedades, La Prensa, El Universal, Uno más Uno y La Jornada. Fundador de las revistas La Gallina,

Marca Diablo, El Mitote Ilustrado, La Garrapata y Los Agachados; “Rius” también ha publicado más de setenta libros-historieta que le han dado la vuelta al mundo. (19)

Durante las décadas de los setentas y los ochentas, México ocupa el primer lugar en consumo de historietas en el mundo con tirajes hasta de un millón de ejemplares, sin embargo todavía mucho de este material se importaba.

En esta época la Secretaría de Educación Pública edita las revistas SNIF y El Mitin de nuevo cómic. También se lleva a cabo en el país el primer concurso de Historietas, con un destacado jurado internacional.

Otros importantes caricaturistas que sentaron precedente fueron Germán Butse con Los supersabios, historieta que daría lugar a la primera película de dibujos animados mexicana con el mismo nombre; y Gaspar Bolaños con Rolando Rabioso.

En plenos años noventas, México sigue siendo uno de los países más importantes en producción y consumo de historietas, sólo superado por Estados Unidos y Japón. Además de los destacados artistas ya mencionados, existe una nueva generación de valores, conformada por dibujantes como Sergio Arau, “Jis”, Trino, Manuel Falcón, Magú y Ricardo Camacho (autor del cómic analizado en este trabajo) por sólo mencionar a algunos, que le han dado prestigio y trascendencia a la caricatura mexicana, como parte de nuestra cultura popular. (Ver Anexo No. 2) (20). Además nuestro país ya tiene un lugar importante en el panorama internacional de la historieta. Un claro ejemplo de esto son las Tercera y Cuarta Convenciones de Cómics, Ciencia Ficción y Fantasía, Internacional, es que se llevaron a cabo en el World Trade Center, de la ciudad

de México. En donde se realizaron exposiciones, representaciones, películas y venta de cómics y artículos relacionados con éstos. Dichos eventos se realizaron en abril y mayo de 1997 y julio de 1998, además se ofrecieron conferencias de prestigiados historietistas, animadores y dibujantes, de México y otras nacionalidades. (Ver Anexo No. 4)

1.5 LA INDUSTRIALIZACION

Durante la Segunda Guerra Mundial la historieta adoptó una connotación política. La manipulación gubernamental y militar de los países en lucha, se vio representada en una nueva generación de personajes cuya trama se desenvolvía en tierras lejanas y lugares de batalla. Surgieron cómics como las aventuras de *Dakichi*, del japonés Keizo Shimada; *Joe Palooka*, de Ham Fisher; *Terry Lee*, de Milton Caniff y *Capitán América* en Estados Unidos.

Tendría que pasar bastante tiempo antes de que la protesta contracultural de sectores de la juventud estadounidense, en pleno movimiento underground, utilizará la ideologización de los cómics como signo de inconformidad del sistema social.

La crítica contra el capitalismo y el imperialismo estadounidense en América Latina estaría también presente en la producción de cómics cubanos y brasileños.

Ejemplos de censura y control de cómics altamente politizados se dieron en Europa, en países como Italia con el gobierno de Mussolini y España con la dictadura franquista.

A mitad del presente siglo se dan dos hechos importantes para la historia del cómic mundial. El primero es la aparición de la Televisión como un instrumento de comunicación y entretenimiento familiar; esto va a restarle temporalmente público a la historieta. Mucho del tiempo de ocio empleado antiguamente en la prensa ahora es utilizado en ver televisión.

Sin embargo el cómic también va a interactuar con la televisión, y va a recibir influencia de este nuevo medio aunque no en la misma proporción que el cine. El otro factor importante es el surgimiento en Estados Unidos de la corriente "Feista" o "Comix underground"; este movimiento va en contra del gusto dominante de la época (década de los sesentas aproximadamente), su estilo es erótico, y a diferencia del realismo fotográfico de la televisión, muestra imágenes distorsionadas y surrealistas.

Los avances de la modernidad en pleno siglo XX repercutieron directamente en los medios de comunicación, y el cómic no fue la excepción. Como se comentó anteriormente se considera "Prensa Moderna", aquella surgida a mitad del siglo XIX en Europa y Estados Unidos que cuenta ya con una industrialización y comercialización masivas. La historieta, al ser insertada (en su mayoría) en los diarios de gran circulación cae evidentemente en una dinámica mercantilista. Los propietarios de los periódicos son los que controlan y dirigen el contenido de los cómics; los artistas creadores de los personajes pasan a segundo término, y son los personajes mismos que se convierten en el

elemento principal o estrella de la tira cómica. Esto es algo muy similar a lo que sucede con los actores de cine hollywoodense que obtienen salarios millonarios, incluso superando a los directores, que son finalmente el cerebro de una película. En las historietas muchas veces fueron sustituidos los dibujantes por órdenes de los industriales de la prensa, pero el personaje tenía una permanencia con el público. Este fue el caso de Outcault que fue sustituido por George Lucks para continuar publicando *Yellow Kid*. De esta manera desaparece el cómic de autor y da paso a la historieta como un producto comercial que responde a una mecánica mercantilista.

Existen dos factores importantes a considerar en la industrialización de los cómics; por un lado el surgimiento de sindicatos y agencias de distribución y publicación de historietas, y por el otro, la censura de los contenidos por los propietarios de los medios.

“... en noviembre de 1915 la cadena Hearst creó el poderoso King Features Syndicate (1919), el United Features Syndicate (de la United Press)... Fue este el paso decisivo de la artesanía autoral a la plena industrialización del medio, que si bien tuvo sus ventajas comerciales, afectó negativamente a la creatividad de los cómics, al reglamentar y uniformizar sus características, tanto formales (tamaño estándar de las viñetas y de las series para su amplia comercialización) como ideológicas”. (21)

También los personajes tuvieron que adoptar un estándar para poder ser exportables y penetrar en diferentes grupos sociales. (Lo referente a los rasgos de personalidad de los héroes y villanos, se abordará más adelante en el capítulo de la función del mito en la historieta). Por otro lado, la necesidad de

abarcar grupos sociales más heterogéneos causó el abandono de personajes representantes de minorías raciales o muy determinadas como negros, judíos o asiáticos y se crearon figuras más universales.

Al igual que la industria cinematográfica norteamericana, el cómic también exportó el “American Way of Life” a todo el mundo después de la Primera Guerra Mundial. La tira *Bringing Up The Father* (Educando a papá) de George Mc Manus (1913), fue el primer cómic que alcanzó sindicación mundial y también mostró la forma de vivir del inmigrante europeo venido de menos a más en Estados Unidos.

Las guerras mundiales produjeron efectos inmediatos en los medios de comunicación. Las amas de casa ocuparon muchos puestos que los hombres habían abandonado por ir a luchar al frente; el papel de la mujer adoptó una nueva significación en los mensajes. En el cómic surge la “*Girl Strip*”, que es un tipo de historieta de corte matriarcal donde el personaje central es una especie de heroína. También en el cine y en los programas radiofónicos la mujer es una persona luchadora y liberada de las ataduras sociales.

Para la década de los treinta en los años de la depresión en Estados Unidos, surgen en las historietas una serie de héroes que luchan contra el crimen organizado, tan común en esos días. Ya en los *comic - book* o revistas especializadas aparecían personajes como *Dick Tracy*, *Superman*, el mago *Mandrake*, *Flash Gordon* y *Batman y Robin*.

En esta época surgen las figuras de Mickey Mouse de la empresa Walt Disney y Bugs Bunny de la Warner Brothers.

Mucha gente pensó que con la aparición del cine y los medios electrónicos las historietas perderían popularidad; pero no fue así, al contrario de las expectativas, los medios reforzaron la imagen de los héroes de los cómics. La relación se da desde principios de este siglo con la aparición de Charles Chaplin y Buster Keaton en historietas del semanario inglés Filme Fun, para posteriormente ser estrellas del cine mudo. Muchos personajes de la empresa Disney también serían ganadores del premio Oscar en el séptimo arte, como *Los Tres Cerditos* (1933) y *Blanca Nieves* (1937). Y así una serie de personajes como *Tarzán*, *Charlie Brown*, *el Ratón Miguelito* etc.... son retomados de las historietas y utilizados en películas y series de televisión y en algunas ocasiones también en radio.

La industria del cómic crece aceleradamente, y para la década de los sesentas se dan acontecimientos relevantes como la “Exposición de personajes del cómic adaptados al cine”, realizada en España en el XIII Festival Internacional de Cine en San Sebastián; y el Congreso Internacional de Cómics, en Bordighera, Italia.

En esta época surge un personaje clave para lo que se denominará la “corriente o comix underground” en la historieta: *Fritz the cat*, de Robert Crum.

En la medida que la industria del entretenimiento cobra auge en los medios de comunicación, se empiezan a realizar investigaciones y ensayos al respecto. Un ejemplo es la obra de Umberto Eco Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas, en donde se incluye un apartado sobre el cómic.

Para 1966 surgen la Asociación Internacional de Críticos del Cómic y la Federación Internacional de Centros de Investigación de Comics. En ese mismo

año aparece en México la tira *Anibal 15*, del guionista y director chileno Alejandro Jodorowski: Dos años más tarde se realiza en Argentina la Primera Bienal Mundial del Cómic y se edita la obra La historia mundial.

Para empezar la década de los setentas Ludovicio Silva publica en Venezuela una serie de ensayos contra el cómic norteamericano. Y lo mismo hacen en Chile, durante el gobierno de la Unidad Popular del presidente Allende, Ariel Dorfman y Armand Mattelart con el libro Para leer al Pato Donald. En la segunda mitad de la década Julio Cortazar publica en México Fantomas contra los vampiros multinacionales.

Mattelart también publica su obra Agresión desde el Espacio, donde pone de manifiesto la invasión cultural de las primeras potencias del mundo (principalmente Estados Unidos) hacia los países subdesarrollados; a través de la comunicación vía satélite, las Agencias informativas, las empresas de publicación y por supuesto la gran industria del cómic. “El imperialismo pondera también sus formas de penetración, y a la sazón, acude a sus métodos artesanales... y el recurso explícito de la tira cómica”. (22)

Por esos años Maurice Horn organiza la magna exposición “75 Años de Comic en el Mundo”, en el New York Cultural Center.

Ya para la década de los ochentas la supremacía de la producción y exportación de contenidos de comunicación la tiene Estados Unidos.

En la industria de Hollywood se producen películas basadas en cómics famosos. Algunos ejemplos son: *Superman*, de Richard Donner; a la que por su éxito taquillero le siguieron varias secuelas dirigidas por Richard Lester; *Flash Gordon*, de Michael Hodges; *Popeye*, de Robert Altman; *Conan the Barbarian*,

de John Milos; *Annie*, de John Hoston; y más recientemente *Batman I y II* de *Tim Burton*, que también ya tuvo una tercera parte por sus récords de taquilla a cargo de Joel Schumacher. “Concebido por Bob Kane a partir de un oscuro nacimiento en las páginas de los legendarios DC Cómics en 1939, *Batman* pronto se convirtió en el titular de su propia historieta en la primavera del año siguiente, apocando a otros superhéroes de la talla de *Superman* o *Flash Gordon*.. *Batman* pasó del cómic al cine en dos series de 15 episodios realizados en 1942 y 1949, respectivamente, conformando con *Robin* un duo dinámico.... Sin embargo la pareja justiciera alcanzaría gran fama en 1966, con la teleserie homónima de la ABC, producido por William Dozier para 20 th Century Fox...” (23)

Es importante mencionar que durante la década de los setentas y la primera mitad de los ochentas, México ocupó el primer lugar mundial en la producción y consumo de historietas, con tirajes superiores al millón de ejemplares. Sin embargo muchos de los contenidos eran adaptaciones extranjeras distribuidas por agencias internacionales y adaptadas al español.

Actualmente, en plenos noventas, el cómic ha logrado niveles de industrialización impredecibles. Estados Unidos y Japón están a la cabeza de su comercialización con tres millones de ejemplares de tiraje el primero y cinco millones el segundo. Nuestro país se encuentra también en los primeros lugares internacionales, sin embargo hay, un retraso en calidad y diseño. Aún así, artistas como Gabriel Vargas, Eduardo del Río (Rius), Germán Butse o Gaspar Bolaños, son reconocidos a nivel mundial.

Hoy el cómic es una pieza fundamental de la cultura de masas y, una de las más importantes industrias del entretenimiento en el mundo.

En nuestros días el cómic tiene gran aceptación en México. De acuerdo a reportes de empresas que se dedican a este ramo, sus tirajes han crecido hasta en un 3000 por ciento, en un período que abarca de 1992 a 1997.

También las ganancias son muy atractivas, ya que una historieta de importación o cualquier artículo promocional relacionado con ésta, se le puede duplicar o triplicar el precio para su venta conservando una gran demanda entre sus fanáticos.

Actualmente se realizan eventos y convenciones en todo el país, principalmente en ciudades como Acapulco, Monterrey, Guadalajara y la Ciudad de México. Se calcula que aproximadamente existen una penetración de animación japonesa de un 15 por ciento en todos los medios de comunicación, incluyendo el cómic, pero el mercado nacional ha crecido considerablemente. (Cfr. Isidro Barbosa, "Boom en la venta de cómics y videojuegos", El Financiero, 16/03/1998).

La industria editorial de la historieta en nuestro país se encuentra centralizada y monopolizada, al igual que los demás medios de comunicación. La empresa líder en el ramo es Grupo Editorial VID S.A. de C.V., quien se ha dedicado a promocionar a la tira cómica en las juventudes, y ha realizado dos eventos internacionales sobre este mercado en el World Trade Center de la Ciudad de México, en 1997 y 1998. Además edita las siguientes publicaciones:

Nombre	Tiraje
El pájaro loco	97,000 Ejemplares
Los pequeños Tom y Jerry	82,000 Ejemplares
Tom y Jerry	97,000 Ejemplares
El Pequeño Archi	88,000 Ejemplares
Archi	97,000 Ejemplares
La pantera rosa	82,000 Ejemplares
Batman	88,000 Ejemplares
Especial Verónica	88,000 Ejemplares
Simpson	135,000 Ejemplares
Spawn	120,000 Ejemplares
Gen 13	120, 000 Ejemplares
Animaniacs	No manifestada
Riqui Ricón	No manifestada
Tiny Toons	No manifestada

(Directorio de medios impresos; 2º tomo, mayo de 1998, Medios Publicitarios Mexicanos).

Otra empresa muy importante en la publicación de revistas es el grupo Editorial Televisa S.A. de C.V., pero se dedicó principalmente a magazines para la ama de casa y el hombre ejecutivo; aunque también cubre el mercado juvenil y en una minoría el infantil. A continuación se presenta una lista de las publicaciones que maneja, aunque no se logró conseguir el tiraje de las mismas.

- 1) Somos
- 2) TV y Novelas
- 3) Tele-Guía

- 4) Vanidades
- 5) Saber ver
- 6) PC-magazine
- 7) Familia saludable
- 8) Padres e hijos
- 9) Novia
- 10) Furia musical
- 11) Ideas para tu hogar
- 12) Elle
- 13) Eres
- 14) Buenhogar
- 15) Cocina fácil
- 16) Cosmopolitan
- 17) Deporte ilustrado
- 18) Conozca más
- 19) Automóvil
- 20) Geomundo
- 21) Bazar
- 22) Marie-Claire
- 23) Mecánica popular
- 24) Menús health
- 25) Muy interesante
- 26) W.F.M.
- 27) Club nintendo

28) Tedi

29) Condorito

Existen otras empresas de menor importancia en el negocio como: Novedades Editores, que maneja algunas revistas de superhéroes y ejecutivas. También están Provenemex S.A. de C.V. y Editorial América S.A., que manejan los personajes de la Warner Brothers. Por otro lado está la Editorial GyG, del gran caricaturista Gabriel Vargas y su tira *La Familia Burrón*, y algunas otras empresas de una o dos revistas, como *Toukán*, *Armonía*, *AGA* etc.

(Tarifario Vyasa, Medios Masivos de Comunicación, Octubre 1996-enero de 1997).

El cómic que se analiza en este trabajo, pertenece a la revista cuyo nombre original fue El gallito inglés, a principios de la década de los noventa, actualmente su título es simplemente El gallito, y cuenta con un tiraje de 2000 ejemplares aproximadamente. Por el tipo de formato y dibujos, la corriente artística Underground o subterránea está presente en esta publicación. Este movimiento tiene su origen en lo que se denominó “tremendisimo” en la historieta, en la década de los treinta en México, con personajes repugnantes, ambientes sórdidos y surrealistas con publicaciones como El semanario Don Quijote, de Carlos Dionisio y Neve o la tira “Vida y hechos de tadeo, el hombre gandul y feo”, de Raúl Moreno. Una década después surgía “A batacazo limpio” de Raúl Araiza y en los setentas el clásico personaje “Hermelinda linda” de Joaquín Mejía.

Posteriormente se recibió una fuerte influencia del “COMIX” Underground” de Nueva York, en donde se retrataban también los bajos fondos, el erotismo y

la violencia en el cómic. Uno de sus principales representantes fue el dibujante Robert Crum.

Actualmente el cómic Underground en México es muy difundido y cuenta con gran aceptación entre los jóvenes, un ejemplo de esto es la publicación El gallito.

Después de haber mencionado brevemente los antecedentes internacionales de la historieta, así como un desarrollo en México; se abordará en el siguiente capítulo la función del mito en la sociedad. Dentro de la industria del entretenimiento, el mito es un elemento de identidad determinante, que permite (entre otras cosas) que el espectador se identifique con los personajes de los relatos, en este caso los cómics. En el siguiente apartado se analizarán la función social del mito, y la estrategias ideológicas y comerciales de las empresas mundiales de la comunicación.

CAPITULO II

EL MITO EN LA HISTORIETA

2.1 LA FUNCION DEL MITO

“Lo que nos rige no es el pasado literal, salvo posiblemente en un sentido biológico. Lo que nos rige son las imágenes del pasado, las cuales a menudo están en alto grado estructuradas y son muy selectivas, como los mitos. Estas imágenes y construcciones simbólicas del pasado están impresas en nuestra sensibilidad, casi de la misma manera que la información genética.

Cada nueva era histórica se refleja en el cuadro y la mitología activa de su pasado o de un pasado tomado de otras culturas”. (24)

Toda sociedad necesita de un pasado, muchas veces real y otras ficticio, pero que logre darle un sentido a la vida del ser humano. George Steiner plantea en la cita anterior lo importante que es el mito socialmente. La mitología es una estructura simbólica que permite al hombre entender su pasado y su presente. Sin embargo si se analiza con detenimiento ese pasado, lo que se va a encontrar son historias construidas mayoritariamente, por mitos, por ficciones literarias y pictóricas que son la base de las sociedades modernas. Steiner afirma: en todas las épocas ha existido la nostalgia por el pasado, es una necesidad psicológica y moral que le da un equilibrio al hombre y constituye un peso dialéctico con la vida. (25).

La literatura ha contribuido enormemente a la creación del mito en la humanidad; basta recordar los premios y castigos impuestos a los humanos por

los dioses en la mitología griega, o el cielo y el infierno representados en el gran poema La divina comedia, de Dante Allighieri, o el amor y la muerte en los dramas de Shakespeare, o la búsqueda del placer en el Fausto, de Goethe. Sin embargo actualmente, en la cultura contemporánea, la ficción no sólo es representada en la literatura sino en otras formas de expresión como la historieta, el cine o el video.

Antes de analizar la función del mito en la historieta es pertinente conceptualizar el término mito de acuerdo a algunos autores.

Para una obra de consulta la palabra proviene del griego mythos: fábula y es entendida como un relato o tradición alegórica que tiene por base un hecho real (histórico o filosófico). Por lo tanto por mitología se va a entender a una historia fabulosa de dioses o héroes de la antigüedad; o al estudio de los mitos. (26) Sin embargo el concepto de mito contempla significados más profundos que el de un diccionario. Para el psicoanalista Rollo May es uno de los elementos fundamentales de la identidad del hombre contemporáneo. En su libro La necesidad del mito, este investigador plantea que los mitos fueron determinantes para el nacimiento, y desarrollo de la teoría del Psicoanálisis, y que tanto Sigmund Freud como otros psicólogos coincidieron en que éstos constituirán un lenguaje esencial en el psicoanálisis. "Los mitos son patrones narrativos que dan significado a nuestra existencia.... La creación de los mitos un proceso esencial para la adquisición de la salud mental, y el terapeuta sensible no debe despreciarlo."(27) May afirma que en la actualidad los mitos ya no cumplen la función de dar sentido a la existencia, el pensamiento racionalista ha predominado en las sociedades de hoy en día perdiéndose el sentido mítico

que todo hombre debe poseer para entender la vida. “Mientras nuestro mundo y nuestra sociedad sigan vacíos de mitos y objetivos morales relacionados con las creencias, habrá depresiones y como veremos más adelante, suicidios.”(28)

Para Rollo May el mito cumple en el ser humano una serie de funciones de vital importancia: en primer lugar confiere un sentido de identidad personal al responder a la elemental pregunta “Quién soy yo”;; en segundo lugar brinda un sentido de comunidad y convivencia, ya que al pensar en términos míticos se acentúa la lealtad hacia un grupo social, ciudad, nación etc.; en tercer lugar el mito reafirma valores morales transmitidos de generación en generación a través de cualquier narrativa mítica: leyenda, fábula, pintura etc.; y por último la mitología constituye una forma de enfrentarse y comprender el mito de la creación universal, al tratar de explicarle al ser humano quién es de dónde viene y cómo se formó el mundo en que vive. (29)

Como se puede ver, los mitos juegan un papel muy importante en la formación de la personalidad del individuo, y la ausencia de éstos ha provocado una inclinación a las drogas y a las experiencias hedonistas.

