



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**LA HISTORIETA EN EL CINE
MEXICANO**

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION
P R E S E N T A:
OMAR RUIZ TERAN

DIRECTOR DE TESIS: FEDERICO DAVALOS OROZCO



MEXICO, D.F.

JULIO 2000.

28/1/05



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.

Dedicatorias

Hay tanto que decir:

Entreteneos aquí con la esperanza. El júbilo del día que vendrá os germina en los ojos como una luz reciente. Pero ese día que vendrá no ha de venir: es éste. Jaime Sabines

A María (mi madre) por darme la oportunidad de vivir, con todo mi amor.

A Raúl Ruiz Parra porque yo también soy él.

A mis hermanos: Ale, Mindá, Pancho, Robe y Raúl por compartir conmigo un trozo de su corazón.

A mis sobrinos: Patet, Curfos, Roberto, Andrei, Erika, Raúl, Uianney, Santiago, Pedro y Damián porque algún día hagan una mejor.

A mis tíos, primos y abuelos por todo lo que hay detrás.

A Salvador Gúzman por los golpes en el estérnon.

A Raúl Terán por su compañía siempre discreta.

A Marina, Carmen y Karla por su amistad y solidaridad: mil gracias

Si existo es porque estoy en el ávido impulso de rasgar las tinieblas.

Elias Nandino

A Raúl Godínez y Verónica Rivera porque esos muros del saber nos permitió tener mil sueños, mil aventuras, mil poemas y mil esperanzas...

Al hombre de ningún lado y de todos, a ese que lleva escarabajos en su mochila de sueños, Raymond Rodríguez, "por todos esos años".

A Javier Salinas porque como dice Sabina: Más de cien palabras, más de cien motivos para no cortarse de un tajo las venas, más de cien pupilas donde vemos cicos, más de cien mentiras que calen la pena...

A Guadalupe Ibarra porque todo lo que tocas se hace primavera... Gracias

A Claudia Gallardo porque tu sonrisa transparente hizo del teorema de la lluvia un refugio para la utopía.

A David Reyes y Leticia Medina porque juntos bebimos la savia de la vida, de Los Lobos y del maguey.

A Moisés Domínguez y Fabiola Zermeño por las tantas ces levantadas, y tantas otras pendientes.

A Laura Corona por las atorrantes mariposas bajo la almohada.

A Diana Ramos por la memoria de la locura y el eco de nuestras voces en el campus.

A Federico Dávalos por su enorme dedicación y conocimiento para guiarme por los difíciles senderos del cine.

A Alejandra Lara y Vicky Casauz por su valiosa ayuda.

A María Luisa López-Callejo, Francisco Gomezjara, Andrés de Luna, Gustavo García y Roberto Fernández Iglesias, porque cada uno de Uds. me enseñó a querer el cine de maneras distintas.

A la UNAM, la FCPYS y a toda la generación del 87.

INDICE

Introducción

Capítulo 1

Conceptualización del Término Historieta

1.1 Qué es la historieta	1
1.2 Medio de comunicación masiva.....	6
1.3 Industria cultural.....	10
1.4 La fotonovela.....	14
1.5 Cine e historieta.....	17
1.6 Relaciones estéticas.....	27
Referencias bibliográficas.....	41

Capítulo 2

El Lenguaje Narrativo de la Historieta

2.1 La imagen y el texto en la historieta.....	46
2.1.1 El texto.....	47
2.1.2 La imagen.....	50
2.1.2.1 Analogía e iconicidad.....	51
2.2 Otros códigos o símbolos en la historieta.....	54
2.2.1 La viñeta.....	54
2.2.2 Los planos.....	57
2.2.3 Las angulaciones.....	58
2.2.4 El horizonte.....	59
2.2.5 Movimientos cinéticos.....	60
2.3 Tipología.....	63
Referencias bibliográficas.....	65

Capítulo 3

Descripción Tipológica de la Historieta con Relación al Lenguaje Cinematográfico (caso *Hermelindalinda*)

3.1 Introducción.....	66
3.1.1 Criterios de inclusión.....	67
3.1.2 Definición de categorías.....	68
3.2 Hipótesis.....	78
3.2.1 Objetivo.....	78
3.3 Método.....	78
3.3.1 Muestra.....	79
3.3.2 Material.....	80
3.4 Resultados.....	81
3.4.1 La historieta.....	81
3.4.2 Los 20 planos.....	82
3.4.2.1 Las 20 viñetas.....	82
3.5 Conclusiones.....	83
Referencias bibliográficas.....	91

Capítulo 4

La Historieta en el Cine Mexicano

4.1 El trasvase.....	92
4.2 Década de los 40.....	101
4.3 Década de los 50.....	107
4.4 Década de los 60.....	111
4.5 Década de los 70 y 80.....	115
Referencias bibliográficas.....	124
Conclusiones.....	126
Apéndice.....	132
Bibliografía.....	149
Hemerografía.....	152

Introducción

La historieta en el cine mexicano no es un estudio recapitulativo y analítico que tiene los siguientes objetivos: a) dar una idea general acerca de la relación historieta-cine en cuanto a sus códigos, su vinculación con otros medios de comunicación, sus temáticas, sus lenguajes, sus personajes, sus influencias estéticas y su desarrollo histórico; b) realizar un breve análisis descriptivo de ambos lenguajes, por medio de cinco parámetros comunes extraídos de una tipología que reúne las características más importantes de dichos medios; y c) reunir, recopilar y sistematizar toda aquella información existente acerca de las películas mexicanas que fueron basadas o inspiradas en historias gráficas nacionales a través de una breve historia documental.