2.2 HEROES Y VILLANOS EN LA CULTURA DE MASAS

Según los expertos en psicología, en las sociedades actuales, los medios masivos de comunicación y la industria de la cultura y el entretenimiento son fundamentales ya que han venido a sustituir patrones míticos seculares por nuevos héroes y modelos de comportamiento a seguir. Los dioses mitológicos y los personajes principales de los clásicos literarios son cambiados por

“superhéroes” del cine, la televisión o el cómic. “Nuestros héroes incluyen en sí mismos nuestras aspiraciones, ideales, esperanzas y creencias, pues están hechos de nuestros mitos. En un sentido profundo somos nosotros quienes creamos a los héroes al identificarnos con las hazañas que lleva a cabo. El héroe nace colectivamente, igual que el mito. Esto es lo que hace importante el heroísmo: refleja nuestro propio sentido de identidad, nuestras emociones interrelacionadas, nuestros mitos”. (30)

Un héroe es un mito en acción, afirma Rollo May, y es precisamente lo que sucede en nuestros días; niños y adultos adoptan comportamientos y formas de pensar de falsos personajes creados para los medios de comunicación como producto comercial. Es importante mencionar que dichos medios (prensa, cine, radio y televisión) no son excluyentes y compiten entre ellos, sino se complementan e interactúan integralmente en la recepción y el consumo del individuo. Respecto a este tema, Patrice Flichy en su libro Las multinacionales del audiovisual, comenta: “Si se examina otra vez el tema de las relaciones entre los medios de comunicación de masas, es preciso constatar ante todo, una vinculación muy fuerte en el seno de la cultura de aluvión entre la prensa y la radio-televisión... Estas diferentes formas de concentración horizontal entre los medios de comunicación de masas no corresponden únicamente a una lógica financiera tipo conglomerado. El objetivo consiste en lanzar operaciones multimedia, como lo demuestra, por ejemplo, la aparición simultánea de un film, de un libro y de un disco titulados La Guerra de las Galaxias (Star Wars, 1976-1977), película de George Lucas. Estos productos culturales derivados de un film o de una emisión de la radio o de la televisión

alcanzan a menudo audiencias considerables, en la medida en que se benefician de la notoriedad del producto principal.”(31)

La película la *Guerra de las Galaxias* mencionada en la cita anterior realmente se puede considerar un parteaguas dentro de la industria cultural, ya que fue el lanzamiento multimedia más representativo. A éste han seguido otros como Superman y las secuelas de Batman; y más recientemente las producciones de la empresa Walt Disney que se han caracterizado por sus éxitos financieros con la combinación de películas y artículos publicitarios. Actualmente los lanzamientos multimedia son aún más integrales que en el pasado. Hoy en día se conjuntan: película, “best seller” literario, serie televisiva, tira cómica, y toda una parafernalia de artículos de publicidad para complementar el éxito financiero de un producto de comunicación.

Sobre el gran potencial económico e ideológico de la empresa transnacional Walt Disney, Ariel Dorfman y Armand Mattelart opinan lo siguiente: “... sus creaciones y símbolos se han transformado en una reserva incuestionable del acervo cultural del hombre contemporáneo: los personajes han sido incorporados a cada hogar, se cuelgan en cada pared, se abrazan en los plásticos y las almohadas, y a su vez ellos han retribuido invitando a los seres humanos a pertenecer a la gran familia universal disney, más allá de las fronteras y las ideologías más acá de los odios y las diferencias y los dialectos. Con este aporte se omiten nacionalidades, y los personajes pasan a constituirse en el puente supranacional por medio del cual se comunican los seres humanos. Y en tanto entusiasmo y dulzura se nubla su marca de fábrica

registrada”. (Ariel Dorfman y Armanda Mattelart. Para leer al pato Donald, 1991, pp. 12-13).

En este sentido el cómic juega un papel importante en el aspecto económico e ideológico dentro del contexto producción-recepción de mensajes dentro de la sociedad. No sólo crea héroes mitológicos sino refuerza éxitos financieros. Basta recordar que las películas taquilleras *Superman* y *Batman* fueron originalmente tiras cómicas.

Retomando el tema del heroísmo, el investigador mexicano Lauro Zavala en su libro Material Inflamable, afirma que el público cree que va al cine a evadirse pero más bien va a reconocer los valores que mantienen su existencia: “Algunos rastros de identidad llevan a todo espectador a reconocerse en ciertos personajes, que se vuelven así paradigmáticos de una visión del mundo y referencia obligada de la memoria colectiva”. (32)

Para Zavala el cine generalmente presenta en sus relatos personajes similares en situaciones semejantes que se convierten en patrones de conducta para el público. El retoma el concepto de mito como “narrativa de acción social” por medio del cual la sociedad interpreta sus actitudes y comportamientos: “En toda película se presentan siempre los mismos grupos de personajes (los héroes, los villanos y la sociedad) y las mismas opciones binarias (dentro/fuera, buenos/malos, fuertes/débiles, y barbarie/civilización); pero cada uno de ellos adquiere una significación distinta dentro de cada trama.... Son estas diferencias narrativas las que proveen a la trama de su significado social específico y no las meras oposiciones binarias en sí mismas.” (33)

Finalmente el autor plantea que en la comunicación se debe entender a los mitos como estructuras narrativas que sirven como modelos para la acción social.

El cómic también crea sus propios universos simbólicos, sus héroes y sus personajes sobrenaturales que van a ser absorbidos por los lectores y aplicados a su vida cotidiana. Existen muchos estudios sobre la influencia ideológica de las tiras cómicas en la sociedad. Ariel Dorman y Armand Mattelart en la obra recién citada, hacen todo un análisis de cómo el consorcio internacional Walt Disney se ha apoderado de una gran parte de la industria cultural contemporánea a través de sus personajes infantiles. Por un lado está el éxito financiero de toda la serie de productos comerciales (ropa, muebles, adornos, impresos etc.) y por otro la enorme expansión ideológica que ha logrado. Un ejemplo de esto son sus historietas, que aparecen en más de cinco mil diarios en el mundo, son traducidas en más de treinta idiomas y leídas en cien países, sin contar la producción independiente de cómics que también es de cifras alarmantes.

Sin embargo lo que más preocupa a los estudiosos de la comunicación no es el nivel elevado de la comercialización de los productos sino cómo influyen estos contenidos en los lectores.

“Nada escapa a la lucha de clases. Para leer al pato Donald tiende a develar los mecanismos específicos por los que la ideología burguesa se reproduce a través de los personajes de Disney. La lectura que se ofrece trasciende la opacidad de la denotación para indagar en la estructura de las historietas, para mostrar el universo de connotaciones que desencadena y que

se instala en un nivel superior de significación ocupando el lugar fundamental en la comprensión del mensaje”.(34)

Lo que plantean los autores de este libro es el fenómeno de transculturación que se da entre potencias como la Unión Americana y países subdesarrollados como la gran mayoría de Latinoamérica; a través de empresas internacionales como Walt Disney que llevan a cabo una colonización cultural con su industria de mensajes y productos, y es precisamente el público infantil el auditorio más vulnerable a esta penetración ideológica.

2.3 LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO

Sin embargo, todo lo anterior no puede escapar al aspecto de la masificación cultural, tema determinante en el ámbito de la comunicación. “Todo hombre tiene la obligación constante de imaginarse su propia situación y la cultura masiva ha concebido al hombre contemporáneo la posibilidad de alimentarse de sus problemas sin tener que pasar por las dificultades y angustias temáticas y formales del arte y la literatura de la élite contemporánea.... Esto se relaciona con toda la problemática de la cultura de masas, que ha democratizado la audiencia y popularizado las temáticas....” (35)

El tema de la cultura de masas ha sido muy debatido en el campo de las humanidades; desde la corriente de la Escuela de Frankfurt con su conceptualización peyorativa de “Industria Cultural” hasta teóricos contemporáneos como Umberto Eco con su obra Apocalípticos e integrados a la cultura de masas. Pero no es materia de este trabajo analizar cuánto se ha degradado la cultura al entrar en proceso de masificación como la planteó

Walter Benjamin en El Arte en la época de la reproducción mecánica o cuánto ha beneficiado a la humanidad su difusión a través de los medios de comunicación. Lo único importante es saber que existe una industria de la cultura y el entretenimiento que produce mensajes y que tiene fines de expansión ideológica y comercial.

Basándose en los planteamientos de Teodoro Adorno y Marx Horkheimer de “Industria Cultural”, Edgar Morin reconceptualiza el término recreando una perspectiva menos caótica y más práctica dándole el nombre de “Industria Ultra ligera”; afirmando que los medios actualmente juegan un papel determinante en la configuración de la conciencia social; La prensa, la radio y la televisión son industrias ultraligeras - industrias por la maquinaria productora. y ultraligeras por la mercancía productiva... Pero esta industria ultraligera está organizada sobre el modelo de la industria técnica y económicamente más concentrada.

Morin afirma que los medios de comunicación responden a la misma dinámica comercial de una industria, y en lugar de producir bienes materiales, producen bienes simbólicos, de ahí su carácter de industria ligera. Finalmente este teórico plantea que esta nueva industrialización de los mensajes se dirige no a las cosas sino a las imágenes y los sueños. (Edgar Morin, Para entender los medios: medios de comunicación y relaciones sociales, 1974, pp. 103-104).

El cómic es toda una industria, afirma el comunicólogo Román Gubern, en su libro La mirada opulenta, y enumera una serie de características que le permiten a la tira comica industrializarse. Desde sus orígenes históricos en Estados Unidos, surgen los géneros “*Kid Strip*” o tira infantil (protagonizada por un niño) y el “*Animal Strip*” en donde los personajes son animales basados en la

tradición de las fábulas de Esopo y La fontaine que fueron productos que podían ser consumidos por todos los miembros de una familia, desde el padre que compraba el periódico hasta la esposa y los hijos. La comparación antropomórfica, y el hecho de adjudicar características humanas a los animales fue una fórmula muy explotada posteriormente por Walt Disney. Al igual que la industria cinematográfica o “*Star System*” Hollywoodense, en el cómic los héroes míticos se vuelven el personaje más importante de la historieta, el cómic de autor pasa a segundo término, y los guionistas y dibujantes son sustituidos con tal de darle una continuidad comercial al producto. Desde el remplazo de Outcault por George Luks en *Yellow Kid* por órdenes de Joseph Pulitzer, hasta la actualidad, *Tarzán*, *Superman*, *Batman* etc., son personajes inmortales y atemporales creados por diferentes equipos de producción. “Del mismo modo que el cine de Hollywood asentó su hegemonía comercial mundial en su política de géneros y en el *starsystem*, análogamente los cómics norteamericanos se arraigaron socialmente gracias a la aceptación de sus géneros y a la popularidad de sus personajes. “De este modo los cómics y el cine norteamericano se exportaron solidariamente a partir de la Primera Guerra Mundial el American Way of life a todo el mundo.”(36)

Otros dos aspectos que caracterizan al cómic como industria son: la formación de sindicatos transnacionales como el King Features Syndicate o el United Features Syndicate, de la United Press; y la celebración de congresos anuales de tiras cómicas en diversos países como México, en donde se exhiben, venden e intercambian todo tipo de productos relacionados con el ramo, además de conferencias y mesas redondas.

Retomando el tema del mito, y la identificación del espectador con la tira cómica, Gubern plantea que existen fórmulas, contenidos recurrentes que causan afición en el lector. Los géneros son modelos culturales estereotipados que son aceptados por el público y causan una demanda social. La política de géneros permite una estandarización de los productos por parte de los fabricantes y una clasificación e identificación accesible para los consumidores. “En efecto, ante un género o un episodio seriado, el lector experimentado conoce las leyes de su modelo estructural narrativo (reducibles, en última instancia, a modelos genéricos del tipo desafío - confrontación- victoria del héroe) aunque ignore las variantes accidentales y concretas de aquel episodio: sabe que el héroe logrará derrotar al villano, pero no sabe con qué procedimientos concretos.”(37) Sin embargo a pesar de las ventajas comerciales y de consumo que ofrecen los géneros narrativos, siempre existe la limitación creativa de los artistas y la censura industrial dirigida a modelos de gran demanda social.

Por último para concluir este apartado se cita a la investigadora Irene Herner de Schmelz, quien desarrolló en México su tesis profesional en el Instituto Nacional de Antropología e Historia, sobre uno de los personajes más míticos y trascendentales de la cultura universal: *Tarzán de los monos*, pieza fundamental del entretenimiento, que ha sido traducida a todos los idiomas y canalizada en los diversos medios de comunicación.

En su obra Tarzán el hombre mito, la autora plantea en su trabajo que Burroughs fue un hombre frustrado y que canalizó sus inquietudes y sueños de triunfo a través de su héroe *Tarzán*. Hijo de un destilador de Chicago, su

infancia fue común y corriente, después desarrolló una trunca carrera militar para posteriormente convertirse en publicista y escritor. Burroughs jamás se imaginó el éxito de su novela, y que pasaría a la historia como un escritor famoso. Pero lo importante es el planteamiento de Herner, de que toda la vida frustrada del autor se vio compensada con sueños y aventuras exóticas de su personaje *Tarzán*.

El tema de la compensación psicológica de un artista al crear su obra también es tratado en este trabajo en el apartado de la teoría del psicoanálisis: sin embargo Herner hace referencias de esta naturaleza en su libro: "Podemos suponer que fue probablemente su impotencia de realización profesional y humana la que creó en él la necesidad, cada vez más imperiosa, de retirarse para inventar en su soledad fantasías y sueños en los que el mundo pudiese conformarse a sus deseos".(38)

Así como Burroughs, son muchos los artistas que huyendo de la dura realidad de las urbes capitalistas, se refugian en un mundo imaginario de héroes invencibles que triunfan sobre el mal e imponen la justicia en la sociedad. Tal es el caso de *Tarzán*, *Batman* o *Superman*, por sólo citar algunos de los famosos. Incluso Umberto Eco, en su obra: Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas, llega a relacionar a estos héroes, como figuras inmortales, invencibles y justicieras de las sociedades modernas, que reflejan la realidad económica, política y social de los pueblos (Umberto Eco, 1968, p. 220).

Basándose en estudios psicoanalíticos (como la cita antes mencionada) y en diversos investigadores, Irene Herner afirma que *Tarzán* es un mito, y que por lo tanto requiere de una mitificación y un proceso de aceptación social."

Tarzán es un mito, y como tal realiza una trayectoria heroica que culmina en su mitificación”. “Partimos de la obra de Campbell, El héroe de las mil caras, para recorrer con Tarzán lo que este autor denomina la trayectoria estandar del héroe. Para Campbell (el camino estandar de la aventura mitológica del héroe es un agrandamiento de la fórmula representada en los ritos de pasaje: separación, iniciación y retorno). El héroe, continúa el autor, surge del mundo de la realidad cotidiana para penetrar en una supernal, a la que llega mediante una lucha de la que sale triunfante. (... el héroe regresa de su aventura misteriosa con el poder de donar dádivas a sus semejantes)” (39)

El planteamiento general de la Tesis de Herner, es, cómo un héroe mítico como *Tarzán* (o cualquier otro), producto de la literatura y los medios de comunicación, logra un impacto ideológico y una identificación con el público, creando así una gran demanda social materializada en películas, cómics, libros y una serie de productos comerciales.

Sin embargo es importante mencionar que el cómic no sólo es un medio manipulador de ideologías y comportamientos en los individuos, también ha sido un instrumento de crítica, concretizador y de formación social. Este uso de la historieta se ha dado sobre todo en países socialistas, donde las situaciones históricas así lo han demandado.

Umberto Eco, haciendo una reflexión sobre el tema, afirma que en los medios de comunicación existe una especie de neutralidad similar a la de la ciencia, y que depende el uso que se le de será su significación.

El investigador cita el ejemplo de la energía atómica, y cómo ésta puede ser utilizada para bien o para mal de la humanidad, y hace una comparación con el cómic, que puede resultar enajenador o educador de las juventudes.

“Por medio de un tipo de narración verbo-visual que parecía similar a los nuestros, hemos individualizado una diferente función pedagógica y una concepción del mundo que está ausente de las historietas, con tiras occidentales. Hemos entrevisto el rostro de una nueva raza de lectores. Hemos realizado gracias a los cómics, el encuentro con otro universo”. (Umberto Eco, Los cómics de Mao, 1971, p. 286).

Por cuestiones de espacio sólo se citarán dos ejemplos representativos del tipo de historietas mencionadas. Uno es el caso de Cuba, donde el cómic de denuncia política tiene gran circulación, principalmente aquél que está en contra de la agresión norteamericana a la Isla caribeña y a Latinoamérica en general. Tal es el caso del caricaturista Manuel Hernández, quien es fundador de una revista en la Habana y ha obtenido varios premios internacionales por su trabajo. (Ver anexo No. 5, figuras a y b). Pero en el país también existen historietas de humor negro y de crítica al sistema gubernamental de Fidel Castro, como lo demuestran los trabajos de reconocidos dibujantes como Rolando González (Roland) y Alfredo Martirena. (Figuras c y d).

El segundo caso es el de China, en donde las historietas aquí presentadas muestran su carácter pedagógico y concientizador hacia las masas. Además este país, a mitad del siglo XX todavía contaba con un modo de producción agrícola y una población semianalfabeta, por lo tanto el cómic fue un excelente instrumento formativo por su propio lenguaje de fácil asimilación.

“La función específica de estos cómics es, en realidad, la de transmitir un mensaje, de suministrar una demostración. Es decir, cumplen una función decididamente pedagógica, en cuanto explican y hacen más fácilmente comprensible lo que todos ya conocen, aunque de un modo confuso.... Los cómics de la China popular se han convertido además, en parte integrante del mecanismo general de la Revolución, según la fórmula propuesta por Mao en 1942, en la convención de los escritores y los artistas en Yenán”. (Jean Chesneaux, Los cómics de Mao, 1971, p. 266).

Como se menciona en la cita anterior, la historieta jugó un papel determinante a nivel ideológico en la conformación de la República Popular China, y así lo demuestran los siguientes ejemplos que a continuación se enumeran: (Ver Anexo No. 5)

– La muchacha de la comuna popular: Figura **e**

Autor: Li Chun (1964).

– Carta de Vietnam del sur: Figura **f**

Autores: So Sé, Fu To y Ma Jung.

– Lei Féng: Figura **g**

Autor: Ting Hung (1965)

– La guerra del opio: Figura **h**

Sin autor (1967)

– Portada de una historieta: Figura **i**

con el rostro de Mao Tse Tung

Estos son sólo algunos ejemplos en dos naciones socialistas, un caso similar también se dio en la URSS ya actualmente desintegrada, y también obviamente se ha utilizado a la historieta con fines didácticos y formativos en países capitalistas, pero esto ya no es materia de este trabajo.

Para concluir este apartado, sólo se afirma que el mito desempeña un papel fundamental en la creación de héroes, y en la canalización de éstos a los medios masivos de comunicación, para aceptación y consumo de grandes públicos a nivel internacional.

En el siguiente capítulo se realizará una aproximación a la psicología del arte, un tema por demás extenso y polémico; sin embargo sólo se intenta contextualizar al lector, para dar paso a los antecedentes históricos de la teoría psicoanalítica de Freud, y a los principales conceptos de dicha corriente utilizados en este trabajo. Al final del apartado se aplica la simbología psicoanalítica al contenido de una historieta para interpretar la posible intencionalidad del autor al crear su obra.

CAPITULO III

APLICACION DE LA TEORIA PSICOANALITICA A UNA HISTORIETA MEXICANA

Aunque éste es un trabajo de comunicación; con teoría y metodología del área para analizar un producto concreto: una historieta; se consideró pertinente incluir un enfoque de estudio diferente, como es la teoría del psicoanálisis de Sigmund Freud, para ofrecer dos perspectivas analíticas sobre un mismo contenido. Cabe aclarar que ambos enfoques (el psicoanalítico y el semiótico) no son excluyentes sino complementarios aunque autónomos e independientes cada uno. Por lo anterior, en este capítulo se desarrollará un acercamiento de la teoría del psicoanálisis, explicando brevemente algunos términos y planteamientos del Dr. Freud y otros investigadores; y, en el siguiente apartado se abordará el tema de la semiótica.

Cada estudio tendrá su propia interpretación, y posteriormente se intentará hacer una reflexión integral de los dos en las conclusiones.

Una primera vinculación entre cómic y psicología la plantea Román Gubern al afirmar: "... la caricatura es la imagen connotada por antonomasia, cuya distorsión expresiva está ya por cierto presente en las elaboraciones de los sueños y en los lapsus del lenguaje, como demostró Freud". (40) El autor afirma que el mismo cómic es un instrumento de diagnóstico psicológico para medir en niños o en enfermos mentales la capacidad de construcción y explicación de viñetas en forma integral.

A principios de este siglo apareció una de las más importantes obras de Sigmund Freud: La interpretación de los sueños, y es precisamente en esta época cuando surgen los cómics oníricos de corte surrealista como las aventuras de *Little Nemo in Slumberland* de Winsor Mc Cay, o *Krazy Cat*, de George Herriman. Estas historietas tienen antecedentes en cuentos basados en sueños como *Alicia en el país de las maravillas*, de Lewis Carroll, o *El Mago de Oz* y algunos cuentos de hadas, en donde se mezcla la realidad con fantasía, y obviamente existe una proyección del mundo psicológico del autor plasmado en su obra. (Ver anexo No. 6)

De ahí que la teoría del psicoanálisis pueda ser utilizada como instrumento para develar la intencionalidad subconsciente del artista vertida en su producción, en este caso una historieta.

Para poder vincular el cómic al terreno de la psicología, se tendrá que entender a éste como un producto artístico, en donde el autor conjunta una serie de técnicas y habilidades para crear una obra, cuya finalidad es la expresión y el goce estético de su autor. Existen las “Bellas Artes” o “Artes Mayores” por clasificarlas de alguna forma, que contemplan la pintura, la música, la escultura, la literatura etc.; y las “Artes Liberales” o “Artes Menores”, que requieren de la inteligencia y habilidades del ser humano para crear un producto que exprese su visión de la realidad. A continuación se presentan diversos enfoques sobre el tema, realizados por especialistas.

Herbert Read analiza la actividad artística desde un enfoque social: “La actividad estética es, por el contrario, un proceso formativo que ejerce influencia directa tanto sobre la psicología individual como sobre la organización social... Al

igual que toda otra actividad científica, la teoría y la crítica del arte se basan en el análisis y clasificación de un grupo específico de fenómenos: las obras de arte “ (Herbert Read. Arte y alineación, 1976, p. 1, Introducción).

Para Umberto Eco la obra de arte es un mensaje completamente autoreflexivo, el artista se ve en él reflejado. Pero también entiende al producto artístico como “obra abierta”, como un mensaje ambiguo, donde es tan importante la intencionalidad del autor como la manera de interpretar por el espectador, y el contexto en el que se inserta todo esto le da cierta ambigüedad al producto. (Cfr. Omar Calabrese. El lenguaje del arte, 1995, pp. 118-119).

Por último, es importante mencionar la definición que hace Calabrese al respecto: “Arte: una condición intrínseca de ciertas obras producidas por la inteligencia humana, en general constituidas únicamente por elementos visuales, que expresa un efecto estético, estimule un juicio de valor sobre cada obra, sobre el conjunto de obras o sobre sus autores, y que dependa de técnicas específicas o de modalidades de realización de las obras mismas”. (Omar Calabrese. El lenguaje del arte, 1995, p. 11)

En comunicación el arte está omnipresente en la fotografía, el cine, el guionismo literario, la publicidad y el cómic o historieta entre otras manifestaciones. Por lo tanto, se puede considerar a la tira cómica como una expresión artística, que conjunta elementos pictográficos, literarios, de montaje etc., para crear un mensaje. Las dos definiciones que se acaban de proporcionar sobre el cómic, son de tipo realista, ya que su conceptualización cumple una función específica en este proyecto.

Horacio, el epicúreo romano, tenía una visión empírica y hedonista del arte; posteriormente adquirió un sentido místico - religioso con el pensamiento cristiano medieval.

Durante los siglos XVIII y XIX, el tema fue absorbido por todos los filósofos de la época bajo diversas perspectivas. Bacon, Hobbes y Locke asociaban el arte a una fantasía irracional y una emoción incontrolada; los pensadores alemanes se aproximaron a ésta desde el enfoque idealista - metafísico. David Hume elaboró una teoría hedonista de la estética artística que más tarde sería retomada por la psicología.

Federico Nietzsche y los artistas románticos también ubicaron al artista como un sujeto en busca de placer (dionisiaco para Nietzsche) que entra en estado de éxtasis creador. Esto daría lugar a las primeras aproximaciones del estudio del inconsciente humano. Sin embargo las investigaciones de Freud a principios del siglo XX, marcaron un parteaguas histórico en la psicología estética.

Después de la Segunda Guerra Mundial se combinaron factores que obstaculizaron al progreso de la psicología del arte. En primer lugar el desgaste social de las dos guerras, que produjo racismo y miseria en las naciones; y por otro lado, el surgimiento de Estados Unidos como potencia, y el desarrollo de técnicas cuantitativas y conductistas en las diversas disciplinas de estudio, incluyendo la psicología.

Hogg opina lo siguiente en relación al surgimiento del psicoanálisis: "Los trascendentales escritos de Freud, comparables por su impacto revolucionario con las técnicas del progreso y la evolución, aparecieron en el período

comprendido entre el cambio de siglo y la Segunda Guerra Mundial. Realzaron la supervivencia evolutiva de las propensiones básicas, de carácter animal y primitivo en el hombre y sus reflejos en el arte. Apuntaban a los consiguientes problemas del control y la sublimación de la herencia agresiva del hombre mediante la civilización para que pudiera continuar el genuino progreso”. (42)

3.2 LA TEORIA PSICOANALITICA

3.2.1 Antecedentes:

El psicoanálisis surgió prácticamente con el siglo XX; la primera obra en relación al tema fue Interpretación de los sueños, de Sigmund Freud, realizada en 1900. Su finalidad fue tratar de comprender la naturaleza de las enfermedades nerviosas, más allá de los límites de la medicina tradicional, que estudiaba los aspectos físicos, químicos y anatómicos del cuerpo humano, y tratar de vincular dichas enfermedades a ciertas funciones cerebrales. El mismo Freud afirma que su trabajo fue un complemento de investigaciones anteriores de diversos médicos, principalmente del doctor Vienés José Brewer, colaborador de Freud en otros trabajos como Estudios sobre histeria (1895).

La propuesta del psicoanálisis tardó varios años en ser aceptada por la comunidad científica; fue hasta 1907 cuando un grupo de investigadores suizos, entre ellos Bleuler y Jung, orientaron su atención al tema. Los estudios de Freud empezaron a difundirse en Europa formándose grupos de especialistas en la materia así como diversas publicaciones. Poco después se popularizó en Norteamericana, a lo cual contribuyó principalmente J. Putnam en Bostón y E. Jones en Toronto.

A partir de la segunda década del presente siglo el psicoanálisis adquirió prestigio internacional, formándose dos corrientes con ciertas modificaciones, iniciadas por Carl Jung y por Alfred Adler.

Las obras de Freud han sido motivo de polémica universal, existen miles de seguidores y detractores en el mundo, unos sobreideologizan la postura freudiana y otros la califican de vaga, metafórica y con una excesiva carga sexual. Pero lo que es irrefutable, es que los estudios de este prestigiado médico austriaco, han venido a revolucionar el pensamiento contemporáneo y han sido traducidos y publicados en todos los países. (43)

3.2.2 Marco Teórico:

Definición: 1o. Psicoanálisis es un método para la investigación de procesos anímicos capaces accesibles de otro modo. 2o. Es un método terapéutico de perturbaciones neuróticas basado en tal investigación. 3o. Es una serie de conocimientos psicológicos así adquiridos, que van constituyendo paulatinamente una nueva disciplina científica.

De estas tres propuestas teóricas, es la última la que más se adecua a este trabajo; por lo que de aquí en adelante se va a entender al psicoanálisis como un “método de interpretación de los procesos psicológicos de un individuo; esta reconceptualización personal sólo tiene funcionalidad dentro de las delimitaciones de este proyecto.

Finalidad: El tratamiento se basa en procurar al sujeto, por medio de la supresión de las resistencias y el examen de sus represiones, la más completa

unificación y el máximo robustecimiento posible de su yo, ahorrarle el gasto psíquico exigido por los conflictos internos, hacer de él lo mejor que se pueda con arreglo a sus disposiciones y capacidades, y hacerlo así capaz de rendimiento y de goce.

Cabe mencionar que el psicoanálisis surge como producto de los experimentos realizados por Brewer y Freud en pacientes neuróticos. La terapia empleada por el primero consistía en llevar al paciente por medio del hipnotismo a un estado de catarsis (limpieza o liberación del afecto represado), para que de esta forma recordara traumas olvidados para liberar la represión causa de la enfermedad o síntoma. Posteriormente Freud sustituyó la técnica del hipnotismo por la asociación libre de ideas, y así el procedimiento catártico de Brewer se convirtió en psicoanálisis.

Técnica: El método fundamental del psicoanálisis se basa en dos interpretaciones principalmente: los **“Actos fallidos y casuales”** y los **“Sueños”** de todos los hombres normales y enfermos.

Los primeros son ciertos actos muy frecuentes en los individuos, que aparentemente son casuales, pero tienen una explicación psicológica, tales como. extravío de objetos, ciertos errores, tics, tararear melodías, etc. Y los segundos son los sueños de todo sujeto que a través del tratamiento se le hace recordar. Es importante mencionar que ambas interpretaciones se hacen por medio de la **“Asociación Libre”** de ideas, en donde el paciente renuncia a una posición crítica y se limita a comentar lo que se le viene a la mente. Todo el

material producto de las asociaciones (que aparentemente son casuales) es susceptible de analizarse, ya que tiene un sentido y nace a consecuencia de una intención consciente por otra, retenida y a veces inconsciente.

La interpretación de los sueños: La aplicación de la asociación libre a los sueños abrió un nuevo camino a la psicología. El mismo Freud lo plantea de la siguiente forma: "El psicoanálisis ha devuelto a los sueños la significación de que en la antigüedad gozaron, pero procede con ellos de otro modo. No se confía el ingenio del onirocrítico, sino que transfiere la labor en su mayor parte al sujeto mismo del sueño, interrogándole sobre sus asociaciones a los distintos elementos del sueño. Persiguiendo estas asociaciones se llega al conocimiento de ideas que corresponden por completo al sueño, pero que se dejan reconocer (hasta cierto punto) como fragmentos plenamente despierto". (44) De esta forma, existe el "Contenido Onírico Latente" que son las ideas en el inconsciente, que se transforman en "Contenido Onírico Manifiesto" a través de la interpretación psicoanalítica. A la transformación de las ideas latentes en ideas manifiestas se le conoce con el nombre de "**Trabajo del sueño**", que no es más que la transformación, mezcla y desplazamiento de las ideas para darle representación y coherencia en imágenes visuales dentro del sueño. Las tres operaciones principales del trabajo onírico son: la **Condensación**, que es la omisión, transformación o fusión de elementos del contenido latente al contenido manifiesto del sueño. **El Desplazamiento**, que es la sustitución de un elemento del contenido latente a otro del contenido manifiesto, o la

transferencia del acento psíquico de un elemento importante a uno sin importancia.

Finalmente está la **transposición** de pensamientos en imágenes visuales (principalmente) para darle sentido al sueño.

Dentro del trabajo del sueño existe lo que se denomina “**Censura Onírica**”, que es la parte ética, cultural, consciente del individuo que no permite que se manifiesten impulsos y pensamientos reprimidos en el inconsciente. Es por eso que existe una deformación y condensación en el sueño, para presentarlo de una forma que no le cause conflicto al soñante. Todo sueño es el cumplimiento de un deseo, y todo hombre es una suma de dos o más personalidades (afirma Freud), por lo tanto: “Aquí como allí descubrimos una pugna entre dos tendencias, una inconsciente reprimida por lo demás, que tiende a lograr satisfacción (cumplimiento de deseos), y otra, repelente y represora, perteneciente probablemente al yo; y como resultado de este conflicto hallamos un producto transaccional (el sueño, el síntoma) en el cual han encontrado ambas tendencias una expresión incompleta”. (45)

Generalmente los mismos motivos que llevan a un sujeto a rechazar un sueño, son los que obligan a la censura onírica a desfigurar el sueño.

Por último, la censura es mayor mientras más intensos sean los deseos por censurarse. Lo anterior se explica con la ley física que afirma: a mayor persistencia, mayor resistencia, y viceversa.

Sueños diurnos: Producciones de fantasía en estado de vigilia, que se manifiestan en personas sanas y enfermas, generalmente aparecen entre la niñez y la pubertad, se conservan hasta la madurez y pueden o no persistir hasta la vejez. Este tipo de fantasías se relacionan con deseos sexuales, con poder o posesión de bienes materiales.

Contenido manifiesto del sueño es la anécdota, lo que el propio sueño dice, y el **contenido latente**, es aquello que está oculto en el sueño, que requiere de una interpretación para encontrar su significado.

El simbolismo en el sueño: Se llama simbólica a la relación constante entre un elemento onírico y su traducción, y a dicho elemento un símbolo del pensamiento inconsciente.

Como se mencionó anteriormente, la interpretación de los sueños es una práctica muy antigua; el descifrar símbolos oníricos no es algo exclusivo del psicoanálisis pero sí un elemento importante. Aunque existen símbolos que pueden tener un significado similar entre los soñantes, esto no implica que exista una regla de aplicación común.

En cada interpretación simbólica existen elementos externos e internos relacionados con el paciente que la hacen muy particular. Sin embargo existen elementos recurrentes en el sueño como son: padre, madre, hijos, hermanos, cuerpo humano, nacimiento y muerte, entre los más importantes. Los padres

aparecen como reyes o emperadores, los hermanos e hijos como animales pequeños o insectos, el nacimiento tiene relación con el agua etc.

Freud afirma que la mayoría de los símbolos tienen una vinculación sexual, algunos que representan los órganos sexuales masculinos son: bastones, paraguas, palos, árboles, y en general objetos que tengan una forma fálica. También cuchillos, lanzas, estacas, pistolas o todo aquello que denote penetración. Los genitales femeninos son figurados simbólicamente por objetos que tienen la propiedad de incluir alguna cosa dentro de su espacio cóncavo, como son: pozos, cavidades, frascos, cajas, bolsos, habitaciones, iglesias, etc., es decir, todo lo que denote una apertura genital.

La morfología de las partes sexuales de la mujer se representan por paisajes o bosques con rocas o con agua.

Por último el acto sexual se relaciona con actividades rítmicas como danzar, cabalgar, trepar; o violentas como amenazar con armas aplastar o perseguir a una persona. Es importante aclarar que existen una gran diversidad de símbolos, que por cuestiones de espacio y no relacionarse con el análisis de este trabajo, no se mencionan.

Freud entiende los niveles de conciencia en el ser humano de la siguiente forma: el **Inconsciente** que es donde se almacenan todos los impulsos y pensamientos del individuo. Es a través de la censura que sólo algunos de todos éstos logran llegar a la conciencia del individuo. En el **Consciente** sólo permanecen las ideas que concuerdan éticamente con el sujeto. Y existe un tercer espacio intermedio entre el inconsciente y el consciente, en donde se guardan ciertas nociones y pensamientos, de los cuales el sujeto no está

plenamente consciente, pero puede recurrir a ellos si tienen el propósito y la concentración; a esto se le llama **Preconsciente**.

La definición de **Angustia** que se utiliza en este marco de trabajo, es la de “angostamiento” u “opresión” en la respiración y aliento de un individuo causados por el miedo. Para el psicoanálisis existen dos tipos: La **Angustia Real**, que se produce por un estímulo externo al sujeto, y es una señal de peligro; en donde la actitud es lógica y justificada por el instinto de conservación. Y la “**Angustia flotante o expectante**” que es de carácter neurótico, y es el estado de miedo constante de una persona a que algo malo suceda, sin justificación alguna. Para Freud la primera angustia del ser humano la experimenta cuando es separado de la madre. Posteriormente se pueden desarrollar otras angustias que tengan como causa la represión sexual.

La personalidad psíquica del individuo se divide en tres partes: El **Yo**, que es el sujeto como tal, consciente: el **superyó**, que es la conciencia moral que regula y reprende al yo. Y el **Ello**, que es la zona (inconsciente) más alejada del yo, que menos se conoce de la personalidad.

El **Complejo de Edipo** se extiende como la relación de odio y amor que existe entre hijos y padres según el caso.

El hombre siente un rechazo por el padre desde niño por atracción (al sexo opuesto) o sea a la madre; y también la mujer desde niña siente un rencor hacia la madre por atracción al padre. Existen otros aspectos por los que la hija siente odio por la madre durante la vida. Uno es el Complejo de Castración o Envidia de Pene, de la cual se culpa a la progenitora; otro es el nacimiento de

hermanos, lo cual crea celos, y otro es el escaso período que la madre amamanta a la hija, generalmente son unos meses cuando se debería prolongar por 2 ó 3 años. (46)

3.3 EL PSICOANALISIS Y LA PRODUCCION ARTISTICA

Al inicio de sus investigaciones Freud ubicó al artista como una persona propensa a la neurosis, que compensaba su frustración y obtenía un goce estético a través de la producción de su obra. Sin embargo en sus últimos estudios asignó un papel más constructivo y normal a los artistas, y se ocupó más de los fenómenos artísticos, folklóricos y religiosos relacionados con los sueños. “Sostenía que existen determinados conflictos inconscientes y casi universales que surgen en el hombre desde su más temprana infancia, casi siempre a causa del enfrentamiento entre sus impulsos sexuales básicos y las inhibiciones morales y prácticas impuestas por la civilización. Algunos individuos los resuelven y los subliman de un modo que consideramos normal; el arte es uno de los grandes medios para lograrlo; otros fracasaron y recurren a la neurosis, el crimen u otros medios que la sociedad desapruaba. (47)

Carl Jung (quien escribió más de arte que el mismo Freud) afirmó que existen imágenes arquetípicas recurrentes en el arte y la religión. Ciertos tipos de personalidad (antiguos sabios, la gran madre y el eterno niño) aparecen constantemente no sólo en los sueños sino en las producciones artísticas y manifestaciones religiosas. Sin embargo Freud advierte que no siempre un símbolo va a tener el mismo significado en las obras de arte o en los sueños; la

interpretación siempre debe tener relación con aspectos personales del paciente.

Para Freud el arte es una oportunidad de realizar en el plano de la fantasía los deseos que se frustran en la vida real, ya sea por obstáculos externos o por inhibiciones morales “solamente hay una rama de nuestra civilización en la que se ha conservado la omnipotencia de los pensamientos y esa rama es el arte. Solamente en el arte sigue ocurriendo que un hombre consumido por los deseos realice algo parecido a la satisfacción de esos deseos, algo que gracias a la ilusión artística, produce efectos emocionales como si fuese real”. (48)

Adaptando estos planteamientos teóricos al área del proyecto, es importante mencionar que la satisfacción que le produce a un artista su obra, también es compartida por su público, es decir, que la recepción al igual que la producción artística es un elemento compensador. Existe una razón consciente y una inconsciente hacia el arte, la primera se debe a las cualidades estéticas de la obra, y la segunda a su sentido literario implícito u oculto que permite que sea asimilada de forma más fácil, es decir, sin inhibiciones o presiones sociales. Hablando con términos de comunicación, tanto emisor como receptor recurrirán al inconsciente para codificar y decodificar el mensaje. Finalmente el psicoanálisis es un instrumento que ayuda a develar la intencionalidad del artista y sus experiencias vivenciales en relación con su obra, pero su función no es medir los dotes artísticos de un creador, o establecer categorías de calidad dentro del arte, sino conocer el mundo psicológico del artista.

Probablemente por cuestiones de época, Freud se dedicó más al análisis de la literatura que de otras manifestaciones artísticas. En general en sus investigaciones aparecen citas literarias de Goethe, de Ibsen, de Shakespeare y de muchos otros autores incluyendo los clásicos griegos.

El primer análisis de una obra independiente lo realiza en 1907 sobre una novela de Wilhelm Jensen: Gradiva. Una fantasía pompeyana. Aquí Freud trata de descubrir cuáles fueron los motivos inconscientes del escritor para realizar su obra. Incluso se pone en contacto por correspondencia con Jensen para complementar sus investigaciones. Este primer estudio se titula: El delirio y los sueños en Gradiva de W. Jensen. Años más tarde publica Un recuerdo de infancia en poesía y variedad de Goethe y Dostoievski y el parricidio.

Freud explica su acercamiento a la literatura de la siguiente forma: “En general la novela psicológica debe por cierto su característica peculiar a la tendencia del escritor moderno a escindir su yo, mediante la auto observación, en yoes parciales, personificando en consecuencia las corrientes conflictivas de su vida mental en varios héroes”. (49) Una vivencia actual del escritor le hace recordar experiencias anteriores; y todo esto es representado en su obra. A través del psicoanálisis se puede saber, tanto la experiencia actual desencadenante en el artista, así como sus fantasías infantiles.

Con este tipo de estudios quedó demostrado, que los sueños creados por la ficción y vertidos en una obra de arte son dignos de interpretación al igual que los sueños reales de los sujetos.

Freud explica que todos los hombres en su niñez juegan creando fantasías, sin embargo es algo que tienen que abandonar conforme van madurando. La renuncia a esta práctica de fantasear o de **Sueños Diurnos** como se les llama, causa dolor y frustración en el individuo, y es ahí donde surge el arte, como una alternativa o licencia social para seguir creando fricción, sueños de poder, dinero, sexo y todo aquello que es inalcanzable en la vida real.