El cine y la historieta son dos medios de comunicación masiva de gran arraigo popular. Es por ello, que

no resulta extraño que ambos se nutran de historias y personajes. Caricaturistas y guionistas encuentran en el *cómic* o en "la pantalla grande" temas e ideas para sus respectivas obras, las cuales tienen como característica común la de transmitir mensajes e imágenes por medio de un fenómeno social y cultural llamado: *Comunicación*. La comunicación como ciencia abarca y aborda fenómenos de las más distintas disciplinas científicas, así como los suyos propios. Todo ello nos permite conocer, analizar y descubrir el amplio universo comunicativo que abarca la mayor parte de nuestra realidad social. Es por ello, que estos dos medios de comunicación (cine e historieta) sean interesantes objetos de estudio y análisis para las Ciencias Sociales en general, y de la Comunicación, en particular.

Actualmente, la comunicación escrita y visual (cuyo origen podría

rastrearse en la pintura rupestre, los jeroglíficos egipcios, los códices mexicanos, así como en diversas manifestaciones del arte medieval e ilustración renacentista) continúan teniendo vigencia gracias a estos dos medios de comunicación masiva. Por ejemplo, refiriéndonos particularmente a la historieta en México (sin profundizar en su contenido), ésta ha permitido que miles de adultos semianalfabetas mantengan vigente su contacto con la letra (Monsivais, 1980; Bartra, 1993). El cine, por su parte, ha servido como instrumento informativo, artístico, educativo, ideológico y de entretenimiento durante más de un siglo.

Hablar de historieta y cine es hablar de comunicación; al respecto, *La Historieta en el Cine Mexicano* es una investigación que hablará de estos dos géneros desde cuatro perspectivas: 1) Qué entendemos por historieta; 2)Cuál es su lenguaje narrativo; 3) Qué historias gráficas han sido

llevadas al cine en México; y 4) Qué relación existe entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje historietístico por medio de un análisis descriptivo. Sin olvidar, por supuesto, la manera en cómo se ha dado la relación historieta-cine durante más de cien años de existencia. Es importante señalar que *la investigación* como herramienta cognoscitiva y didáctica es de suma importancia para el desarrollo profesional, académico y laboral del comunicólogo. *La investigación* nos permite tener una visión más clara y precisa sobre los fenómenos comunicativos que existen en la realidad social, cultural y económica de nuestro país. Por consiguiente, nos invita a tratar de conformar, impulsar, renovar y aportar nuevos elementos cognoscitivos para el desarrollo de las Ciencias de la Comunicación. La investigación en cualquier disciplina no sólo permite conocer los fenómenos estudiados, sino también ofrece la oportunidad de impulsar proyectos

académicos que intenten aclarar, definir o resolver problemas concretos de la disciplina y por supuesto del país. Para llegar a este nivel es necesario que el científico social haga más y mejor investigación. El presente estudio propone al estudiante, al especialista y al público en general un método de análisis para ambos medios. Por otro lado, ofrece un breve compendio documental acerca de la memoria gráfica y cinematográfica de ambos lenguajes. Es una historia documental que sirva de guía o introducción al tema. Al mismo tiempo es un rescate y un homenaje a nuestra cultura popular tan cuestionada y tantas veces ignorada. Por todos es sabido que en otros países se ha escrito y hablado mucho acerca del comic y su vinculación con la "cinta de plata", cuya relación forma parte de los sueños y mitos colectivos de una cultura popular, cuestionada quizás, pero profundamente entrañable. ¿Por qué no hacerlo nosotros también, si existe una

rica veta gráfica y cinematográfica en nuestro país? Más allá del valor estético, temático, educativo o literario (que si lo hay), la historieta y el cine en México merecen ser rescatados, destacados, analizados y reseñados por las distintas disciplinas sociales y culturales de nuestro país. Es pues, tarea de todos y sobre todo del comunicólogo, impulsar, mejorar y desarrollar la investigación en estas líneas temáticas.