“No puedo omitir el nexo de las fantasías con el sueño. Tampoco nuestros sueños nocturnos son otra cosa que unas tales fantasías, como podemos ponerlo en evidencia mediante su interpretación”. (50) Finalmente, las fantasías del artista son aceptadas socialmente porque están representadas como arte; y el público también experimenta placer y se identifica consciente e inconscientemente con la obra.

Un buen ejemplo del desarrollo de la teoría psicoanalítica en el arte, es la obra de Bruno Bettelheim titulada: **Psicoanálisis de los cuentos de hadas**. Este psicólogo infantil afirma: “Aplicando el modelo psicoanalítico de personalidad humana, los cuentos aportan importantes mensajes al consciente, preconsciente e inconsciente, sea cual sea el nivel de funcionamiento de cada uno en aquel instante”. (51) Al hacer referencia a los problemas humanos universales, tanto los mitos como los cuentos de hadas proporcionan al niño una serie de elementos conscientes e inconscientes que permiten su desarrollo y darle un sentido a su existencia.

Bettelheim hace un estudio minucioso del importante papel que juegan los cuentos de hadas en los niños; y utiliza al psicoanálisis para develar el

contenido implícito de dichos relatos y cómo es que se apropian de él los infantes.

También hace hincapié en la proyección de la personalidad del escritor al crear un cuento, y cómo éste evita una frustración en la vida real a través de fantasías en su obra. El autor hace un exhaustivo análisis de algunos cuentos famosos como "*La bella durmiente*" o "*La Cenicienta*" o "*Simbad el Marino*", y explica todo el contenido simbólico de estas narraciones y cómo es utilizado tanto por el escritor como el lector. En esta investigación se tratan temas como la descomposición de la personalidad psíquica (yo, super-yo y ello), el conflicto edípico de padres-hijos, los conceptos binarios (bueno - malo, bello - feo) y una serie de elementos de suma importancia en la vida psicológica de un individuo. Esto es una buena muestra de los resultados que puede aportar el psicoanálisis aplicado a obras artísticas.

Para la realización de este breve marco teórico-conceptual se recurrió a las fuentes teóricas mencionadas en las citas al final del trabajo. Sin embargo hay información resumida y ajustada al proyecto. Incluso hay conceptos elaborados por el autor de esta tesis, que responden específicamente a los requerimientos del análisis. Obviamente existe mucha información sobre psicoanálisis de diversos autores, pero que no tendría pertinencia para este trabajo.

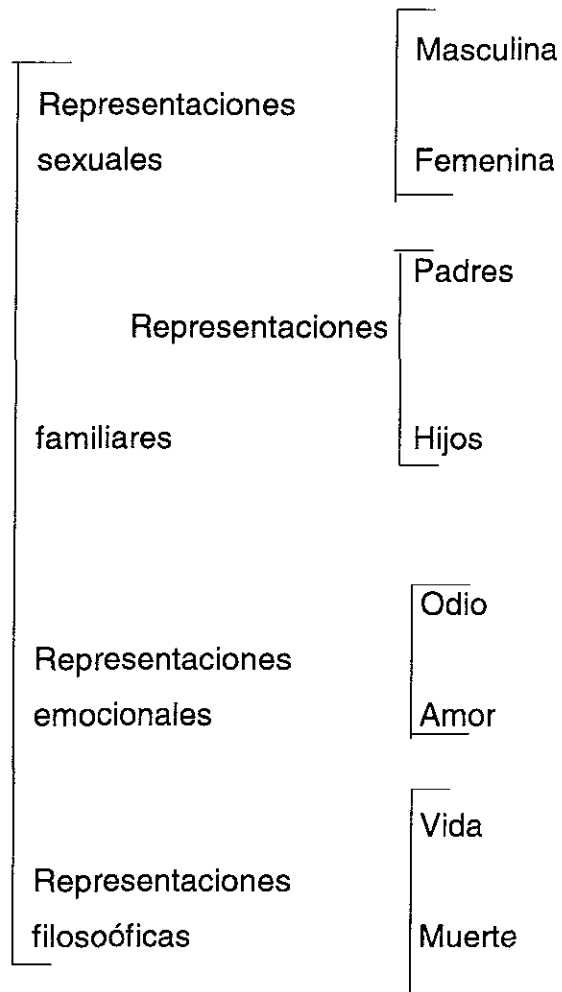
PROPUESTA METODOLOGICA

A continuación se presentan las categorías básicas de análisis que podrían ser aplicadas a un relato, ya sea literario, periodístico (en el caso de la historieta) televisivo, y en general de un medio de comunicación, utilizando la teoría psicoanalítica. Obviamente existen muchos otros elementos de estudio, sobre el tema, pero aquí simplemente se enumeran los utilizados en el proyecto, que sin embargo son suficientes para llevar a cabo una interpretación metodológica con resultados objetivos.

Las categorías sólo están mencionadas, pero existe una explicación más detallada en el marco teórico de este capítulo de cada una de ellas.

Simbolismo en el sueño:

Hermanos
(Relación constante entre un elemento onírico y su traducción)



Trabajo del sueño: Funciones

(Transformación de contenidos o ideas latentes en manifiestas.
Representación coherente de un sueño en imágenes visuales

- Condensación
- Desplazamiento
- Transferencia
- Transposición

Personalidad psíquica del individuo

(La personalidad de todo sujeto se divide en tres partes, que son:)

- Yo
- Superyó
- Ello

Niveles de conciencia

(La mente de un individuo funciona en tres niveles diferentes, que son:

- Inconsciente
- Preconsciente
- Consciente

Censura onírica:

Representación inconsciente de pensamientos por parte de un individuo, sobre cuestiones éticas o morales durante un sueño.

Sueños

Diurnos:	Producción de fantasías de un sujeto, en estado de vigilia. (despierto)
Nocturnos:	Producción de fantasías de un sujeto en estado de reposo (durmiendo)

Complejo de Edipo: Relación de odio o amor entre hijos y padres.

Estos elementos se pueden aplicar de manera similar al desarrollo de este trabajo o a otro relato. Cabe mencionar que no necesariamente tiene que ser un sueño el contenido que se analiza, sino cualquier obra, entendiéndola como una proyección consciente e inconsciente de su autor.

3.4 ANALISIS DE UNA HISTORIETA

La historieta que se seleccionó para este trabajo lleva por título "Sola en mis pesadillas". de Ricardo y Verónica Camacho; y forma parte de el primer número de la revista mexicana **El gallito inglés** (1992). Este proyecto agrupa a destacados caricaturistas y escritores mexicanos que lanzaron una original revista de historietas, que además está enriquecida con artículos, cuentos y entrevistas sobre música, literatura y temas de interés común. El cómic analizado se escribió en 1990 antes de que apareciera en este primer ejemplar de un proyecto que conjuntó a lo más representativo de la caricatura mexicana. Al análisis se anexa la portada de la publicación y la historieta para

contextualizar la información. Actualmente la revista sigue apareciendo con el nombre El gallito y ha tenido una gran aceptación social.

Página uno

La historieta comienza con una viñeta acerca de una pintura de Leonardo Da Vinci realizada hacia 1503 llamada “La Gioconda” o “Mona lisa”.

El gran maestro italiano siempre afirmó “La fisonomía debe plantearse de manera que sea fácil comprender lo que está pensando el modelo”. (52) Sin embargo en este retrato de Lisa Cherardini, de Florencia, la expresión de su rostro es totalmente enigmático. La serie de viñetas de la primera página muestran el cambio de expresión de Mona Lisa así como movimientos dentro del cuadro. Después se desvanece la imagen sugiriendo la penetración a los sueños de la muchacha.

El personaje central de la historia es una joven que se encuentra durmiendo en su habitación, y en la pared de arriba de su cama se ubica un retrato colgado de La Gioconda.

Freud afirma que “... los sueños creados por la ficción admiten las mismas interpretaciones que los sueños reales, es decir que en la producción del escritor obran mecanismos del inconsciente que conocemos a partir de la labor onírica”. (53)

A continuación se tratarán de explicar algunas posibles interpretaciones de el sueño del personaje, retomando como base teórica diferentes textos del Doctor Sigmund Freud; y también se analizará la trama completa del cómic desde esta misma perspectiva.

Página Dos

La joven inicia el sueño levantándose de su cama y saliendo sospechosamente de su casa al exterior de la noche.

En esta página se encuentran varios elementos simbólicos como son: la ropa interior de la chica y las pantuflas que se pone para salir.

“Ropa interior y ropa blanca, en general, son (símbolos) femeninos; vestidos uniformes, son, como ya vimos, sustitutos de desnudez, formas del cuerpo; zapatos, pantuflas son genitales femeninos”. (54) Entonces tanto el camisón como los zapatos de dormir significan desnudez y representan al órgano sexual femenino.

Página Tres

En esta página aparece el rostro de Mona Lisa en el sueño. Freud explica que cualquier estímulo sensorial externo puede ser contextualizado dentro del sueño. “El sueño no devuelve simplemente el estímulo, sino que lo procesa, alude a él, lo inserta dentro de una concatenación, lo sustituye por algo diverso. Es un aspecto del trabajo del sueño”. (55) En este caso el cuadro de Da Vinci no es un estímulo perturbador directo del sueño, pero es una imagen constante para el soñante ya que está junto a la cama, y por lo tanto es susceptible de incluirse en el sueño.

Al ir corriendo la chica en el exterior cae en un orificio que se convierte en un vacío. Es importante mencionar la posición fetal que adopta al ir cayendo. “La

tendencia biológica del dormir parece entonces la reparación de fuerzas, y su carácter psicológico, la suspensión de interés por el mundo... Por eso de tiempo en tiempo nos retiramos al estado premundano o sea a la existencia en el vientre materno. Al menos nos buscamos una situación semejante a la que existía: calor, obscuridad y ausencia de estímulos". (56)

Posteriormente aparece un inmenso pozo de gran profundidad por donde la joven va cayendo tremendamente angustiada. Desde la parte superior del orificio es observada por figuras siniestras. Es pertinente interpretar algunos símbolos que aparecen en esta escena del sueño. "Los genitales femeninos son figurados simbólicamente por medio de todos aquellos objetos que comparten su propiedad de incluir un espacio cóncavo que puede recoger algo dentro de él. Así por pozos, cuevas y cavidades. (57) En relación a la cita anterior es muy clara la representación sexual femenina en el sueño. En cuanto a los personajes que aparecen, pueden ser producto del trabajo del sueño, de ahí su forma indefinida.

Página Cuatro

En el trayecto de la caída, la muchacha logra sostenerse de una cuerda (o liana) pero finalmente resbala hasta el fondo del pozo. Aquí se detecta simbólicamente el onanismo, ya que el deslizarse o resbalar en un sueño significa la práctica de la autosatisfacción.

Página Cinco

Una vez que la muchacha cae en el fondo del pozo, aparecen varios personajes que la empiezan a acosar. Entre ellos hay un insecto (que puede ser símbolo de un hijo o un hermano) y otros sujetos deformados que bien pueden ser producto de la condensación del trabajo del sueño. La condensación se produce porque ciertos elementos latentes que tienen algo en común se aúnan en el sueño manifiesto, son fundidos en una unidad. "... recordarán sin esfuerzo la condensación de personas diferentes en una sola... Mediante la superposición de los individuos condensados unos con otros nace, por regla general, una imagen no nítida, borrosa, algo parecido a varias formas que se hicieran sobre la misma placa. (58)

Página Seis

Después existe una especie de laguna en el sueño y la joven aparece en un escenario diferente que es un bosque en la noche. "Donde quiera que haya lagunas dentro del sueño manifiesto, la censura onírica es la culpable. Omisión, modificación, reagrupamiento de material son, por tanto, los efectos de la censura onírica y los medios de la desfiguración del sueño". (59)

En el bosque aparece un árbol, que es una figura simbólica representativa de los genitales masculinos. Este árbol consta de tres picos en la punta; y el número tres, o todo lo que conste de tres elementos, tiene una relación directa con los órganos sexuales del hombre.

Posteriormente aparece una flor, que también tiene un vínculo sexual. "Florescencia y flores designan los genitales de la mujer, o en especial, la

virginidad. No olviden ustedes que las flores son realmente los genitales de las plantas”. (60)

Página Siete

En el bosque surge un personaje enmascarado con aspecto de toro que persigue y toca a la muchacha creándole una gran angustia. Esta trata de protegerse en algo similar a una cabaña.

En esta escena del sueño hay elementos importantes por analizar. El personaje mitad humano mitad toro, es una formación mixta producto del trabajo del sueño. “La formación de las personas mixtas del sueño halla sin duda homólogos en muchas creaciones de nuestra fantasía, que compone fácilmente en una unidad ingredientes que en la experiencia no se cooperenecen como por ejemplo, en los centauros y animales fabulosos de la mitología antigua o en los cuadros de Böcklin” (61) El refugio donde se protege la chica es de madera, y este material también representa al sexo femenino, de acuerdo a la simbología del psicoanálisis.

Página Ocho

Finalmente el “hombre-toro” derrumba la puerta de la cabaña donde se resguarda la muchacha y penetra amenazándola. Esta escena simboliza directamente el acto (o comercio) sexual, tanto la persecución como el derrumbamiento de la puerta son prácticas que simbolizan el coito.

La angustia que sufre la joven dentro del sueño tiene una explicación para el psicoanálisis. “... los sueños de angustia a menudo tienen un contenido despojado de toda desfiguración; por así decir, se ha sustraído de la censura. El

sueño de angustia es muchas veces un cumplimiento no disfrazado de deseo, no desde luego de un deseo admisible, sino el de uno reprobado. La angustia desarrollada ha ocupado el lugar de la censura... La angustia es el indicio más fuerte que la censura, le ha impuesto su cumplimiento de deseo o estuvo a punto de hacerlo". (62)

Página Nueve

Freud explica que el hombre es una suma de dos personalidades, una es el yo-propio, que contempla todos los deseos, y la otra es el yo-conciencia moral que es el que regula dichos deseos. Si un sueño es el cumplimiento de un deseo, en este caso está satisfaciendo a una de las dos personalidades y la otra está en desacuerdo; esto produce precisamente la angustia.

Cuando el "hombre - toro" va a alcanzar a la chica ésta despierta repentinamente y grita. Esto es algo muy común en los sueños y es causado por la censura onírica. "Si una vez las cosas se han conjugado que se sienten impotente frente a un deseo onírico que amenaza coparla, ella (la censura) se sirve entonces, en vez de la desfiguración, del último recurso que le queda: abandonar el estado de dormir con desarrollo de angustia". (63) Obviamente existe algo desagradable o poco ético en el sueño que se activa el mecanismo de la censura para despertar a la muchacha.

En el momento en que la chica despierta angustiada aparece la madre, como una persona fría y autoritaria. Cuando la hija le cuenta el contenido manifiesto de su sueño, ésta la regaña y textualmente le dice: "Ya me están cansando tus tonterías, tu imagen te tiene encerrada en un mundo de miedo".

Esto hace alusión a que el personaje de la historieta constantemente está fantaseando, incluso de día, y mezcla las fantasías de sus sueños con la realidad. “Las producciones de la fantasía más conocidas son los llamados (sueños diurnos), de los que ya hemos hablado: unas satisfacciones imaginadas de deseos eróticos, de ambición y de grandeza, que florecen con tanto más exuberancia cuando más llama la realidad a moderarse o a ser paciente.

La dicha de la fantasía muestra en ellos su esencia de manera inequívoca: de nuevo la ganancia de placer se hace independiente de la aprobación de la realidad, sabemos que esos sueños diurnos son el núcleo y los modelos de los sueños nocturnos”. (64)

Después de el diálogo con la madre queda claro que la hija vive en un estado de angustia constante. Respecto a este tema Freud explica lo que el denomina “Angustia flotante”, que es aquel temor persistente que no tiene una causa específica pero que mantiene al sujeto permanentemente angustiado.

Como se mencionó anteriormente, la madre es presentada en la historieta como un personaje maligno, y obviamente existen rencor y odio por parte de la hija hacia su progenitora. En el marco teórico de este capítulo ya se citaron algunas de las causas que provocan rechazo de los hijos a los padres (complejo de Edipo); sin embargo aquí perdura el temor a la soledad o al abandono de la madre. Esta angustia se desarrolla desde el nacimiento de la persona. “La hostilidad a la madre, que no necesita ser creada como algo nuevo, experimenta ahora un gran refuerzo, pues deviene la rival que recibe del padre todo lo que la niña anhela de él. Por largo tiempo el complejo de Edipo de

la niña nos impidió ver esa ligazón - madre predipica que, sin embargo es tan importante y deja como secuela fijaciones tan duraderas”. (65)

Página Diez

Después de que la madre regaña a la hija, le ordena ir al bosque a realizar la tarea de costumbre. La chica se rehusa atemorizada a cumplir las órdenes de la madre, pero ésta se impone autoritariamente. La joven para desquitar su coraje corre a su habitación y rompe el cuadro de Mona Lisa que tiene colgado en la pared gritando las siguientes palabras: “Te odio, porque no quitas esa maldita sonrisa de la cara”.

La pintura de Mona Lisa adquiere una nueva significación después del sueño. Es probable que haya estado presente en el contenido latente del sueño y se haya omitido casi por completo en el contenido manifiesto, ya que sólo aparece una sola vez.

La historieta termina en una viñeta donde se encuentra la muchacha en el bosque con un paisaje delirante, similar al que estaba representado en el sueño. Las palabras finales son: “De cualquier modo mi mundo no es tan terrible... y como dice mi mamá, sólo debo temer a la inmensidad... donde nadie oye mi voz”.

Con el último monólogo, una vez más se reitera el miedo a la soledad de la chica. Por otro lado, el hecho de que el paisaje final del mundo real sea similar al mundo onírico, indica que sus sueños están constituidos en parte por vivencias cotidianas. “... cuando nos proponemos comprender los verdaderos sueños de una persona real debemos ocuparnos intensamente de su carácter y

sus peripecias, y averiguar no sólo las vivencias que ha tenido poco antes del sueño sino aquellas de un remoto pasado”. (66)

La angustia que presenta la joven durante todo el sueño puede tener una relación directa con el sexo y con deseos insatisfechos. “La angustia de los sueños de angustia, como en general toda angustia neurótica corresponde a un afecto sexual, a una sensación libidinosa, y proviene de la libido en virtud del proceso de la represión”. (67)

Este análisis se ha centrado en la historieta misma, en el comportamiento anímico del personaje central y en sus sueños; sin embargo cabe mencionar, que toda la obra en su conjunto, como producto artístico, es una proyección consciente e inconsciente de sus creadores.

Finalmente en este caso, está claro, que las vivencias, fantasías y deseos de los autores están representados en la historieta. “El poeta procede de otro modo; dirige su atención a lo inconsciente dentro de su propia alma, espía sus posibilidades de desarrollo y les permite la expresión artística en vez de sofocarlas mediante una crítica consciente”. (68) (69)

Después de esta interpretación psicoanalítica, se procede en el siguiente capítulo a desarrollar otra técnica de estudio para abordar el mismo cómic. Primeramente se brindará un breve antecedente histórico de la semiótica, y se conceptualizarán algunas categorías que serán utilizadas en este apartado, para realizar una segunda interpretación desde la perspectiva de la semiosis en el campo de la comunicación.

CAPITULO IV

ANALISIS SEMIOTICO DEL COMIC

El presente capítulo tiene como objetivo realizar un estudio desde la perspectiva semiótica de un producto específico de comunicación, en este caso un cómic mexicano contemporáneo. La tira cómica posee un sistema de signos y un sistema significativo que permiten un estudio de esta naturaleza; en donde se analice cómo están contruidos los objetos y ordenados los elementos para crear un sentido en el mensaje.

Primeramente se presentarán los conceptos básicos y las categorías de análisis, del discurso semiótico que se utilizarán para este estudio, y posteriormente se procederá al análisis de un producto concreto.

4.1 LA SEMIOTICA

4.1.1 ANTECEDENTES:

Con el nombre de semiología antes que de semiótica se reconocen los primeros estudios sobre significación realizados a mediados de la década de los cincuenta del presente siglo en Europa. Eric Buyssens y Luis Prieto principalmente conformaron la "semiología de los lingüistas"; esta corriente buscó realizar un análisis teórico de los sistemas de comunicación (lingüísticos) muy convencionalizados, cuya intención es la de comunicar. Posteriormente

surge la "semiología estructuralista" cuyo iniciador y principal representante es Roland Barthes; que en su libro Mythologies, escrito a mitad de la década de los cincuenta, hace una reflexión sobre los mitos de la vida cotidiana francesa. En otro apartado de esta investigación se retoma el tema del mito.

Durante los años sesentas y setentas surgen una serie de proyectos semiológicos cuyo objetivo es crear métodos de análisis aplicados a la literatura, la plástica, lo icónico y la comunicación masiva en general. (70)

Es importante mencionar la aportación significativa del investigador y novelista italiano Umberto Eco al desarrollo semiológico. Precisamente en esta época este comunicólogo publica los textos: Apocalípticos e integrados; ante la cultura de masas. La estructura ausente; Tratado de semiótica general, entre otros, que fueron estudios determinantes para el avance de esta disciplina en comunicación.

El término "semiótica" fue utilizado por primera vez por Charles Sanders Peirce en su intento por elaborar una doctrina formal de las condiciones que un discurso debe satisfacer para tener sentido. Para este investigador la semiótica se divide en tres ramas distintas: la pragmática que implica al sujeto parlante, la semántica, que estudia las relaciones entre el signo y la cosa significada, y la sintaxis que estudia las relaciones formales de los signos.

Por semiosis hay que entender esta relación de tres términos, de manera que esta interacción triádica nunca se resuelva de manera bilateral. "Es un proceso de semiotización, el signo debe resultar obligatoriamente mediatizado por un tercer término (el interpretante) para provocar una respuesta del lado del destinatario. El interpretante es pues la condición necesaria de la circulación de

todo sentido".(71) En conclusión la semiosis es un proceso de envíos de signos y es un sistema de interrelaciones sin vínculo con la realidad referencial.

Las primeras conceptualizaciones del término "signo" realizadas por Morris definían a éste como algo que se encuentra para alguien en lugar de algo (stands for o taking account of) en una cierta relación. Sin embargo tanto para Pierce como para F. de Saussure el signo es algo diferente: "Un signo o representamen es un primero, que mantiene con un segundo, llamado su objeto, una relación tan verdaderamente triádica, que es capaz de determinar a un tercero, llamado su Interpretante, para que éste asuma la misma relación triádica con relación al llamado objeto que entre sí mantienen el objeto y el signo". (72)

4.1.2 MARCO TEORICO

Pierce propone clasificar a los signos a partir de las relaciones triples en la forma en que se integran; es decir, el signo en sí mismo, en relación con el interpretante, y en relación con el objeto. En esta última relación referencial distingue tres categorías: el ícono, el índice o index, y el símbolo. El ícono se refiere al objeto y representa sus características; entre ícono y referente existe una relación cualitativa porque presenta cualidades del objeto, por ejemplo un mapa de la Ciudad de México posee cualidades y similitudes a la ciudad misma. El índice es el signo que se refiere al objeto que denota, en relación a la manera que el signo es afectado por el objeto mismo; un ejemplo sería el humo que señala que en ese lugar hay fuego. El símbolo es un signo constituido como tal

por el hecho de ser comprendido y utilizado convencionalmente; un ejemplo sería una paloma, que se ha convertido en el símbolo universal de la paz.

Cabe mencionar que los diversos tipos de signos mencionados, tienen una relación directa con el objeto que representan, unos en mayor y otros en menor medida, pero de todas formas existe un nexo entre objeto y signo.

Para la presente investigación se abordará principalmente el estudio del signo icónico, ya que éste conforma la materia primordial del análisis de un cómic. En relación a este tema el comunicólogo Umberto Eco afirma que la relación o similitud entre un objeto real y un ícono es mínima, y que la interpretación de este último se lleva a cabo mayoritariamente por convenciones sociales. "... los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado sino que reproducen algunas condiciones de la percepción común, basándose en códigos perceptivos normales y seleccionando los ejemplos que (con exclusión de otros) permiten construir una estructura perceptiva que (fundada en códigos de experiencia adquirida) tenga el mismo {significado} que el de la experiencia real denotada por el signo icónico". (73) De esta forma Eco plantea que el signo icónico tiene más propiedades de un modelo de percepción adquirido por un previo aprendizaje que propiedades reales del objeto que representa. "El signo icónico establece las relaciones semánticas entre un signo gráfico como vehículo y un significado perceptivo codificado. La relación se establece entre una unidad pertinente de un sistema semiótico, dependiendo de la codificación previa de una experiencia perceptiva... Todas nuestras operaciones figurativas están reguladas por la convención". (74)

El tema del iconismo ha sido muy debatido en el terreno de la semiótica; mientras para algunos investigadores como Morris los objetos icónicos tienen las mismas propiedades de los objetos reales; para Eco el signo icónico no mantiene una relación natural con el objeto sino convencional. Por otro lado Pierce afirma que el signo icónico representa a su objeto por medio de la semejanza.

Para Greimas el único parecido que existe entre lo que él denomina un "objeto planario" (fotografía, tira cómica, filme etc.) y el objeto o sujeto del mundo natural es simplemente un "efecto de realidad" y no una reproducción del objeto. En este sentido él propone que la iconicidad debe ser definida en términos de ilusión referencial, es decir, como un conjunto de procedimientos discursivos, elaborados sobre la concepción relativa de lo que cada cultura concibe como realidad, y sobre la ideología "realista" asumida por los productores y por los espectadores de las imágenes. Christian Metz resume muy claramente esta problemática con las siguientes afirmaciones: la analogía visual admite variaciones cualitativas, la "semejanza" se aprecia de manera diferente según las culturas. No hay razón para suponer que la imagen posee un código específico en su totalidad y que la explique por entero. La imagen está formada por sistemas muy diversos.

De todo lo anterior se puede concluir, para este trabajo que el signo icónico posee, por un lado cierta relación directa con su objeto real, y por otro, una estructura interpretativa basada en convencionalismos culturales.

En relación al tema del iconismo es importante mencionar las reflexiones y recopilaciones de otros autores, que ha realizado el investigador español

Lorenzo Vilches. "La semiótica visual parte de problemas aparentemente banales como el preguntarse: ¿Qué sucede para que algo se haga visible?... Esta competencia visual, ¿supone que existe una imagen que se lee como un texto? y ¿Qué tipos de textos son los que encontramos en una fotografía, en un cómic o en una imagen de cine?". (75)

Una de las conclusiones a que llega Vilches es que hay que superar el concepto de signo icónico y empezar a trabajar con la noción de texto visual, lo que representaría un gran avance en la semiótica, ya que se abordará el problema de la imagen no sólo en su relación con la realidad sino en relación a la forma en que es leída y apropiada por el receptor. "... Toda teoría de la imagen presupone una teoría del significado y debe estudiar los sistemas culturales actualizados en las operaciones de representación. Las imágenes no se representan en forma directa por medio de objetos sino por medio de operaciones materiales, perceptivas y reglas gráficas y tecnológicas". (76)

A continuación se presentan las conceptualizaciones de ciertos elementos y categorías utilizadas para el presente análisis semiótico de un cómic. El estudio se basa principalmente en la metodología elaborada por el investigador mexicano Fernando Curiel para analizar el discurso semiótico de la tira cómica.

Para Curiel la literatura contemporánea consta de tres grandes categorías: la oral, la escrita y la icónica. La literatura oral es aquella forma de comunicación anterior a la forma materializada de la palabra, es decir, al texto como mensaje y a la lectura como su decodificación. La literatura escrita surge

cuando el hombre logra fijar sobre un soporte material los signos del lenguaje sonoro, y posteriormente su expansión y dominio cultural se dan con la invención de la imprenta por Johannes Gutenberg en el siglo XV. Por último la literatura icónica, que contempla dos órdenes sígnicos: el textual y el plástico. El primero comprende a la oralidad y a la escritura; y el segundo al dibujo culminado en el cómic y a la fotografía fija representada en la fotonovela. También en el rubro plástico se encuentra la fotografía cinética representada en el cine y la televisión y al grafismo electrónico con el video. (77)

En relación a la literatura icónica, y específicamente al cómic, Curiel afirma lo siguiente: "Lo cierto es que se trata de un discurso polisémico, multilingual, que al margen de su denominación, y calidad, irrumpe, como suceso y problema, a partir del periodismo industrial del siglo XIX.

Periodismo éste al que no le bastó, en su afán de comunicación masiva, negocio la literatura escrita, sino que acudió a la ilustración, a la imagen visual (impulso que lo condujo a la invención de la {tira cómica}, pie de cría del cómic o historieta y de la llamada prensa del corazón)." (78)

En conclusión el autor denomina literatura icónica a todo cuerpo ficticio en donde convergen por lo menos los aspectos de:

- a) Un relato
- b) Dos o más sistemas de signos.
- c) Una hipercodificación de convenciones.
- d) Una producción seriada.

Por relato se entiende el contenido dramático de la narrativa; por sistemas se refiere a la presencia de sonidos, palabras e imágenes

interrelacionadas de acuerdo al producto específico; hipercodificación es la factura del mensaje; y la producción seriada responde a dos elementos: la reproductividad técnica y la electrónica y el consumo masivo del producto de comunicación mercantilizado.

La literatura icónica posee un modo específico de construcción - deconstrucción o de hechura - lectura que permite un análisis semiótico. "La literatura icónica, reitero, cómic o fotomontaje o filme o video, etcétera, propone un sistema de signos; y en tanto un sistema significativo, un campo susceptible de maniobras semióticas o semiológicas." (79)

La literatura icónica fija se atribuye principalmente a la fotonovela y al cómic. En el caso del último un análisis semiótico consiste en el estudio del discurso visual - verbal - tipográfico y la manera en que está combinado para producir sentido.

Para poder abordar el aspecto narrativo de la literatura icónica, es necesario definir el concepto relato, y cual es su función literaria. Para Ducrot y Todorov: "El relato es un texto referencial con temporalidad representada. La unidad superior a la proposición que se distingue en los relatos es la secuencia" (80)

Fernando Curiel adapta el concepto de relato a su propuesta de literatura icónica a través de dos niveles: la descripción y la narración. "Entiéndose por descripción una detención momentánea de la acción para indicar los elementos de un campo perceptivo y su ubicación espacial (un paisaje, los objetos de una habitación o los rasgos de un personaje). La descripción nos muestra los referentes pero nada indica del paso temporal de los mismos y por sí misma no

puede constituir un relato. Y entendiéndose por narración la representación de acciones o sucesos, acontecimientos o transcurso temporal... La narración se ocupa en las transformaciones de lo descrito." (81)

El relato en la literatura icónica fija se caracteriza por ser multilingual, es decir combina lenguajes orales-escritos y visuales para definir su universo espacio temporal. Gérard Genette definió al relato como la representación de un acontecimiento real o ficticio por medio del lenguaje. (Génard Genette. Communications No. 8, 1966, p.152).

Roland Barthes aporta a este tema el siguiente planteamiento: "... el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto, y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, el cuento, la novela... el cine, las tiras cómicas, las noticias policiacas, la conversación". (82)

De todo lo anterior, la definición más funcional para el análisis de una historieta, es la propuesta por Curiel el relato será una serie de descripciones separadas en viñetas, que tendrán continuidad y temporalidad narrativa, a través de la concatenación de recuadros, carriles y páginas.

TEXTO

Dentro de la literatura icónica, tanto fija como cinética, el peso del mensaje recae en la imagen, sin embargo muchas veces ésta necesita de la palabra, oral o escrita para una mejor definición de sentido. Mucho se ha experimentado sobre el hecho de sólo presentar imágenes sin un texto o guión explicativo en diversos productos de comunicación. Como el caso del director

cinematográfico Paul Leduc que ha realizado filmes en donde el guión es casi nulo y toda la narrativa descansa en imágenes. También diversas corrientes artísticas dentro del cómic han incursionado en esta forma de expresión con éxito. De hecho la tira cómica que se analiza en esta investigación posee un mínimo contenido textual.

Roland Barthes explica muy bien la relación de la palabra con la imagen en la siguiente cita: "El hecho de que generalmente vaya acompañado de inscripciones verbales confirma que el signo icónico no siempre es tan representativo como se cree; porque aún siendo reconocible, siempre aparece con cierta ambigüedad, denota más fácilmente lo universal que lo particular (el rinoceronte y no este rinoceronte); por ello, en las representaciones que tienden a una precisión referencial exige que se le ancle a un texto verbal". (83)

En relación a la función lingüística del anclaje, el autor afirma que ésta se encuentra presente principalmente en la imagen fija (prensa, publicidad, cómic, etc.)

En este caso la palabra y la imagen están en estrecha relación complementaria, y ambos elementos tienen una importancia específica y forman parte de un sintagma más general en donde el mensaje adquiere un sentido más histórico o anecdótico. (84)

En conclusión se puede afirmar que la imagen tiene capacidad expresiva por sí misma, pero puede tener un carácter más explicativo si se le vincula a la palabra, pero la imagen definitivamente tiene autonomía e independencia. "Es semióticamente posible una ficción visual ayuna de palabras y, por ende, de

tipografía; no así una ficción visual sin el (sub) conjunto pictórico. Puede pues aspirarse a un texto narrativo icónico puro...." (85)

Román Gubern, haciendo un análisis histórico del cómic, afirma que los textos permitieron desarrollar su narratividad de una forma explícita y sofisticada, por eso tarde o temprano hubieran recurrido a ellos; mientras que el cine nunca sostuvo una dependencia tan marcada con el texto (y posteriormente el diálogo sonoro); una prueba de esto son las tres décadas de cine mudo que existen como legado artístico del séptimo arte.

4.2 METODOLOGIA

A continuación se presentan y definen otras categorías de análisis del discurso semiótico que se aplicarán a un cómic contemporáneo.

DIBUJO

Es el elemento básico de la caricatura episódica o tira cómica. Puede ser de corte realista, expresionista, surrealista, cubista etc. El dibujo dentro del cómic se ajusta a las tomas del lenguaje cinematográfico, éstas serán analizadas más adelante. "El manejo de la estructura dramática de las historietas y fotonovelas es muy semejante al de los medios audiovisuales. En la historieta y la fotonovela, al igual que en el cine y la televisión, la imagen es un elemento primordial.... La brevedad de los diálogos y el uso de otros recursos

del lenguaje audiovisual como la edición, los ángulos visuales y el aparente movimiento de la acción, hacen de las historietas y fotonovelas un modo de expresión intermedio entre la palabra y la imagen". (86)

Para el producto analizado en este trabajo sólo se utilizarán tres categorías artísticas del dibujo; Realismo, Surrealismo y Expresionismo; a continuación se explica cada una de ellas.

Realismo:

Tendencia de ciertos escritores y artistas de representar la naturaleza sin ninguna idealidad; descripción de los hechos tal como son, sin concesiones. En el caso del dibujo esta corriente reproduce la realidad objetivamente, sin distorsión alguna.

Surrealismo:

Movimiento literario y artístico que intenta expresar el pensamiento puro con exclusión de toda lógica o preocupación moral y estética. Este movimiento surgió en las primeras décadas del siglo XX, promovido principalmente por el escritor Andre Breton, quien lo definía como un instrumento para resolver las contradicciones entre el sueño y la realidad, en una realidad absoluta o suprarealidad. Esta corriente tuvo una gran influencia de la teoría del psicoanálisis de Freud para definirse como: un automatismo puramente psíquico dictado por el espíritu, sin control alguno por parte de la razón ni

valoraciones estéticas o morales. Algunos de los principales representantes son Franz Kafka en la literatura, Salvador Dalí en la pintura y Luis Buñuel en el cine. En el caso del dibujo el surrealismo tiende a distorsionar la realidad para presentar un mundo subjetivo.

Expresionismo:

Movimiento estético europeo de principios de siglo XX que se desarrolló principalmente en Alemania, cuya característica es presentar la crueldad del mundo con una visión pesimista de la realidad. Esta corriente está fuertemente influenciada por el surrealismo y también recrea atmósferas psicológicas angustiantes pero sin llegar a distorsionar la realidad. Este movimiento contó con representantes en diversas artes como la pintura y la literatura, sin embargo encontró su máximo reconocimiento en el cine con directores como Fritz Lang, Sergei Eisenstein y Orson Wells. Expresión significa manifestación de un sentimiento, y de ahí retoma la conceptualización la corriente expresionista, que en el caso del dibujo consiste en recrear ambientes de angustia utilizando diferentes técnicas como iluminación, escenografía, sombreado etc. (87)

RECUADRO

Receptáculo de línea delgada o gruesa, rectilínea o irregular, de la voz narrativa, que aparece en los ángulos superiores de la viñeta.

GLOBO

Receptáculo de línea delgada o gruesa, rectilínea o irregular, inexpresiva o expresiva, mecánica o artística, de los diálogos, soliloquios, monólogos interiores y discursos subconscientes de los personajes. Consta de dos partes: la silueta, que es el espacio donde va el texto y el rabillo, que es una especie de flecha para enlazar al globo con el personaje deseado. Emilio Harth - Terre afirma que los globos tiene sus antecedentes en la pintura medieval. En otras culturas iconográficas también se utilizaron procedimientos similares como es el caso de los Aztecas en México o los Incas en el Perú. Sin embargo fueron los cómics (antes que el cine sonoro) los pioneros de la representación simultánea de imagen y sonido; poniendo fin con esto al divorcio milenario entre cultura icónica y cultura literaria. (Emilio Harth - Terré, Formas estéticas, 1976, P. 177)

METAFORA VISUALIZADA

Elemento gráfico inherente a la historieta que denota una situación particular. Por ejemplo ovejas saltando que significan un sueño, un corazón se relaciona con el amor o un calendario con el paso del tiempo.

En esta categoría se puede incluir a la onomatopeya que son sonidos o sentimientos de objetos o personajes pero representados con signos lingüísticos. Sin embargo, a veces las onomatopeyas por sí mismas contienen un valor iconográfico muy significativo, dentro de la textura plástica de la viñeta. Muchos artistas pop las han utilizado como puro material pictográfico. Un claro ejemplo de esto lo constituye el cómic de Batman, posteriormente adaptado a

serie televisiva, en donde las onomatopeyas amplificadas en las escenas de acción han sido muy características.

CINETISMO

Convención gráfica específica de los cómics, que expresa la ilusión de movimiento o la trayectoria de los móviles. Por ejemplo las líneas trazadas cerca de un objeto para simular movimiento o una línea punteada que representa la mirada de un personaje.

MONTAJE

También llamado Ars Combinatoria, el montaje es la combinación de diversos elementos signícos en un orden específico para crear un sentido en el mensaje. "Montar, en cambio, significa yuxtaponer tomas visuales y sonoras al tenor de una sintaxis que se va construyendo sobre la marcha". (88)

Para Yuri Lotman el montaje no es más que un caso particular de unas leyes generales de la formación de las significaciones artísticas, de la yuxtaposición (contrapunteo o integración) de elementos heterogéneos. Una serie artística, es decir, la sucesión de elementos estructurales en el arte, se construye de una manera distinta a las series estructurales no artísticas. (Yuri Lotman, Estética y semiótica del cine, 1979, p. 68).

El investigador mexicano Lauro Zavala plantea en su libro Material inflamable la importancia del montaje: "Por un lado se trata de entender el encuadre y por ende, el montaje como un trabajo necesariamente intencional,

esto es, consciente de sí mismo y capaz de registrar de alguna manera su propio proceso de producción y la selección de sus mecanismos de representación. Por otro lado, existe también la posibilidad de considerar a las técnicas formales como parte de un proceso de semiosis, cuya finalidad sería borrar sus propias huellas, esto es, desaparecer todo programa de reestructuración de lo real... Pero lo determinante en términos ideológicos no es entonces utilizar el encuadre como productor de {imágenes} sino como conductor de ideas". (89)

Es importante mencionar los tipos de montaje que existen, con el objeto de aplicar algunas de estas categorías al análisis posterior de un cómic.

Clases de montaje:

- 1) Analítico.- Es a base de encuadres y planos cercanos. Presenta la realidad fragmentada, y se presta a lo expresivo y psicológico.
- 2) Sintético.- Es a base de planos lejanos con profundidad de campo. Se presenta la realidad integral sin detallar los hechos de los personajes.
- 3) Narrativo.- Narra los acontecimientos con apego a la realidad. Generalmente su narración es lineal, aunque puede contar con ediciones invertidas, alternas o paralelas.
- 4) Expresivo.- Más que los hechos, lo importante es la interpretación que le dan los personajes a la realidad. En este tipo de montaje existen

dos categorías: Rítmico.- El ritmo real de la acción se acelera o alenta según el efecto que se desee provocar. Ideológico.- El espectador intelectualiza e interpreta los hechos por asociación de imágenes. (90)

Finalmente sobre este tema Jakobson planteó lo siguiente: una obra es un todo no escindido arbitrariamente en partes, (sino) como en la física moderna, en la teoría pictórica y el ejemplo práctico del cubismo se basa en la relación, en la interacción de las partes y los todos, del color y la forma, de la representación y lo representado. (91)

En el caso del cómic se mencionan las siguientes etapas en relación al montaje:

- a) Redacción del cuadro o viñeta.
- b) Articulación de las viñetas en un sólo carril.
- c) Integración de carriles en viñetas.
- d) Resolución de la página.
- e) Entretejido de páginas pares e impares.

La redacción del cuadro es la forma en que se integran los diversos signos icónicos y lingüísticos; es decir, la combinación de imágenes, diálogos, globos, recuadros etc., dentro de una viñeta. Se denomina viñeta a la unidad narrativa que constituye un pictograma especialmente homogéneo. El cómic se basa en la segmentación del papel en fragmentos espacios - temporales, de carácter tridimensional, con dibujos inmóviles y textos opcionales. Todo lo anterior constituye una viñeta. (Pierre Fresnault - Dervelle, "El espacio

interpersonal en los cómics”, en Semiología de la representación de André Helbo, 1978, p. 138).

Para Román Gubern la viñeta es la unidad o célula de montaje que construye el sintagma narrativo de los comics; es la representación pictográfica del mínimo espacio - tiempo significativo, que constituye la unidad del montaje de la tira cómica. (Román Gubern, El lenguaje de los cómics, 1972, P. 115)

La articulación de las viñetas es la forma en que se alinean éstas de manera horizontal. Puede una sola viñeta ocupar un carril o pueden ser varias, alineadas o sobrepuestas.