El nacimiento de la historieta tiene sus orígenes en las pinturas rupestres, pasando por los ilustradores de la Edad Media hasta llegar a nuestros días con el nacimiento de la prensa moderna. El concepto de historieta ha ido cambiando a través del tiempo hasta llegar a como ahora lo conocemos: *narración de una historia por medio de una sucesión de imágenes y textos bajo una secuencia narrativa*. Existen varias definiciones que varían muy poco o que son dichas con otras palabras. Algunos teóricos no se

ponen de acuerdo en si la historieta debe tener texto o no (Marco Julio Linares, 1994); sin embargo, casi todos coinciden en que ésta, tiene dos elementos fundamentales: la imagen y el texto (Irene Herner, 1979; José Luis Diéguez, 1987; Fernando Curiel, 1987; Annie Barón-Carvais, 1989 etc).

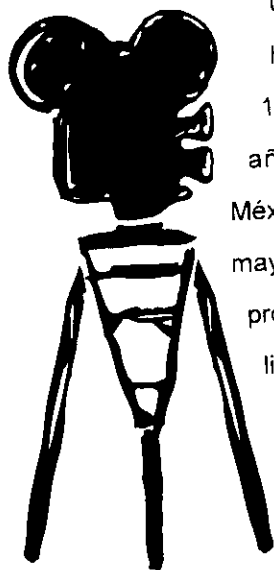
El presente estudio parte de lo que ha sido considerada por varios especialistas (Coma y Gubern, 1988) como el nacimiento de la *historieta moderna* con *The Yellow Kid* de F. Outcault realizada en 1896, que -junto al periodismo moderno- se difundieron masivamente a finales del siglo XIX. En sus páginas dominicales se publicaron historias gráficas conocidas como *sundays*. Posteriormente, las "tiras cómicas" adquirieron su independencia a través de las revistas (*comics-books*), con historias y personajes que ocupaban varias páginas. Durante todos estos años la historieta fue construyendo su propio lenguaje y sus propias convenciones estéti-

cas y temáticas, las cuales se revisan brevemente en este trabajo. Por otro lado, México comienza a producir e importar *comics* estadounidenses bajo el mismo *formato* que aparecen en las páginas de los periódicos nacionales, a pesar de la rica tradición gráfica que ya existía en nuestro país. Con el paso del tiempo se fueron conformando técnicas y estilos propios hasta crear, poco a poco, una escuela mexicana de historietistas.

El contexto en el que se ubica formalmente este estudio es a finales del siglo XIX. En relación a México, es a partir de los años 40 por considerar que la historieta se aleja del periodismo militante y de la caricatura política. Más tarde, al igual que en los E. U., sale como revista independiente y es -en este momento- cuando alcanza su mayor esplendor (décadas 40 y 50) y auge en nuestro país, con argumentistas, escritores e ilustradores nacionales. Además, casi todas las historietas que fueron trasladadas al

cine aparecen en esta época.

El cine tiene sus orígenes mucho tiempo después que la historieta (con la invención de la fotografía en 1826, y con los distintos inventos que antecedieron al cinematógrafo de los hermanos Lumière en 1895). Curiosamente tanto la historieta moderna como el cinematógrafo aparecen al mismo tiempo, y van desarrollando paralelamente su propio lenguaje. En México, el cinematógrafo aparece con un año de diferencia (1896), en comparación con Francia y Estados



Unidos que lo hacen en 1895. En los años cuarenta México alcanza su mayor auge en la producción y realización de películas de distinta índole. Este período ha sido conside-

rado por muchos críticos de cine como la "Época de Oro" del cine nacional. Es también por estos años que la historieta comienza sus primeras incursiones en el "séptimo arte" en nuestro país.

A la pregunta de qué es el cine, existen infinidad de respuestas al respecto: arte, técnica, espectáculo, industria, propaganda, fábrica de sueños etc, casi todas ciertas. Al igual que sucede con todo lenguaje, el cine también crea su propia especificidad para interpretar la realidad (yo diría que hasta la ficción) y es aquí donde existen dos corrientes principales: a) quienes definen lo específico cinematográfico en virtud de su dependencia con respecto al mundo real (Velleggia, 1986) y, b) por aquellos teóricos que ponen el acento en la actividad subjetiva del cineasta (Eisenstein, *cit pos*, Susana Velleggia, 1986). A partir de esto, se desprenden varias formas de hacer e interpretar al cine, nacen las vanguardias más significativas: el

expresionismo, el superrealismo, el neorrealismo, el cineverdad, el cine de autor etc.

Otras corrientes importantes son las teorías semiológicas provenientes de la lingüística estructural (Saussure, *cit pos*, Susana Velleggia, 1986) que establecen los significados internos de las películas. Están también los fenomenólogos, quienes sustentan que los significados no pertenecen al ámbito de la obra de manera exclusiva, sino que sólo son posibles de construir sobre la base de la experiencia humana. Tanto de la experiencia emergente de la relación filme-espectador como la más abarcadora realidad-espectador (Mitry y Metz, *cit pos*, Susana Velleggia, 1986).