La articulación de carriles es la ubicación de éstos dentro de la página. Puede un sólo carril ocupar toda una página o pueden ser varios carriles, alineados o sobrepuestos.

La resolución de la página es la composición final de ésta, agregando todos los elementos necesarios (*off-carril*) independientemente de todo lo antes mencionado.

El entretejido de las páginas es la secuencia que se sigue entre una página y otra para integrar el relato total del texto.

PLANOS CINEMATOGRAFICOS

Como se mencionó anteriormente, el dibujo plasmado en los cómics conserva las características del lenguaje del cine. A continuación se presenta una de tantas clasificaciones que existen sobre los planos, que bien se puede aplicar a la tira comica.

Escala de planos: Es la proporción que guarda la figura humana de la superficie del recuadro. La escala, también denominada plano, tiene como base al ser humano que es lo que da la verdadera dimensión o cualquier objeto en la pantalla.

CLASIFICACION:

Plano general o Long Shot: El hombre es un elemento más del escenario.

Se utiliza para ambientar geográficamente.

Plano de conjunto o medium Long Shot: El hombre es más notable en este encuadre, se cierra la atención sobre un personaje.

Plano entero o Full Shot: El hombre es identificado plenamente, define al personaje y sus características.

Plano Americano: Es un plano de transición entre los planos medios y primeros.

Se utiliza para describir los movimientos de los personajes.

Plano medio o Medium Shot: Es un encuadre a partir del busto del personaje.

Permite registrar rasgos faciales y actividades del personaje.

Primer plano o Close Up: Logra captar las experiencias del personaje así como sus emociones. Es de gran significación psicológica y dramática.

Plano Detalle o Big Close Up: Permite observar una parte del personaje que resulta importante en la acción. Es el máximo acercamiento. (92)

Es importante mencionar las categorías cinematográficas de tiempo y espacio fílmicos; ya que pueden ser aplicadas a la temporalidad del cómic.

- 1) Adecuación.- Igualdad entre tiempo de acción y tiempo de narración.
- 2) Condensación.- Condensación del tiempo de la acción al tiempo de narración.
- 3) Distensión.- Alargamiento del tiempo de la acción en relación al tiempo de narración.
- 4) Continuidad.- El tiempo de la acción fluye en la misma dirección que el tiempo narrativo; sin retrocesos.
- 5) Simultaneidad.- Dos acciones transcurren al mismo tiempo, alternando en el tiempo narrativo.
- 6) Flash back.- La acción retrocede en el tiempo narrativo a través de recuerdos.
- 7) Tiempo psicológico.- Es el que transcurre en la mente de los personajes, y puede o no coincidir con el tiempo narrativo. (94)

IMAGEN

Composición.- El fin que persigue la composición de la imagen es establecer un centro de atención. En el caso del teatro, el circo, o algún espectáculo al aire libre, el espectador puede escoger el punto de la escenografía que más le llame la atención; pero en el caso de tira cómica forzosamente se tiene que segmentar el escenario, y esto se hace a través de la viñeta que ya se definió anteriormente (supra).

Las categorías que aquí se mencionan son utilizadas en el discurso cinematográfico para analizar el encuadre, pero se pueden aplicar al cómic.

- 1) Descriptiva.- Se presenta la realidad con una visión objetiva para narrar la acción.
- 2) Narrativa.- Describe principalmente la acción de los personajes sin darle importancia a la ambientación.
- 3) Expresiva.- Introduce al espectador en el mundo subjetivo de los personajes, describiendo sentimientos y pensamientos de los mismos.
- 4) Simbólica.- Se introducen elementos que tengan un valor simbólico para los personajes de la trama o para el espectador; tanto a nivel psicológico, religioso, moral etc.

La composición es la correcta integración y adecuado balance de los elementos que conforman una imagen (estática o en movimiento). En este caso, el campo visual del cómic se desarrolla en la viñeta, y es en ese espacio donde se combinan los diversos elementos icónicos para producir un sentido.

En relación a la composición de la imagen ejemplificando un caso de publicidad, la Doctora Ana Adela Goutman afirma lo siguiente: "El privilegio que se otorga a la dimensión visual y a la explotación de su figuratividad para comunicar un mensaje abstracto, ideológico, hace de este anuncio un enunciado muy próximo a los míticos o sagrados que usando el mismo tipo de discurso a la vez sintácticamente abstracto y semánticamente figurático producen un efecto de sentido de verdad.

El tratamiento gráfico y cromático, el dibujo y el color de una imagen opera a menudo una suprasegmentación que rearticula los signos figurativos lexicalizables más a menudo, y dota de formas el discurso profundo". (95)

ILUMINACION

Dentro del cómic toda acción tiene una dirección lumínica. La ubicación de los objetos y personajes, la hora del día en que transcurren los acontecimientos y la intensidad dramática se obtiene de la iluminación. Respecto al tema Rudolf Arnheim plantea que generalmente la luz representada en un dibujo o pintura procede del ángulo superior izquierdo, por dos razones: Porque la altura indica la ubicación del sol y de las lámparas en el techo, y porque la luz alta procedente de la izquierda es la más conveniente para escribir y dibujar con la mano derecha (Rudolf Arnheim, Arte y Percepción visual. Psicología de la visión creadora. 1984, pp. 49-50).

Las categorías utilizadas para clasificar la iluminación en este trabajo son las siguientes:

- 1) Luz natural.- Cuando se recrea el efecto de luminosidad de día o de noche.
- 2) Luz artificial.- Cuando se recrea el efecto de la luminosidad artificial.
- 3) Luz difusa.- Cuando la iluminación no crea sombras distribuyendo la claridad de manera uniforme.
- 4) Luz directa.- Cuando la iluminación produce sombras en los objetos, o sólo aparecen sombras de objetos o personajes causadas por la luz directa. (96)

Como se mencionó en el capítulo anterior, la elaboración del marco teórico-conceptual, se realizó partiendo de diversos autores, pero seleccionando, ajustando y reestructurando los conceptos, y sus significados a los objetivos funcionales y operativos del proyecto.

4.3 ESTUDIO DE CASO (HISTORIETA)

Después de citar los aspectos teóricos pertinentes de diversas fuentes bibliográficas para realizar este estudio; se procederá al análisis de un producto concreto, que en este caso es una tira cómica de factura nacional y de actualidad. Es importante mencionar que además de las categorías de análisis ya citadas, el trabajo se complementará con otros elementos de estudio del profesor Lauro Zavala A. de la Universidad Autónoma Metropolitana Plantel Xochimilco (97).

Como ya se planteó anteriormente el autor de esta tesis considera que al ser el cine una imagen en movimiento, que proviene de la imagen fija; la mayoría de las categorías de análisis del discurso cinematográfico se pueden adaptar a la tira cómica comparando una viñeta con un fotograma.

CONDICIONES DE LECTURA

Elección personal:

Desde la justificación de este proyecto ya se plantea la inquietud de acercarse al estudio del cómic desde una perspectiva teórica seria y con fundamentos. Mucho se ha mencionado y escrito de la tira cómica, pero más de su historia y de su sociología que de su discurso y su producción de sentido. Es por eso la elección de este trabajo como producto alternativo, por lo menos dentro de esta Universidad.

CONDICIONES DE PRODUCCION Y DISTRIBUCION

Para el desarrollo de este proyecto se eligió a un producto nacional, ya que de esta forma tanto el estudio como la lectura de este trabajo responden más a expectativas e inquietudes de estudiantes y académicos mexicanos.

El nombre del cómic se titula: "Sola en mis pesadillas"; los autores son Verónica Camacho Barrera (guión) y Ricardo Camacho Barrera (dibujo); y apareció en el primer número de la revista El gallito inglés, en la Ciudad de México, a principios de la década de los noventas. (1992)

TITULO

Es pertinente iniciar este apartado con una cita de Rolánd Barthes en relación a los códigos lingüísticos e icónicos: "Hoy en día parece ser que, en cuanto a la comunicación de masas, el mensaje lingüístico está presente en todas las imágenes: bien bajo la forma de titular, texto explicativo, artículo de prensa, diálogo de película o globo de cómic; esto muestra que no es demasiado exacto hablar de una civilización de la imagen: aún constituimos y quizá más que nunca una civilización basada en la escritura".(98)

Toda novela debe llevar un título (afirma Umberto Eco), pero éste no siempre es una clave interpretativa de la obra. "La idea de El nombre de la rosa se me ocurrió casi por casualidad, y me gustó porque la rosa es una figura simbólica, tan densa que, por tener tantos significados, ya casi los ha perdido todos.... El título debe confundir las ideas, no regimentarlas".(99)

En relación al mismo tema, en el libro Estudios para una semiótica del espectáculo, de la Doctora Ana Adela Goutman, se afirma que una película

tiene un nombre como un director tiene el suyo, y no siempre tiene relación el título con el tema del filme. (100)

De lo anterior, se puede concluir, que no siempre existe una relación directa entre el título de una obra y su contenido; sin embargo en el caso del cómic analizado sí existe un vínculo entre el significado del nombre y la trama de la tira cómica.

"Sola en mis pesadillas" es el título, que indica o denota a una mujer soñando; y que es un avance del contenido de la obra en cuya trama aparece una joven con sueños de angustia, en donde se enfrenta a seres malignos y no hay nadie que la ayude. En este caso el título sí tiene estrecha relación con la obra, y pone al lector en antecedente del posible contenido temático del cómic.

ARGUMENTO

A pesar de ser mencionada la trama de la obra en el estudio psicoanalítico, en este apartado se intentará describir a un nivel más argumental que analítico.

La historieta comienza con una serie de imágenes del cuadro de la Gioconda o Mona Lisa, de Leonardo Da Vinci, pintura que se encuentra colgada arriba de la cama de una muchacha durmiendo.

La chica está soñando, y en la obra se describen sus pesadillas. La joven se levanta de su cama y sale de su casa internándose en un bosque, donde se enfrenta con seres y criaturas extrañas que la persiguen y quieren dañar. Finalmente la angustia vence el sueño de la muchacha y ésta se despierta muy

excitada. Entonces aparece la madre quien la regaña por sus temores injustificados, y manda a su hija al bosque por un encargo rutinario.

La joven acepta de mala gana y atemorizada por los sueños que tuvo, sin embargo tiene que cumplir con su tarea. Antes de salir de su casa desquita su coraje rompiendo el cuadro colgado en su habitación; y la historia termina cuando la chica se interna en un bosque real tétrico y solitario igual o peor que el de sus pesadillas.

Después de explicar en el capítulo anterior todas las categorías de análisis que se utilizarán en este proyecto, se presenta un cuadro sinóptico de cómo se aplicarán dichas categorías a cada viñeta o conjunto de viñetas. El cómic a desarrollar cuenta con 94 recuadros, algunos de ellos similares o simplemente una continuación de una imagen en movimiento, por lo que algunos se agruparán para no hacer reiterativo el estudio. Para la división y enumeración de viñetas se utilizó el criterio de la segmentación de la imagen por un marco o espacio en blanco. Las categorías se analizarán página por página, por lo que el estudio contará con diez secciones.

CUADRO SINOPTICO DE CATEGORIAS DE ANALISIS:

Texto	Narración en recuadro	
	Narración sin recuadro	
	Narración en globo	
	Narración sin globo	
	Onomatopeya	
	Anclaje	
Dibujo	Realista	
	Surrealista	
	Expresionista	
Montaje	Lenguaje	Viñeta
		Carril
		Página
		Tejido
Clasificación	Clasificación	Analítico
		Sintético
		Narrativo
		Expresivo: rítmico / ideológico

Planos cinematográficos

Long shot
Medium long shot
Full shot
Medium shot
Close up
Big close Up
Insert

Tiempo

Adecuación
Condensación
Continuidad
Simultaneidad
Flash back
Tiempo psicológico

Composición
de la imagen

Descriptiva
Narrativa
Expresiva
Simbólica
Metáfora visualizada
Cinetismo

Iluminación

Luz natural
Luz artificial
Luz difusa
Luz directa

ANALISIS

Página 1

Texto: No existe

Dibujo: Realista (viñeta 1)

Expresionista (viñetas 2-7)

Lenguaje: Composición horizontal de viñetas rectangulares (1-7).

Montaje: Primero y Segundo carriles con segmentación de viñetas (1-6).

Tercer carril con relación de imágenes en una sola viñeta (7)

Clasificación: Analítico.

Expresivo: ideológico

Planos cinematográficos: Medium Shot (viñetas 1-7)

Tiempo: Sicológico

Composición de la imagen: Descriptiva (viñeta 1).

Expresiva/Simbólica (viñetas 2-7).

Iluminación: Luz natural (viñetas 1-3).

Luz difusa (viñetas 4-6).

Luz directa (viñeta 7).

PAGINA II

Texto: No existe

Dibujo: Realista (viñeta 8), Expresionista (viñetas 9-17).

Lenguaje: Composición horizontal de viñetas rectangulares
(8-17) Primer carril con superposición de viñetas

Montaje: (8-10), Segundo carril con segmentación de viñetas
(11-13). Tercer carril con segmentación y
superposición de viñetas (14-17).

Clasificación: Analítico, Expresivo: rítmico.

Planos cinematográficos: Full shot (viñetas 8 y 10) Big close Up (viñetas 9, 12, 13)
Close Up (viñeta 11), American Shot (viñetas 14-17).

Tiempo: psicológico

Composición de la imagen: Descriptiva (viñeta 8).

Expresiva/Narrativa (viñetas 9-17).

Cinetismo (viñetas 15 y 16).

Iluminación: Luz directa (viñetas 8, 10, 13, 17).

Luz difusa (viñetas 9, 11, 12, 14, 15, 16).

PAGINA III

Texto: No existe

Dibujo: Realista (viñetas 11, 18, 19,).

Surrealista (viñetas 20, 22, 23, 24).

Lenguaje: Composición horizontal de viñetas rectangulares (8-

21) y de forma geométrica no definida (22-24), Primero

Montaje: y Segundo carriles con segmentación de viñetas

(18-23), Tercer carril, una sola viñeta (24).

Clasificación: Analítico.

Expresivo: ideológico/rítmico.

Planos cinematográficos: Full Shot (viñetas 18, 20, 22, 23), Close Up (viñetas 19,

y 21), Medium Long Shot (viñeta 24).

Tiempo: Sicológico

Composición de la imagen: Narrativa/Expresiva/Símbolica (viñetas 18-24).

Iluminación: Luz directa (viñetas 18-24).

PAGINA IV

Texto: No existe

Dibujo: Surrealista (viñetas 25-35).

* La viñeta # 36 es la imagen segmentada de un personaje que será analizada en la siguiente página.

Lenguaje: Composición horizontal de viñetas rectangulares
(25-36) Primero, Segundo y Tercer carriles con
Montaje segmentación de viñetas
Clasificación: Analítico / Narrativo.

Plano cinematográficos: Medium Shot (viñetas 25 y 26), Big Close Up (viñetas 27, 28, 30, 31), Full Shot (viñetas 29, 32, 33, 34, 35).

Tiempo: Sicológico

Composición de la imagen: Expresiva / Narrativa

Iluminación: Luz directa (viñetas 25-35).

PAGINA V

Texto: Narración en globo (viñetas 39, 41, 43) Narración sin globo (viñeta 42).

Anclaje: Sí existe una relación entre el texto de los globos y los personajes ficticios del sueño, que están hablando en ingles.

Onomatopeya: El texto que aparece sin globo, representa sonidos emitidos por los robots del sueño. También existe anclaje.

Dibujo: Realista (viñetas 37, 40, 44)

Surrealista (viñetas 38, 39, 41, 42, 43).

Lenguaje: Composición horizontal de viñetas rectangulares (37-44); la viñeta #43 no está completamente definida su forma geométrica.

Montaje: Primero, Segundo y Tercer carriles con segmentación y sobreimpresión de viñetas.

Clasificación: Analítico, Expresivo: rítmico.

Planos cinematográficos: Full Shot (viñetas 37, 41, 43) Insert (viñeta 38), American Shot (viñeta 39), Close Up (viñetas 40 y 44), Medium shot (viñeta 42).

Tiempo: Sicológico

Composición de la imagen: Cinetismo (viñetas 37, 38, 39, 43, 44), Narrativa /
Expresiva (viñetas 37-44), Simbólica (viñetas 37, 38,
39, 41, 42, 43).

Iluminación: Luz difusa (viñetas 37-42),
Luz directa (viñetas 43 y 44).

PAGINA VI

Texto: No existe

Dibujo: Realista (viñetas 45-48).
Surrealista (viñetas 49, 50, 53, 54)
Expresionista (viñeta 51).

Lenguaje: Composición horizontal de viñetas rectangulares.
Primero, Segundo y Tercer carriles.

Montaje:

Clasificación: Narrativo / Sintético.
Expresivo: rítmico.

Planos cinematográficos: Medium Shot (viñeta 45), Full Shot (viñetas 46 y 48),
American Shot (viñetas 47, 51, 53), Insert (viñeta 52),
Long Shot (viñetas 49, 50, 52), Medium Long Shot
viñeta (54).

Tiempo: Sicológico

Composición de la imagen: Narrativa/Expresiva/Simbólica (viñetas 25-36).

Iluminación: Luz directa (viñetas 45, 46, 49, 50, 52, 53, 54).

Luz difusa (viñetas 47, 48, 51, 54).

PAGINA VII

Texto: No existe

Dibujo: Surrealista (viñeta 55).

Expresionista (viñeta 56).

Realista (viñetas 57 - 63).

Lenguaje: Composición horizontal de viñetas rectangulares.

Primero, Segundo y Tercer carriles con segmentación

Montaje: de viñetas.

Clasificación: Simbólico/Expresivo: ideológico (viñetas 55 y 56),
narrativo (viñetas 57-63).

Planos cinematográficos: Close Up (viñetas 55 y 57), Insert (viñeta 56),

Medium Shot (viñetas 58, 59, 60, 61, 63).

American Shot (viñeta 62).

•

Tiempo: Sicológico

Composición de la imagen: Simbólica (viñetas 55 y 56).

Expresiva/Narrativa (viñetas 55-63).

Iluminación: Luz difusa (viñetas 55, 57, 59, 60, 62, 63).

Luz natural (viñeta 56).

Luz directa (viñetas 58, 61).

PAGINA VIII

Texto: No existe

Dibujo: Surrealista (viñetas 64, 65, 66, 67, 72).

Realista (viñetas 68, 69, 70, 71, 72, 74).

Lenguaje: Composición horizontal de viñetas rectangulares.

Montaje: Primero, Segundo y Tercer carriles con segmentación de viñetas.

Clasificación: Narrativo/Expresivo: rítmico.

Planos cinematográficos: Medium Shot (viñetas 64, 73, 74).

Big Close Up (viñeta 65).

American Shot (viñeta 66)

Full Shot (viñetas 67-72).

Tiempo: Sicológico

Composición de la imagen: Narrativa (viñetas 64-70).

Expresiva (viñetas 71,74).

Simbólica (viñetas 64, 65, 66, 67, 73).

Cinetismo (viñetas 65, 66, 67, 73).

Iluminación: Luz difusa (viñetas 64, 65, 66, 67, 74).

Luz directa (viñetas 68-74).

PAGINA IX

Texto: Narración sin globo (viñetas 75, 76, 77).

Narración en globo (viñetas 76-85).

Anclaje: Sí existe relación de todos los textos con los personajes del cómic. Hay dos interjecciones en las viñetas # 75 y 76, y los demás son textos explicativos.

Dibujo: Realista (viñetas 75, 76, 78, 79, 80, 81).

Surrealista (viñetas 76, 77, 82, 84, 85).

Lenguaje: Composición horizontal de viñetas rectangulares.

Montaje:

Clasificación: Narrativo / Expresivo:
rítmico e ideológico.

Planos cinematográficos: Close Up (viñeta 75).

Medium Shot (viñetas 76, 77, 78, 79, 80, 83, 85).

Big Close Up (viñeta 84), American Shot (viñeta 84).

Tiempo: Adecuación / Continuidad.

Composición de la imagen: Narrativa/Expresiva (viñetas 75-85).

Simbólica (viñetas 77, 82, 84, 85).

Iluminación: Luz difusa (viñetas 75, 78, 79, 80, 81, 83).

Luz directa (viñetas 76, 77, 82, 84, 85).

PAGINA X

Texto: Narración en globo (viñetas 88, 89, 90, 91, 93, 94).

Onomatopeya (viñeta 92).

Anclaje: Sí existe relación entre los textos y los personajes del cómic.

La onomatopeya de la viñeta # 92 tiene más un nivel de signo icónico que lingüístico por su presentación; los demás textos son explicativos.

Dibujo: Realista (viñetas 87, 88, 89, 90, 91, 93)

Surrealista (viñetas 92 y 94).

Lenguaje: Composición horizontal de viñetas rectangulares.

Montaje: Primero y Segundo carriles con segmentación de viñetas. Tercer carril, una sola viñeta.

Clasificación: Narrativo / Expresivo: rítmico

Planos cinematográficos: Full Shot (viñetas 86, 87, 88, 89, 91).

Medium Shot (viñeta 90), Insert (viñeta 9).

Long Shot (viñeta 94).

Tiempo: Adecuación / Continuidad.

Composición de la imagen: Narrativa / Expresiva (viñetas 86-91).

Cinetismo (viñeta 91).

Simbólica (viñetas 93 y 94).

Iluminación: Luz difusa (viñetas 86, 87, 88, 89, 91, 92, 93).

Luz directa (viñeta 90).

Luz natural (viñeta 94).

CUADRO DE RESULTADOS DE ANALISIS SEMIOTICO

No. de Página: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TEXTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DIBUJO	REALISTA EXPRESIONISTA	REALISTA EXPRESIONISTA	REALISTA SURREALISTA	SURREALISTA	EN GLOBO Y CON ANCLAJE REALISTA SURREALISTA	REALISTA SURREALISTA EXPRESIONISTA	REALISTA SURREALISTA EXPRESIONISTA	REALISTA SURREALISTA	SIN GLOBO Y CON ANCLAJE REALISTA SURREALISTA	CON GLOBO Y CON ANCLAJE REALISTA SURREALISTA
LENGUAJE	COMPOSICION HORIZONTAL DE VINETAS RECTANGULARES									
MONTAJE	LENGUAJE									
CLASIFICACION	ANALITICO EXPRESIVO	ANALITICO EXPRESIVO	ANALITICO EXPRESIVO	ANALITICO EXPRESIVO	ANALITICO EXPRESIVO	NARRATIVO EXPRESIVO	ANALITICO EXPRESIVO	NARRATIVO EXPRESIVO	NARRATIVO EXPRESIVO	NARRATIVO EXPRESIVO
TIEMPO	SICOLOGICO							↑	↑	↑
COMPOSICION DE LA IMAGEN	EXPRESIVA SIMBOLICA DESCRIPTIVA	EXPRESIVA NARRATIVA DESCRIPTIVA	EXPRESIVA SIMBOLICA DESCRIPTIVA	EXPRESIVA DESCRIPTIVA	EXPRESIVA SIMBOLICA DESCRIPTIVA	EXPRESIVA SIMBOLICA DESCRIPTIVA	EXPRESIVA SIMBOLICA DESCRIPTIVA	EXPRESIVA SIMBOLICA DESCRIPTIVA	EXPRESIVA SIMBOLICA DESCRIPTIVA	EXPRESIVA SIMBOLICA DESCRIPTIVA
PLANOS CINEMATOGRAFICOS	MEDIUM SHOT	FULL SHOT	FULL SHOT	MEDIUM SHOT FULL SHOT	MEDIUM SHOT FULL SHOT	MEDIUM SHOT FULL SHOT	MEDIUM SHOT	MEDIUM SHOT FULL SHOT	MEDIUM SHOT	MEDIUM SHOT
	AMERICAN SHOT			AMERICAN SHOT	AMERICAN SHOT	AMERICAN SHOT	AMERICAN SHOT	AMERICAN SHOT	AMERICAN SHOT	AMERICAN SHOT
			MEDIUM LONG SHOT			MEDIUM LONG SHOT				
						LONG SHOT				LONG SHOT

PLANOS CINEMATOGRAFICOS		CLOSE UP		CLOSE UP		CLOSE UP		CLOSE UP		CLOSE UP
		BIG CLOSE UP	BIG CLOSE UP			BIG CLOSE UP	BIG CLOSE UP		BIG CLOSE UP	
		INSERT		INSERT						INSERT
ILUMINACION	DIRECTA	DIRECTA	DIRECTA	DIRECTA	DIRECTA	DIRECTA	DIRECTA	DIRECTA	DIRECTA	DIRECTA
	DIFUSA	DIFUSA	DIFUSA	DIFUSA	DIFUSA	DIFUSA	DIFUSA	DIFUSA	DIFUSA	DIFUSA
	NATURAL					NATURAL				NATURAL

CONCLUSIONES

A través de la elaboración de esta investigación, se pueden inferir los siguientes planteamientos.

El surgimiento del periodismo moderno es el siglo XIX, primero en Europa y después en Estados Unidos, es un factor determinante para el desarrollo e industrialización del cómic en el mundo. Es a finales de este siglo, en 1985, cuando surgen dos formas de comunicación masiva: el cómic y el cine; ambos medios se desarrollan con una influencia recíproca tanto en el lenguaje como en sus contenidos. Esto da como resultado lo que se denomina literatura icónica, tanto estática como cinética.

En las primeras décadas del presente siglo, la historieta absorbe una gran influencia de las diversas corrientes artísticas de la pintura, como son el realismo, el surrealismo y el cubismo; esto da lugar a una pluralidad de estilos en el diseño de los cómics que sigue vigente hasta nuestros días.

El cómic a través de la historia, ha reflejado en sus contenidos problemas o situaciones coyunturales por los que han pasado países o continentes; tal es el caso de las dos guerras mundiales, las revoluciones comunistas o la colonización de las potencias a países subdesarrollados, por sólo mencionar algunos ejemplos.

El fenómeno de la transculturación en los medios de comunicación también fue representativo en la industria de la historieta; el surgimiento de

sindicatos y agencias de publicación y distribución permitió la globalización de personajes y tiras cómicas en todo el mundo. La industrialización del cómic trajo consigo diversos aspectos característicos de la producción masiva de mensajes: primero la censura impuesta por los empresarios editorialistas a los creadores, segundo las disputas en materia autoral por los derechos de las obras y tercero la estandarización de los contenidos y personajes de la historieta para poderse exportar a nivel internacional. Con la consolidación de la industria del entretenimiento, en la segunda mitad del presente siglo, surgen encuentros, conferencias, exposiciones, estudios e investigaciones en pro y en contra de la historieta en el mundo.

El mito es un elemento determinante en el ser humano para comprender el mundo que lo rodea. Es a través de éste que el individuo encuentra una identidad individual y social; además adquiere una serie de valores axiológicos que le permiten comportarse en una comunidad. Toda sociedad necesita de un pasado (real o ficticio) que le de sentido a la vida.

Es precisamente el mito el que permite entender el pasado y el presente del hombre.

En el ámbito de la psicología, el mito también juega un papel muy importante. Investigadores como Freud, Jung, Rollo May, Bruno Betleheim, consideran que es un elemento indispensable para la terapia del psicoanálisis, ya que éste ayuda a estudiar la identidad del individuo.

En los medios de comunicación los mitos se convierten en héroes y en narrativas de acción, en donde se enfrentan valores representados en el odio, el amor, la amistad, el mal, la justicia etc., y el público se identifica con estos contenidos reafirmando su personalidad. En la historieta el mito se representa en sus contenidos, e influye en ideas y actitudes de los lectores, principalmente del público infantil que es el más vulnerable a los mensajes.

Antiguamente los mitos se transmitían de forma oral de generación en generación, posteriormente estuvieron vigentes en la tradición escrita o literaria, y actualmente se manifiestan en los relatos o narraciones de los medios masivos de comunicación.

Los contenidos infantiles actualmente difundidos en los medios de comunicación, no sólo influyen ideológicamente en el auditorio sino que son un éxito comercial. A través de los lanzamientos multimedia, un héroe de cómic puede ser llevado a la pantalla de cine o a un programa de radio o televisión.

Además generalmente se producen una serie de artículos publicitarios que refuerzan el negocio de la industria del entretenimiento. Por lo anterior se deduce, que los medios de comunicación no compiten entre sí o son excluyentes sino que actúan de forma integral y se complementan, en un fenómeno denominado sinergia, donde todos buscan un mismo objetivo.

A partir de la segunda mitad de este siglo, al cómic se le puede considerar una industria autónoma de entretenimiento. A pesar de interactuar con otros medios, posee una supervivencia propia y un auditorio específico.

A la historieta se le puede considerar actualmente un instrumento o medio de comunicación masiva, ya que responde a las siguientes características:

- Una reproducción mecánica y seriada.
- Una recepción masiva (aunque no simultánea).
- Una distribución generalmente transnacional a través de sindicatos y agencias de publicidad.
- Una serie de eventos a nivel mundial, y estudios e investigaciones sobre el tema.
- Una dinámica homogénea y estandarizada en el diseño de sus contenidos, para una rápida distribución y un eficiente consumo del producto.

La función de la historieta en la sociedad no sólo ha sido de entretenimiento o de manipulación ideológica (como algunos investigadores la han definido), sino también ha jugado un papel concientizador y educativo, tal es el caso de los ejemplos citados en este trabajo sobre China y Cuba, y un amplio número de publicaciones de carácter didáctico.

La aparición de la obra de Freud a finales del siglo pasado y principios del presente, constituyo un parteaguas histórico, no sólo en el estudio del comportamiento del ser humano sino en el análisis y crítica de su producción artística; de ahí el desarrollo de lo que se denomina “Psicología del arte”.

Utilizando la teoría del psicoanálisis, se puede develar o tener una aproximación al mundo psicológico de un artista vertido en su obra. Es importante aclarar que tanto la teoría como los conceptos utilizados en este trabajo son básicos y de carácter introductorio. Obviamente existe mucho material de Freud y del campo de la psicología en general para realizar un estudio.

Sin embargo el objetivo de incluir un apartado de esta naturaleza en el proyecto, es demostrar que el fenómeno de la comunicación, puede ser investigado desde diversos enfoques, con un criterio pluridisciplinario.

El cómic conjunta una serie de elementos sígnicos convencionales (icónicos y lingüísticos) que permiten representar la intencionalidad manifiesta de su creador, pero con la teoría psicoanalítica se puede profundizar en el subconsciente del artista y obtener una visión más integral de su obra, en este caso una historieta.

Uno de los planteamientos esenciales de la teoría psicoanalítica, es entender cómo la producción artística es un elemento compensador para el individuo de las constantes presiones y frustraciones que sufre dentro de un sistema social. La fantasía representada en el arte, produce un goce estético tanto al creador como al espectador, libre de presiones sociales, es decir convencionalmente aceptado. Las fantasías de todo sujeto pueden ser representadas tanto en los sueños como en su obra artística, incluso los

primeros pueden influir en la segunda. Ambos aspectos pueden ser interpretados por el psicoanálisis.

A continuación se presentan algunas generalidades y elementos recurrentes que se detectaron en la historieta al hacer el estudio psicoanalítico.

Simbolismo en el sueño:

- Existen una serie de elementos en la historieta que representan los órganos genitales femeninos como son: ropa interior y de dormir, flores, pozos, cavidades y objetos de madera.
- Los órganos sexuales masculinos sólo están representados en un árbol de tres picos que aparece en el bosque del sueño.
- El acto sexual está representado en diversas acciones de la joven, como trepar, resbalar, caer en un abismo y ser perseguida por un sujeto siniestro.

Trabajo del sueño

Los personajes que se le aparecen a la muchacha son producto del “trabajo del sueño”, cuya tarea es transformar, desplazar y mezclar elementos para darles coherencia en el sueño. En este caso existen individuos deformados, máscaras, insectos, robots y una especie de hombre con rasgos de toro que persigue y trata de destruir a la joven. Lo que simboliza cada uno de ellos está explicado en el análisis, sin embargo lo importante es resaltar las diferentes transformaciones y fusiones que se llevan a cabo por dicho proceso.

Censura Onírica

La "Censura Onírica" trabaja de forma tal, que su objetivo es no causarle conflicto al soñante. Para esto se basa en la omisión, reagrupación y desfiguración de elementos, como los últimos casos mencionados. Si existe un deseo expresado en el sueño que no logre omitir la censura, ésta recurre al último recurso que es despertar al soñante. Por todo lo anterior, se explica que la muchacha haya tenido lagunas en el sueño, y finalmente un despertar repentino y angustiante.

Existen algunos elementos que se presentan fuera del sueño del personaje y que también tienen un significado:

- La madre se representa como un personaje maligno para la hija, y ésta última le tiene rencor y resentimiento. Sin embargo también existe una dependencia emocional con la madre, ya que la muchacha se siente sola y desprotegida.
- El cuadro de Mona-Lisa aparece al principio de la historieta, pero a través del movimiento simulado por el montaje de viñetas, se sugiere que el retrato va penetrando en el sueño de la joven. Como ya se mencionó anteriormente, cualquier elemento externo puede ser incluido y contextualizado en un sueño en calidad de estímulo externo. En este caso, la Gioconda tiene un significado determinante para la Chica, ya que aparece constantemente durante toda la trama. Al final la joven descarga su coraje rompiendo la pintura.

- El bosque real que aparece al final de la historieta, es muy similar al del sueño, por lo que se entiende que los “sueños diurnos” se encuentran mezclados con los “sueños nocturnos” del personaje, es decir, las fantasías de la joven y los objetos reales van a estar presentes durante el sueño.

El cómic como producto de comunicación, tiene directa relación con la literatura, la prensa y el cine. De la primera retoma el relato narrativo a través del texto; de la segunda su dinámica de impresión y distribución; y del tercero su lenguaje visual utilizando planos, encuadres, iluminación, composición de la imagen etc. Obviamente también hay relación con los medios electrónicos pero sólo en el sentido de adaptar una tira cómica a radio o televisión.

La tira cómica utiliza dos sistemas de signos: icónicos y lingüísticos, y los combina para producir su significado. A pesar de que el signo icónico posee ciertas cualidades del objeto que representa, su decodificación también responde a normas culturales al igual que el signo lingüístico. Por lo tanto un cómic presenta diversas posibilidades de interpretación de acuerdo al contexto sociocultural del público lector.

El surgimiento del periodismo moderno a finales del siglo pasado en Europa y Estados Unidos, impulsó el desarrollo y difusión del cómic a nivel internacional insertándolo así en la industria de la cultura y el entretenimiento.

La función explicativa del texto en la historieta es muy importante, ya que independientemente de la representatividad autónoma de la imagen, la función del anclaje permite al lector una interpretación más ágil y más específica.

Los elementos técnicos y gramaticales del lenguaje cinematográfico pueden ser aplicados al análisis semiótico de un cómic.

El dibujo en la tira cómica tiene una influencia directa del arte pictórico, en cuanto a corrientes y técnicas, así como en la composición de la imagen y la iluminación.

El montaje es un elemento determinante en la historieta, ya que la combinación de imágenes con una intencionalidad producen un significado específico en el lector. Además de que este elemento ayuda a representar la temporalidad de la narración.

La tira cómica posee una gramática o división sígnica, al igual que la puntuación en la literatura o las tomas y escenas en el cine. La viñeta es la unidad mínima espacio-temporal con significación; y ésta constituye el sintagma narrativo. Varias viñetas forman un carril, varios carriles forman una página y finalmente el entretrejo de las páginas dan lugar a una historieta.

La naturaleza del cómic es elíptica, el tiempo está representado por signos icónicos que hacen referencia al sueño y vigilia de los personajes; al día y la noche; a las estaciones del año etc. Dentro de la narrativa sólo se presenta lo más relevante de la trama, los demás detalles los construye y concatena el lector para darle un sentido lógico a la historieta.

En relación al análisis semiótico de la historieta se concluyen los siguientes resultados:

Existe muy poco texto en la historieta. Esta se explica por sí sola a través de imágenes. Las tres páginas que incluyen diálogos, éstos cumplen una función explicativa o de anclaje.

En la tira predomina la técnica realista en el dibujo, sin embargo para descubrir los sueños y las emociones del personaje se utiliza más la corriente surrealista; y en el bosque del sueño se recrea en una atmósfera de corte expresionista.

En el montaje predomina el de tipo analítico, ya que se trata de resaltar el mundo psicológico de la joven. También se da el expresivo para describir un bosque lóbrego y tenebroso. El tipo narrativo aparece escasamente y sólo con el fin de representar la acción de los personajes.

El desarrollo de la historieta se da mayoritariamente en tiempo psicológico ya que todo es un sueño; sin embargo existe adecuación y continuidad cuando el personaje despierta, ya que estas dos últimas categorías se utilizan en la narración lineal clásica.

En la composición de la imagen predominan las categorías: expresiva y simbólica para introducir al lector al mundo subjetivo del personaje y lo que simbolizan diversos elementos en su sueño.

La narrativa se presenta para encadenar la acción de los personajes; y la categoría descriptiva sólo aparece al inicio de la historieta para detallar la habitación de la joven.

En la iluminación se maneja luz natural sólo a principio del cómic para la pintura de Mona Lisa y al final cuando aparecen un bosque real. El resto de la

trama de carácter onírico se desarrolla en luz directa y difusa para crear ambientes angustiantes. La iluminación artificial en el cómic no existe, es un recurso de cine.

A pesar de ser ya una rama de estudio bien definida, la ciencia de la comunicación debe ser entendida como un área pluridisciplinaria, en donde converjan elementos teóricos y metodológicos de otras disciplinas como la historia, la antropología, las matemáticas, la sociología y la psicología por sólo citar algunas.

Este trabajo presenta dos posibilidades de interpretación de un producto de comunicación, que son los análisis semiótico y psicológico respectivamente. A manera de reflexión final se puede afirmar lo siguiente.

Si bien es cierto que existen muchas investigaciones de carácter semiótico, son pocos los estudios de psicología de la comunicación, un terreno aún virgen en este campo.

Es evidente que cuando se aplica la teoría psicoanalítica a una obra determinada (en este caso una historieta) se encuentran elementos conscientes e inconscientes, que pueden o no ser reconocidos o aceptados por sus autores.

Tanto el título como el contenido de la obra hacen alusión a los sueños de una mujer, en este caso la hermana del autor. La historieta está basada en el contenido onírico de los sueños recurrentes; los personajes que aparecen fueron redactados y explicados por Verónica Camacho, la guionista (y protagonista del cómic) a su Hermano Ricardo, quien ilustró gráficamente la

historia. De acuerdo a la entrevista, el procedimiento de coautoría para la composición de la obra fue el siguiente. (Ver Anexo No. 7)

Verónica - Experimenta soledad y sentimientos de inferioridad.

Ricardo - Titula la historieta “sola en mis pesadillas”.

Verónica - Describe varios personajes siniestros dentro del sueño.

Ricardo - Dibuja dichos personajes.

Verónica - Sueña con un toro que la persigue.

Ricardo - Diseña un personaje con características humanas y de un toro.

Verónica y su madre tienen sueños similares.

Ricardo - Incluye en la historia a la madre de ambos, y la representa como un ser

maligno y terrenal. Al hacer la ilustración trata de mezclar la realidad con la fantasía.

De acuerdo al estudio realizado se puede afirmar que existen personajes que fueron descritos de forma consciente por el soñante, pero que tienen una significación y un simbolismo específicos en el sueño que éste desconoce. También existen elementos con una vinculación sexual a los que nos se les da importancia.

Dentro del cómic existen dos representaciones: por un lado las experiencias narradas por la guionista o soñante, y por otro las proyecciones gráficas del dibujante. Sin embargo en ambos casos existen manifestaciones conscientes e inconscientes de los autores que pueden ser analizadas.

El personaje de la madre fue un elemento agregado por el graficador, basado en una experiencia de relato familiar similar, pero éste adquiere de todas formas un significado específico en el sueño. Cabe mencionar también aquí el carácter mítico de la madre, y cómo es representado por sus autores en la obra como un personaje autoritario.

En el cómic existe una fuerte carga sexual representada en diversos elementos, que los autores niegan o desconocen.

Los personajes siniestros que experimenta la soñante y que son recreados en la obra, son producto del trabajo del sueño, que desfigura y traspone personajes a causa de la censura onírica.

Otro aspecto agregado por el diseñador además del título, es la figura de Mona-Lisa; y en la entrevista justifica su inclusión, como una experiencia aparte que decidió anexar. Por último el autor acepta que su obra es una proyección de su personalidad, de su estilo y que expresa sentimientos y experiencias. Todo esto produce un mensaje digno de interpretación.

Las experiencias y fantasías de los artistas son vertidas en sus obras, de manera consciente o inconscientemente, y pueden ser estudiadas por la teoría psicoanalítica.

Lo que aporta un estudio de este tipo, es que no sólo es un acercamiento a la obra intelectual o artística de un autor; sino también una aproximación a su persona y su mundo psicológico. Este tipo de estudios puede ser aplicado a otros contenidos de comunicación, con resultados interesantes.

El análisis semiótico en este trabajo se inclina por estudiar los mensajes y sus posibles significados, producto de la combinación de elementos sígnicos. En cambio la interpretación psicoanalítica se enfoca más a la intencionalidad (consciente o inconsciente) del emisor al producir un mensaje. Es decir, el estudio semiótico se centra más en el mensaje, no el lo que su autor quiere transmitir, o en la posible lectura del receptor. Estos dos últimos aspectos corresponderían mayoritariamente al campo de la psicología.

En relación a las hipótesis planteadas al inicio de esta investigación, los resultados son los siguientes.

- Los cómics sí son productos masivos de comunicación, que poseen contenidos míticos y patrones culturales, ya que los medios de difusión, son los actuales transmisores mayoritariamente de la ideología y la cultura de los pueblos, papel anteriormente asignado a la familia, la escuela y la religión. Los autores de historietas reproducen sus formas de captar la realidad, y las plasman en su obra. Por otro lado, sí existe una influencia ideológica y conductual en los públicos lectores, pero se tendría que aplicar una encuesta de opinión sobre un grupo social específico, para conocer el grado de penetración.