No cabe duda que son muchas las perspectivas por donde puede estudiarse al fenómeno cinematográfico, sin embargo, cada una de estas corrientes ha hecho a lo largo de la historia aportaciones importantes al cine, convirtiendolo de esta

manera, en un complejo universo de conocimiento en el que intervienen aspectos artísticos, históricos, económicos y sociales.

El punto de partida o método de este trabajo es a través de dos ejes fundamentales: histórico y semiológico (descriptivo-cuantitativo). El primero, se refiere a una cronología básica y ordenada acerca del desarrollo histórico de ambos géneros, sobre todo a la relación historieta-cine. También, en este sentido, se encuentra el capítulo que se refiere a las historietas que fueron llevadas al cine en México. En el segundo caso, no es buscar o interpretar el significado (contenido) de la historieta o el cine, sino solamente enumerar las convenciones estéticas y técnicas ya establecidas en ambos medios de comunicación. Es decir, realizar una breve aproximación descriptiva de ambos códigos narrativos que nos permita observar y comparar el "comportamiento" y las tendencias de ambos

lenguajes sobre cinco características comunes que fueron analizadas (no existen estudios de este tipo en la bibliografía internacional ni en nuestro país). La idea general de este trabajo, es pues, acercarnos a estos dos géneros (que han sido estudiados por separado en nuestro país: Herner, Challet, Curiel, Rius, Aurrecochea, Bartra etc. o en España por Coma, Diéguez, y sólo de manera conjunta en los E. U

por Gubern, Coma etc), por medio de un estudio recapitulativo y analítico (descriptivo), que nos permita comprender un poco más acerca estos dos medios de comunicación, particularmente, sobre su relación o vínculo que han establecido por poco más de un siglo no sólo en el mundo, sino también en nuestro país. Vaya pues un sencillo homenaje a la historieta y al cine en México. Las siguientes pági-

nas están dedicadas también a la nostalgia, a los sueños y a los héroes de "tinta y papel" que acompañaron y alimentaron las fantasías de nuestra niñez.



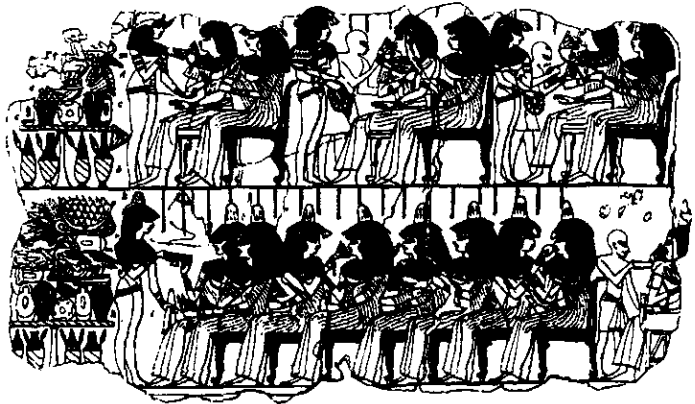
Capítulo 1

Conceptualización del término historieta

La imagen y la escritura como manifestaciones culturales del ser humano han tenido un desarrollo paulatino desde hace cientos de años. Ya desde entonces, la "historieta" comenzaba a perfilar sus códigos esenciales. El acelerado avance tecnológico a partir de la revolución industrial, trajo consigo, el nacimiento de la historieta moderna y, con ello, la creación de su estructura gráfica y lingüística que le caracterizan. Sin embargo, es necesario hacer una breve revisión del concepto para su mejor comprensión.

1.1 Qué es la Historieta

Antes de llegar a la historieta en el cine, y más concretamente en el cine mexicano, es necesario hacer una revisión somera de los conceptos y las características que la definen, sobre todo para comprender mejor la relación historieta-cine. Además de ser un género con una identidad propia que ha influido en distintas artes, la historieta ha tenido un significado cultural muy importante en la sociedad contemporánea; por ello, es necesario hacer una aproximación a los elementos narrativos, textuales e icónicos que conforman a ésta.



La primera pregunta que viene a la mente y que tiene toda una connotación teórica (por simple que parezca) es: ¿qué es la historieta? y es precisamente a esta interrogante a la que nos abocaremos a contestar en este primer punto.

Para comenzar, el término tiene varios nombres en distintos lugares geográficos donde se le conoce. En Italia le llaman *fumetto* o *fumetti* (su plural), por la analogía que hacen de los globos que hay en las viñetas en forma de una nube de humo. Más descriptivos los franceses se refieren a la *bande dessinée*. En España se le conoce como *tebeo*; en el mundo anglosajón se habla de *comics* y en América Latina de *historietas*.

Es evidente que el término tiene distintos nombres y en apariencia pudiera parecer que se habla de cosas diferentes, sin embargo, no es así. La explicación es simple: se ha tomado alguna característica de ella o se le ha llamado así por cuestiones so-

ciales y culturales de cada país. Esto no quiere decir que los estudiosos del tema estén de acuerdo con esto, ya que existen investigaciones donde hacen toda una disertación teórica al respecto.