- A través de la interpretación psicoanalítica se pudo comprobar cómo el creador de una historieta vierte en sus contenidos deseos y pensamientos inconscientes que a veces desconoce. En este caso el análisis arrojó a través del simbolismo representaciones de carácter sexual y familiar principalmente. Algunos elementos son reconocidos por los autores y otros no, por todo lo explicado en el marco teórico de este apartado.
- El contenido de una historieta funciona como espacio de evasión psicológica tanto para el creador como para el receptor. En el caso del cómic analizado se pudo ver cómo los autores proyectaron sus sueños y fantasías en la obra creando una historia surrealista, misma que sirve como distracción y evasión mental al público de lectores.
- El análisis semiótico sirvió para comprobar cómo con dicho estudio, se puede conocer el lenguaje de la historieta y la combinación de los elementos sógnicos para producir un significado. En este caso se analizó el texto, el dibujo, el montaje, los planos cinematográficos, el tiempo, la composición de la imagen y la iluminación. Todo esto permitió conocer un balance integral de cómo está conformado un producto de comunicación.

GLOSARIO

Aforismo.- Pensamiento o sentencia breve y doctrinal que se propone como regla en alguna ciencia o arte.

Aleluya.- Dibujos que contienen una historieta, con su explicación en versos

pareados, que componen un papel de aleluya o pliego de cordel.

Animal Strip.- Tira cómica que utiliza como personajes centrales animales generalmente con comportamiento humano.

Argumento o trama.- Asunto o materia de que se trata una obra.

Arte.- Conjunto de reglas y habilidades para hacer bien una cosa, que buscan la distracción, expresión y goce estético del creador. Manifestación y comunicación de las experiencias de un artista.

Auca.- Versos pareados que no se someten a las reglas de la historieta.

Caricatura.- (Del italiano caricare, "recargar.") figura de persona o cosa, especialmente dibujo, con aspecto exagerado y deformado para producir un efecto cómico.

Cómic.- Tira cómica o Strip. Sucesión de viñetas que forman una unidad de publicación.

Comic - book.- Expresión que designa a la revista de cómics, para distinguirla de las tiras que se publican en los periódicos.

Comix.- Vocablo inventado por los artistas under-ground, para distinguir su obra del cómic convencional.

Cultura.- Conjunto de ideas y conocimientos generados por el hombre en sociedad; y transmitidos de generación en generación.

Cultura de masas.- Masificación de la cultura en todas las clases sociales; principalmente por la difusión de los medios de comunicación.

Dadaísmo.- Movimiento artístico principalmente literario y pictórico.

Estilísticamente es una transición entre el cubismo y el surrealismo.

Se caracterizó por estar en contra de todo lo burgués y tradicional.

Surgió como una respuesta a todo lo ortodoxo establecido en la 1.ª

Guerra Mundial. Se manifestó básicamente entre 1916 y 1922 en las

ciudades de Berlín, París y Nueva York. Esta corriente sería un

antecedente directo de artistas como Feininger, Kandinsky, Klee,

Modigliani y Picasso entre otros.

Describir.- Representar personas o cosas por medio del lenguaje destacando sus cualidades y características.

Didascalia.- Catálogo ilustrado para representar obras cómicas o dramáticas en Grecia.

Discurso.- Conjunto de términos e ideas que sirven para expresar teorías y planteamientos dentro de una disciplina de estudio.

Ecosistemas o sistemas ecológicos.- Zona natural en donde organismos vivos y sustancias inertes interactúan para la supervivencia.

Ecosistema de cultura de masas.- Entorno inmediato de cultura e información, a la que tiene acceso un individuo a través de los medios.

Etiología.- Estudio de la causa de las cosas o de las enfermedades.

Family Strip.- Tira cómica donde sus personajes centrales son una familia.

Filacteria.- Pedazo de piel o pergamino con escritos antiguos. Cinta con inscripciones o leyendas que suele ponerse en esculturas o pinturas.

Funnies.- Cómec de género humorístico.

Girl Strip.- Tira cómica donde el personaje central es una joven o mujer.

Gráfico (ca).- Arte de representar objetos por medio de líneas o figuras. Conjunto de procedimientos para reproducir escritos o dibujos.

Historieta o tira cómica.- Relato de imágenes generalmente segmentado en viñetas, y complementado opcionalmente por textos y acotaciones de situación.

Icono.- Imagen o representación.

Ilustrar.- Reproducir icónicamente un objeto o acontecimiento.

Imagen.- Figura, representación, semejanza y apariencia de una cosa.

Industria cultural. Término acuñado por los investigadores de la Escuela de Frankfurt, para denominar al fenómeno de masificación y comercialización de la cultura.

Interpretar.- Hallar un sentido oculto en las cosas.

Líbido.- Generación de energía de un hombre, dirigida a sus aspiraciones sexuales.

Litografía.- Procedimiento de impresión mediante planchas de pizarra caliza o piedra litográfica.

Moción.- Acción y efecto de moverse y ser movido. Alteración del ánimo, que se mueve o inclina hacia un objeto específico.

Narración.- Relato con una determinada secuencia, de hechos y acciones vividos por una persona. Conjunto de descripciones concatenadas cronológicamente por la temporalidad narrativa.

Neurosis.- Expresión de conflictos entre el yo y aquellas tendencias sexuales que el yo de un individuo encuentra incompatible con su integridad con exigencias éticas.

Onomatopeya.- Representación convencional mediante la escritura, de los sonidos o ruidos producidos por una persona u objeto.

Represión.- Es la resistencia de que impulsos y pensamientos generados en el inconsciente afloren al consciente, ya que van en contra de la ética y cultura de un individuo, o le causan conflictos en su persona. La represión es la forma de precondición de un síntoma.

Sicalipsis.- Neologismo con que se designa en el teatro, la novela y el arte un género acentuadamente desenvuelto e incluso pornográfico.

Sinergia.- Asociación de varios órganos para la producción de un trabajo.

Síntoma.- (Psicología) Es una manifestación de algo que fue reprimido anteriormente. Es un proceso anímico que no fue llevado a cabo normalmente y adquirió otra manifestación diferente. El síntoma son actos perjudiciales e inútiles para la vida, y causan displacer y sufrimiento. Hay un gasto de energía para satisfacerlos (generalmente

CITAS

- 1) Román Gubern. La mirada opulenta. Exploración de la iconósfera contemporánea. Ed. Gustavo Gili, Col. Mass-Media, México, p. 213.
- 2) Ibid, p. 213.
- 3) Ibid, p. 216.
- 4) Ibid, P. 227
- 5) Juan M. Aurecochea y Armando Bartha. Historia de la Historieta en México. Secretaría de Educación Pública, México.
- 6) Ibid, P. 33
- 7) José Guadalupe Posada (1851-1913) pintor e ilustrador mexicano, que cultivó la litografía, la estampa y el grabado. Su obra artística recogió las tradiciones y pensamientos de las oprimidas clases populares, retomando vidas de santos, milagros, crímenes y leyendas del pueblo mexicano.
- 8) Porfirio Díaz (1830-1915) general y político mexicano, que ejerció una dictadura en el poder, de 1876 a 1911. Dio grandes facilidades a los extranjeros para invertir en el país; sobre todo en proyectos de transporte y comunicación. En 1910 es derrocado por el partido antireeleccionista de Francisco y Madero. El 25 de mayo de 1911 Díaz renuncia al poder y huye de México hacia Francia donde muere.
- 9) Juan M. Aurecochea, y Armando Bartha. Op. Cit, p. 42.
- 10) Román Gubern, Op. Cit,. P. 229.

- 11) Ibid, P. 247.
- 12) Ibid, P. 248
- 13) La caricatura política. Fuentes para la historia de la Revolución Mexicana.
Tomo II, Fondo de Cultura Económica, México, 1955, p. XXV (Introducción).
- 14) Juan M. Aurrecochea y Armando Bartha Ob. Cit. P. 48
- 15) Ibid, P. 61.
- 16) Ibid, P. 179.
- 17) Cfr. Juan Cervera. El Nacional, "Trazos críticos de Salvador Pruneda", 01 de agosto de 1995, p. 34.
- 18) José Clemente Orozco nace en Jalisco (1883-1949), pintor revolucionario y liberal que representó en sus obras a las clases oprimidas del país. Estudió en Bellas Artes y trabajó al lado de otro gran pintor: Diego Rivera.
- 19) Cfr. Fernando Figueroa. El Nacional, "Rius cumple 40 años de monero", 21 de julio de 1995, p. 31.
- 20) Cfr. Juan Carlos Garda. El Universal, "Incursióna mexicano en las mangas de Japón", 20 de diciembre de 1996, p. 1, Sección Cultural.
- 21) Javier Coma. Del gato Felix al gato Fritz. Historia de los comics. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979, p. 67.
- 22) Armand Mattelart. Agresión desde el espacio. Cultura y Napalm en la era de los satélites. Ed. Siglo XXI, 1984, p. 12.
- 23) Juan Zapata. El Nacional, "Batman, del comic a la TV y el cine", 16 de julio de 1995, p. 41.

- 24) George Steiner. En el castillo de barba azul. Aproximación a un nuevo concepto de cultura. Ed. Gediza; Barcelona, España 1992, PP. 17-18.
- 25) Cfr. Ibid, PP. 17-22
- 26) Cfr. Larouse Editorial. Larouse Ilustrado. Buenos Aires, Argentina, 1996.
- 27) Rollo May. La necesidad del mito. La influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo. Ed. Paidós, México, 1992, P. 17.
- 28) Ibíd, P. 23.
- 29) Cfr. Ibíd, PP. 31-32.
- 30) Ibíd, PP. 56-57.
- 31) Patrice Flichy. Las multinacionales del audiovisual. Por un análisis económico de los media. Ed. Gustavo Gili, Colección Mass Media, Barcelona, 1982, PP 174-175.
- 32) Lauro Zavala. Material Inflamable. Reseñas y crítica cinematográficas. Universidad Autónoma Metropolitana, México, 1989, P. 8.
- 33) Ibíd, P. 31.
- 34) Ariel Dorfman y Armand Mattelart. Para leer al pato Donald. Ed. Siglo XXI, México, 1991, P. 6.
- 35) Ibíd, P. 20.
- 36) Román Gubern. Op. Cit., p. 239.
- 37) Ibid, PP. 238-239.
- 38) Irene Herner. Tarzán el hombre mito. Secretaría de Educación Pública México, 1974, P. 9.

- 39) Ibid, PP. 183-184.
- 40) Román Gubern. Op. Cit., P. 215.
- 41) James Hogg, et al. Psicología y Artes Visuales. Ed. Gustavo Gili, Col. Comunicación Visual, Barcelona, 1969, pp. 22 - 23.
- 42) Ibíd, P. 39.
- 43) Cfr. Sigmund Freud. Esquema del psicoanálisis y otros escritos de doctrina psicoanalítica. Alianza Editorial, México, 1991, pp 7 - 55.
- 44) Ibíd, p. 35.
- 45) Ibid, p. 36
- 46) Para la realización del marco conceptual de este capítulo se consultaron las siguientes obras:
- Cfr Sigmund Freud. Conferencias de introducción al psicoanálisis. Volumen 15 (1915-16), Amorrortu Editores, Buenos Aires, Argentina, 1978.
 - Cfr. Sigmund Freud. Conferencias de introducción al psicoanálisis, Volumen 16 (1916-17), Amorrortu Editores, Argentina, 1975.
- 47) James Hogg. Op. Cit. P. 40.
- 48) Ibid, P. 86.
- 49) Sigmund Freud. El delirio y los sueños en gradiva de W. Jensen. Ed. Grijalbo, Barcelona, España, 1977, P. 27.
- 50) Sigmund Freud. El creador literario y el fantaseo (1908-1907).
- 51) Bruno Bettelheim. Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Ed. Grijalbo,, México, 1988, pp 12 - 13.

- 52) Readers Digest. Los grandes pintores y sus obras maestras. P. 63
- 53) Sigmund Freud. El delirio y los sueños en Gradiva de W. Jensen. Ed. Grijalbo, Barcelona, España, 1977, P. 28.
- 54) Sigmund Freud. Conferencia de introducción al psicoanálisis. Volumen 15 (1915-16), Amorrortu Editores, Buenos Aires Argentina, 1978, P. 144.
- 55) Ibid, P. 87
- 56) Ibid, P. 80
- 57) Ibid, P. 142
- 58) Ibid, P. 156
- 59) Ibid, PP. 128-129
- 60) Ibid, P. 144
- 61) Ibid, P. 157
- 62) Ibid, P. 198
- 63) Ibid, P. 199
- 64) Sigmund Freud. Conferencias de introducción al psicoanálisis. Volumen 16 (1916 - 17), Amorrortu Editores, Buenos Aires, 1975.
- 65) Ibid, P. 119.
- 66) Sigmund Freud. El delirio y los sueños en Gradiva de W. Jensen. Ed. Grijalbo, Barcelona, España, 1977, P. 35 (Análisis).
- 67) Ibid, P. 51 (Análisis).
- 68) Ibid, P. 76 (Análisis)
- 69) Para la realización de este capítulo se utilizaron los apuntes del seminario monográfico: "La función de la fantasía y su relación con los medios", de el

Dr. Enrique Maorenzic Zaffini de la Maestría en Ciencias de la Comunicación en la Universidad Nacional Autónoma de México.

70) Cfr. Alicia, A. Poloniato. II Foro departamental de educación y comunicación.

Universidad Autónoma Metropolitana, México, 1994, PP. 69-72.

71) Carotini y Peraya. Elementos de semiótica general. Colección Punto y Línea,

Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979, P. 19.

72) Ibid, p. 21

73) Umberto Eco. La estructura ausente. Introducción a la semiótica. Ed.

Lumen, Barcelona, España, 1978, P. 222.

74) Ibid, P. 229.

75) Lorenzo Vilches. La lectura de la imagen., Prensa, Cine, Televisión.

Ed. Paidós. Col. Comunicación, México, 1991, P. 15.

76) Ibid, P. 18.

77) Cfr. Fernando Curiel. Mal de ojo. Iniciación de la cultura icónica. Ed. UNAM,

México, 1989, PP. 35-37.

78) Ibid, P. 37.

79) Ibid, P. 143.

80) Ibid, P. 145.

81) Ibid, PP. 145-146.

82) Roland Barthes. Análisis estructural del relato. Ed. La Red de Jonás,

México, 1988, P. 7.

83) Umberto Eco. La estructura ausente. Introducción a la semiótica. Ed.

Lumen, Barcelona, España, 1978, P. 234.

- 95) Ana A. Goutman. Op. Cit., P. 91.
- 96) Cfr. Antonio González. Op. Cit., P. 12.
- 97) Las categorías de estudio utilizadas en el trabajo, fueron retomadas del modelo de análisis de cine del profesor Lauro Zavala A., durante el curso "Lenguaje Cinematográfico" en la Universidad Autónoma Metropolitana, Plantel Xochimilco, en 1988.
- 98) Roland Barthes. La obvio y lo obtuso. Ed. Paidós, España, 1986, P. 35.
- 99) Umberto Eco. Apostillas a "El nombre de la rosa". Ed. Lumen, Barcelona, España, 1984, P. 12.
- 100) Cfr. Ana A. Goutman. Op. Cit., PP. 14-15.

BIBLIOGRAFIA

- Anguiano, Adolfo. Confrontación. Historia de la investigación de los sueños. Centro de Investigación y Estudio de los Sueños A.C. México, 1986. Pp. 415.
- Aurrecochea, Juan y Bartra, Armando. La historia de la historieta en México. Secretaría de Educación Pública. Editorial Grijalbo, México, 1988. Pp. 291.
- Barbieri, Daniel. Los lenguajes del comic. Ed. Paidós, Col. Instrumentos Paidós, Barcelona, 1991. Pp. 281.
- Barthes, Roland. Análisis estructural del relato. Ed. La Red de Jonas, México, 1977. Pp. 223.
- Barthes, Roland. La obvio y lo obtuso. Ed. Paidós, España, 1986. Pp. 380.
- Bettelheim, Bruno. Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Ed. Grijalbo, México, 1988. Pp. 141.
- Calabrese, Omar. El lenguaje del arte. Ed. Paidós, Col. Instrumentos Paidós, Barcelona, 1995. Pp. 173.

- Carontini, Enrico y Peraya, Daniel. Elementos de semiótica general. Col. Punto y línea. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979. Pp. 139.
- Centro Nacional de Productividad de México. Realización de un filme. México. Pp. 60.
- Coma, Javier. Del gato Felix al gato Fritz. Historia de los comics. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979. Pp. 258.
- Curiel, Fernando. Mal de Ojo. Iniciación de la cultura icónica. Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1989. Pp. 218.
- Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand. Para leer al pato Donald. Ed. Siglo XXI, México, 1991. Pp. 160.
- Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas. Ed. Lumen, Barcelona, 1990. Pp. 366.
- Eco, Umberto. Apostillas a "El nombre de la rosa". Ed. Lumen, Barcelona, 1984. Pp. 83.
- Eco, Umberto. La estructura ausente. Introducción a la semiótica. Ed. Lumen, Barcelona, 1978. Pp. 510.

- Flichy, Patrice. Las multinacionales del audiovisual. Por un análisis económico de los media. Ed. Gustavo Gili, Col. Mass Media, Barcelona, 1982. Pp. 278.

- Fondo de Cultura Económica. La caricatura política. Fuentes para la historia de la Revolución Mexicana. Tomo II, México, 1955. Pp. 143.

- Freud, Sigmund. Conferencias de introducción al psicoanálisis. Volumen 15 (1915-16), Amorrortu Editores, Buenos Aires, 1978. Pp. 219.

- Freud Sigmund. Conferencias de introducción al psicoanálisis. Volumen 16 (1916-17), Amorrortu Editores, 1975. Pp. 461.

- Freud, Sigmund. El creador literario y el fantaseo. (1908(1907)). Pp. 135.

- Freud, Sigmund. El delirio y los sueños en Gradiva de W. Jensen. Ed. Grijalbo, Barcelona, 1977. Pp. 369.

- Freud, Sigmund. Esquema del psicoanálisis y otros escritos de doctrina psicoanalítica. Alianza Editorial, México, 1991. Pp. 356.

- Fuentes, Raúl. La comunidad desapercibida. Investigación e investigadores de la comunicación en México. Consejo Nacional para la Enseñanza y la Investigación de las Ciencias de la Comunicación, México, 1991. Pp. 260.

- González, Antonio. Historia de la fotografía y del cine. Instituto de Teatro de Puebla, México. Pp. 60.

- Goutman, Ana. Estudios para una semiótica del espectáculo. Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1995. Pp. 100.

- Gubern, Román. El lenguaje de los comics. Ed. Península, Barcelona, 1972. Pp. 238.

- Gubern, Román. Historia del cine. Ed. Lumen, México, 1973. Pp. 359.

- Gubern, Román. La mirada opulenta. Explotación de la iconósfera contemporánea. De. Gustavo Gili, Col. Mass media, México. Pp. 418.

- Herner, Irene. Tarzán el hombre mito. Secretaría de Educación Pública, México, 1974. Pp. 191.

- Hogg, James, et al. Psicología y artes visuales. Ed. Gustavo Gili, Col. Comunicación visual, Barcelona, 1969. Pp. 358.

- Larrousse Editorial. Larrousse Ilustrado. Buenos Aires, 1966. Pp. 1635.
- Mattelart, Armando. Agresión desde el espacio. Cultura y Napalm en la era de los satélites. Ed. Siglo XXI, 1984. Pp. 200.
- May, Rollo. La necesidad del mito. La influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo. Ed. Paidós, México, 1992. Pp. 297.
- Maza, Maxiliano y Cervantes Cristina. Guión para medios audiovisuales. Cine, radio y televisión. Ed. Alhambra, México, 1994. Pp. 403.
- Metz, Christian. Psicoanálisis y cine. Ed. Gustavo Gili, México, 1979. Pp. 265.
- Nebiolo, Gino. Los comics del Mao. Ed. Gustavo Gili, México, 1976. Pp. 286.
- Orduz, Alvaro. Compilación de voces y nombres usados en la publicidad. Confederación Latinoamericana de la Publicidad, México, 1963. Pp. 57.
- Paolí, Antonio. Comunicación e información. Perspectivas teóricas. Ed. Trillas, México, 1983. Pp. 138.

- Readers Digest Editorial. Los grandes pintores y sus obras maestras. México. Pp. 219.

- Río del Eduardo. La vida en cuadritos. Un siglo de caricatura en México. Ed. Grijalbo, México, 1984. Pp. 205.

- Romeo Pardo. II Foro departamental de educación y comunicación. Universidad Autónoma Metropolitana, México, 1994. Pp. 237.

- Salvat Editorial. Enciclopedia Salvat. México. Tomo 5. Pp. 1448 y Tomo 12 pp. 3367.

- Steiner, George. En el castillo de barba azul. Aproximación a un nuevo concepto de cultura. Ed. Gediza, Barcelona, 1992. Pp. 181.

- Vilches, Lorenzo. La lectura de la imagen; prensa, cine, televisión. Ed. Paidós, Col. Comunicación, México. 1991. Pp. 256.

- Zavala, Lauro. Material inflamable. Reseñas y críticas cinematográficas. Universidad Autónoma Metropolitana, México, 1989. Pp. 121.