A pesar de todo esto, creo que es fundamental entender a la historieta por sus elementos: estéticos, narrativos y visuales, antes que por el nombre. Para ello veremos cómo distintos autores la definen. Por ejemplo, para David Alfie la historieta es "una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética" (1). Este autor pone énfasis en el carácter narrativo de la historieta cuando habla de una secuencia progresiva por medio de un lenguaje visual y otro escrito. Annie Baron-Carvais dice que la historieta "es una secuencia de imágenes acompañadas de un texto en que se relata una acción cuyo desenvolvimiento temporal se efectúa por saltos



sucesivos de una imagen a otra sin que se interrumpa la continuidad del relato ni la presencia de los personajes" (2).

En esta otra definición también se rescata la importancia que tiene el carácter narrativo, visual y escrito de la historieta. Javier Coma utiliza una definición más concreta: "narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas" (3). Aquí el autor, omite el lenguaje escrito pero conserva las dos características comunes de las dos anteriores. Existe una muy interesante, por breve que parezca, dicha por Marco Julio Linares: "historieta es la narración de una historia o anécdota en, por lo menos, dos cuadros que contienen dibujos con o sin texto" (4).

Un dato adicional de esta definición es que la estructura narrativa

está presente en por lo menos dos cuadros o viñetas. Puede ser una historia muy elaborada o tan sólo una anécdota. También es importante observar que los dibujos pueden no tener texto y, sin embargo, se *entienden*. El espacio mínimo y la omisión del texto en la historieta son dos características que se agregan a la estructura del género.

A través del tiempo la historieta adquiere dos modalidades: la *tira comica* (relato visual corto) y el *comic book* (relato más largo).

Hay otros autores que definen a la historieta en un sentido más amplio y le agregan otros elementos que no hemos visto, por ejemplo, Irene Hemer dice: "...la historieta cuenta una historia me diante la combinación de imágenes, textos, sonidos y símbolos, la



combinación de estos elementos en una secuencia narrativa" (5).

La autora señala los principales elementos que constituyen el lenguaje específico de la historieta con una definición sencilla y completa. Los sonidos y los símbolos además de la imagen y el texto, vienen a formar parte de la historieta: las onomatopeyas, los globos, los movimientos cinéticos, los elementos gestuales y el montaje.

Profundizando en las características de la historieta Fernando Curiel da una muy completa y dice: "...la literatura icónica tiene cuatro características: a) un relato; b) dos o más sistemas de signos; c) una hipercodificación de convenciones, y d) una producción seriada" (6).

Quando el autor dice "relato" se

refiere al contenido "dramático" que tiene la novela, el teatro y el cuento: cuando dice "dos o más sistemas" se refiere a la presencia de sonidos e imágenes o sonidos, palabras e imágenes; o palabras más imágenes.

En tanto que la "hipercodificación" es una serie de elementos relacionados entre sí que van constituyendo la estructura visual y narrativa, a lo que Fernando Curiel llama "literatura icónica" y, finalmente, se refiere a "seriada" en el sentido de su reproducción industrial y su consumo masivo.

Hay otros estudios que abordan a la historieta desde otras perspectivas, sobre todo sociológicas, y que se refieren fundamentalmente, a la función que cumple ésta dentro de la sociedad. Para Umberto Eco

"la historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores... Así, los comics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes"(7).

Se puede deducir entonces: que la historieta es una narración por medio de imágenes al menos en dos cuadros, que pueden o no tener texto, y que tienen una serie de símbolos

específicos. Además es una gran industria cultural y un medio de comunicación masiva que llega a un gran número de personas.

Hasta aquí hemos visto a la historieta en relación a su estructura más elemental (imagen, texto, narración, sonidos, símbolos, códigos), así como algunas de sus funciones dentro de la sociedad. No pretendemos que esto sea una revisión única y acabada, sino más bien, una aproximación teórica al término en relación a sus elementos más concurrentes arriba citados y que, más adelante, abordaremos con más amplitud.



Cuadro 1

Definiciones y características de la historieta

	Narración	Imagen	Texto	Símbolos	Otros
David Alfie	X	X	X		
Annie Barón-Carvais	X	X	X		
Javier Coma	X	X			
Marco Julio Linares	X	X	X		
Irene Herner	X	X	X	X	X
Fernando Curiel	X	X	X	X	X
Umberto Eco					X

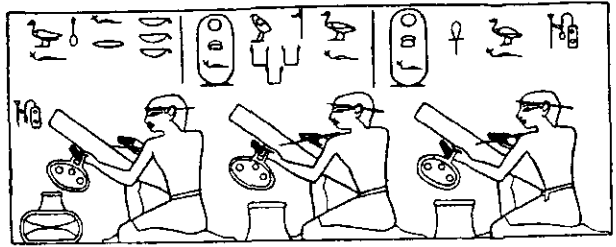
1.2 Medio de comunicación masiva

Los elementos de la historieta tienen sus orígenes hace cientos de años y ha ido evolucionando a través del tiempo hasta adquirir las características que hoy le conocemos. Es importante decir que una de las primeras formas de comunicación del hombre fue la visual. Realizó dibujos su-

cesivos para contar una historia. Estos fueron realizados en cuevas y piedras, que aún hoy, se pueden admirar en diferentes partes del mundo, es así como la historieta comenzaba a contar su propia historia.

Todas las grandes culturas utilizaron este recurso y, según avanzaban, lo perfeccionaron para darle, no sólo sentido lógico, sino movimiento.

voces y ruidos. Las obras gráficas de Ur, las tumbas egipcias, los códices prehispánicos, las estelas, los retablos me-



dievales, los libros minados, las ilustraciones en literatura y, más tarde, el periodismo; fueron señalando la evolución de la historieta hasta adquirir su autonomía con las tiras cómicas, las revistas y los libros.

En cambio, la historieta como medio de comunicación masiva es relativamente nueva, ya que tiene sus inicios a finales del siglo XIX con la creación de la historieta *El Niño Amarillo* de F. Outcault en los Estados Unidos. Con el nacimiento del periodis-

mo moderno (1896), la historieta adquiere rápidamente el término de "masiva", ya que tiene una mayor difusión y circulación entre miles de personas que compraban el periódico.

Esta gran difusión del género y de otras publicaciones se debió fundamentalmente a un invento creado con anterioridad por Johannes Gutenberg en 1440: la imprenta, que revolucionó la difusión del conocimiento y la creación artística de las sociedades modernas.



El término *medio de comunicación masiva* nace precisamente con el desarrollo de los medios de comunicación (prensa, fotografía, telégrafo, teléfono, radio, cine y televisión) que irrumpen de manera intempestiva con sus grandes avances científicos y tecnológicos a finales del s. XIX y que cambiaron radicalmente la fisonomía cotidiana de la mayoría de los habitantes de este planeta. Una definición formulada por Janowitz permite comprender mejor este concepto:

"...los medios de comunicación masiva comprenden las instituciones y las técnicas mediante las cuales grupos especializados emplean recursos tecnológicos (prensa, radio, cine) para difundir contenidos simbólicos en el seno de un público numeroso, heterogéneo y disperso" (8).

En este mismo sentido Irene Herner dice que la histo-



rieta puede ser entendida como una literatura de la imagen, cuya producción se industrializa y, al llevarse al mercado, se convierte en un medio de comunicación de masas.

Denis Mcquail explica este concepto y dice que los medios de comunicación son organizaciones formales y complejas. Llegan a públicos amplios, heterogéneos y anónimos. Acceden a ellos personas distantes (simultaneidad) entre sí. Además, son públicos, es decir, sus contenidos están abiertos a todo el mundo.

En otras palabras, cuando cualquier producto cultural llega a un número indeterminado de personas, éste se convierte en un medio de comunicación de masas.

Esta masificación casi siempre viene acompañada de una infraestructura muy compleja que se llama industria.

Existe una larga tradición de estudios sociológicos, sobre todo en los Estados Unidos y Europa, que han analizado a los medios de comunicación a detalle y han aportado grandes conocimientos acerca de dichos medios. Sin embargo, existen diferencias conceptuales entre unos y otros, por lo que es necesario señalarlas brevemente, sobre todo para diferenciar y contextualizar a la historieta y a los medios de difusión en general (entre ellos el cine).

Los estudios sobre los medios de comunicación fueron iniciados por el norteamericano Paul Félix Lazarsfeld y en cuyos lineamientos generales, los entendían "como algo natural dentro de la sociedad". Dicha idea se convierte en su tesis principal para explicar la función que desempeñan los medios de difusión dentro de ella.

Los análisis llevados a cabo por el funcionalismo norteamericano se han caracterizado por ser más cuantitativos que especulativos. Así,

por ejemplo, uno de los conceptos vertidos por esta escuela (y que puede ser aplicado a la historieta), es el que se refiere a la teoría de usos y gratificaciones. El especialista en teorías de la comunicación, Alejandro Gallardo Cano, señala:

"...se orienta al estudio, no de la eficacia de los mensajes o el cambio de actitud de los públicos, sino a la forma en que los individuos usan -y afectan- a los medios, y a determinar las gratificaciones que las personas buscan encontrar en los mensajes de la comunicación colectiva" (9).

La importancia de esta teoría se encuentra sobre todo en el cómo se usan los medios y en el qué se obtiene de ellos (principalmente distracción y entretenimiento). Esto es lo que más ha preocupado a la corriente funcionalista y a lo que más énfasis le ha dado.

Las gratificaciones que buscan los individuos en los medios de comunicación son las mismas a las

que se refiere el teórico funcionalista Charles Wright, en relación a lo que él llama: vigilancia del entorno, correlación, entretenimiento y socialización cultural. Así "...los teóricos de esta corriente añaden las funciones para con el individuo: de diversión (aquí se incluye la evasión de las restricciones rutinarias y liberación emocional), relaciones personales y sustitutivas, identidad personal (refuerzo de valores, referencia personal) y vigilancia del entorno inmediato al individuo" (10).

El análisis de los funcionalistas en relación a la comunicación, se ha caracterizado desde el principio por ser más cuantitativo que crítico. El tipo de explicación empleada por los estudiosos de este enfoque es sobre todo *finalista*, pues buscan responder antes del porqué de la comunicación masiva, el para qué de su existencia.

Es importante entender a la historieta como un medio popular que tiene una gran influencia y difusión dentro de la sociedad moderna, pero ade-

más, cumple distintas funciones como: la de evadir, la de distraer, la de soñar, la de consumir y, muy pocas veces, la de educar.

Si bien, se podría decir mucho de la escuela funcionalista con respecto a los medios de comunicación, y más concretamente en relación a la historieta, cabe señalar que todo ello nos llevaría a una serie de líneas de investigación muy interesantes que ameritarían otra investigación.

1.3 Industria cultural

Existen otros estudios y corrientes que se contraponen a la visión funcionalista de los medios de comunicación y buscan explicarlos por medio del estudio crítico de la cultura, la filosofía, la economía, la historia y la política. Los representantes más importantes de esta corriente son: McLuhan, Herbert I. Schiler, W. Hund, T.W. Adorno, W. Benjamin, Marcuse e incluso E. Fromm.

El término *industria cultural* fue acuñado por la corriente crítica mejor conocida como la *Escuela de Frankfurt*. Estos críticos (muchos de ellos de origen alemán), se establecieron en los Estados Unidos por los problemas que estaban sucediendo en la Alemania Nazi durante la Segunda Guerra Mundial.

Sobre todo T.W. Adorno y W. Benjamin estudiaron a los medios de comunicación bajo una perspectiva económica, de mercado y de consumo. Esto es, productos culturales emanados de los medios de comunicación, los cuales conforman una gran industria.



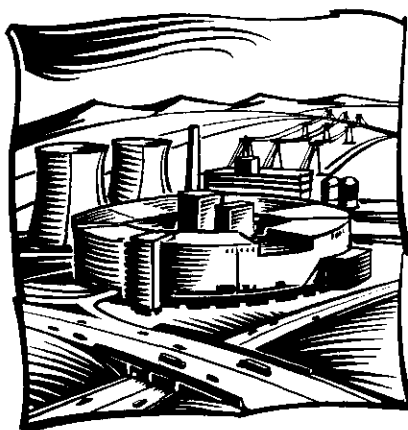
Al respecto, T.W. Adorno dice: "ya no es necesario que el cine y la radio tengan pretensiones artísticas. El postulado de que no son sino negocios que se convierten en ideología con el fin de justificar la morralla que deliberadamente producen" (11).

Lo que Adorno intenta resaltar en su artículo *La industria de la cultura: ilustración como engaño de las masas*, es que el establecimiento de la industria cultural está dirigida a un público en la que la estandarización y el consumo de la obra de arte se ve afectada por un criterio económico y de mercado que las sociedades industriales llevan a cabo.

Con la aparición del periodismo moderno, la historieta se convirtió en un producto masivo, que pasó de la elaboración artesanal a la producción seriada, convirtiéndose así, en una industria independiente.

Alrededor de ésta, se levanta una infraestructura en la que se elabora, se crea y se distribuye comer-

cialmente productos culturales. A esta infraestructura se le denominó: *industria cultural*, pero ¿qué significa esto? significa que ya no se crean obras sino *productos* con un fin puramente comercial, dejando de lado las ricas posibilidades expresivas, temáticas, y didácticas que puede ofrecer la historieta.



"Supone también la uniformación del mensaje, a cambios que sólo se dan a favor de la lógica del mercado, la masificación de contenidos, las reiteraciones visuales, estereotipos, trivialización cultural y la conversión del receptor en un simple y pasivo consumidor" (12).

En este mismo sentido, Francisco Gomezjara apunta: "Se necesita uniformar y simplificar los contenidos de la producción, para poder ser consumidos por individuos de todas las edades, sexos, clases, regiones y países. Los matices de diferenciación son puramente formales, estriba en el número de estrellas, en los efectos tecnológicos, en la inversión de capital, etcétera. No sólo las canciones, las estrellas y los melodramas de éxito son tipos periódicamente reiterativos y rigidamente invariables, sino que el contenido específico del espectáculo proviene de esos tipos banalizados y cambia sólo en apariencia" (13).

Las industrias culturales se rigen por un patrón común en cuanto a los modos de producción (estandarizados) y las formas de uso propuestas (consumo cuantitativo), así como en materia de objetivos (lucro comercial). De todo esto se deriva un modelo cultural, genéricamente llamado *cultura de masas*.

Roman Gubern dice que los comics independientemente de su significado cultural son productos industriales, la industria de la cultura transforma el producto artesanal en ejemplares múltiples distribuidos públicamente por los canales difusores de la industria editorial y periodística por medio de personal especializado y de maquinaria adecuada para la reproducción gráfica.

Más allá de posturas ideológicas, debe entenderse a la historieta, como un medio de comunicación de masas que entretiene, divierte, educa e informa, pero, al mismo tiempo, es una industria que genera numerosas ganancias económicas, que produce una estandarización de contenidos, reiteraciones visuales, consumo cuantitativo más que cualitativo, banalización cultural e introyección ideológica.

1.4 La fotonovela

La fotonovela utiliza los mismos elementos que la historieta (narración, globos, viñetas, textos, imágenes, onomatopeyas, montaje etcétera), sólo que en vez de dibujos usa fotografías, por lo que se le podría catalogar como un *híbrido* del cine y la historieta.

Nace en Italia en 1947 a partir de la *cinovela*, es decir, "del relato de un argumento de un filme a través de una selección de fotos fijas de la misma, ordenadas y dispuestas para una lectura secuencial, y a las que se les había superpuesto textos explicativos o diálogos para facilitar la reconstrucción del relato" (14).

De este modo, Italia se convirtió en la capital mundial del género caricaturizado por Federico Fellini en la película *El Jeque Blanco* (1952). A partir de 1949, éste se extendió a otros países.



Aunque la fotonovela nació en la década de los años cuarenta, muy posterior a la historieta y al cine, la base de sus códigos (foto-historieta) aparecen mucho tiempo atrás. El invento de la fotografía desarrollado por Nicéphore Niépce (1765-1883), abrió una enorme ventana al desarrollo de la literatura de la imagen.

Alrededor de 1826, el francés Nicéphore Niépce logró fijar una imagen sobre una placa de peltre empleando una cámara y ciertas sustancias sensibles. A este procedimiento se le llamó *fotografía*, término creado unos años antes por el científico inglés John Herschel, y que provenía de las raíces griegas: *fotos*, luz y *grafos*, escribir.

Niépce dedicó su fortuna a los experimentos fotográficos y por ellos conoció a Daguerre, talentoso pintor, escenógrafo y hombre de negocios. Los dos formaron una pequeña sociedad que tenía como finalidad perfeccionar el proceso heliográfico, pero se vio interrumpida por la muerte del primero.

Al morir Niépce, Daguerre perfeccionó el procedimiento. Sustituyó la placa de peltre por una de cobre pulido y logró reducir el tiempo de exposición, de esta manera nació *El Daguerrotipo*.

Otro hombre importante en el desarrollo de la fotografía fue el inglés William Henry Talbot (1800-1877), creador del arte del dibujo fotogénico o el procedimiento por el cual, los objetos naturales podían "dibujarse así mismos" sin la ayuda del lápiz del artista; Talbot posibilitó la divulgación masiva del invento y dio a conocer en 1839 el negativo.

En 1850, Frederick Scott Archer dio a conocer el invento de una emulsión revolucionaria: el colodión húmedo, permitiendo con ello, mayor economía y nitidez a la foto. Finalmente, en esta condensada historia de la fotografía George Eastman fabrica y lanza al mercado en 1888, la primera de sus cámaras *Kodak* siendo mucho más pequeña que *El Daguerrotipo*,



con tan sólo 700gr. de peso. De ahí en adelante, los avances técnicos se fueron dando aceleradamente.

Hemos dicho que la fotonovela tiene la misma estructura que la historieta, pero ésta, se ve limitada en relación a los recursos técnicos de la imagen (fotografía fija), lo que hace imposible mayores posibilidades iconográficas que el dibujo de la historieta si permite.

La fotonovela se nutre de varios géneros: el cine, la novela rosa, la novela y la historieta. Del cine tomó argumentos y gestos, Fernando Curiel dice: "...El cine del que la fotonovela primitiva es fruto sucedáneo y abreviado es el cine mudo. Reino de la expresión exasperada. A falta del espacio verbal, el gesto estereotipado. Miradas que literalmente vuelan al cielo. Cuerpos desfallecientes. Corazones cuyo salto la mano detiene. En suma: emociones sobremaquilladas, poses pleonásticas" (15).

La fotonovela independientemente de las limitaciones intrínsecas de la fotografía, resulta estática por su carácter gestual y por la cámara fija. De la novela, la fotonovela retoma la

estructura melodramática, pero rosa. al respecto el mismo autor dice:

"...peripecias eróticas sofrenadas por el sentimentalismo, apremios carniceros traducidos al galante éxito del corazón" (16). Romance, aventura. episodios familiares, violencia, todos ellos, temas que incorpora la fotonovela de los demás géneros.

Román Gubern dice que "...el vasto mercado consumidor femenino fue también el que facilitó en los años cincuenta la expansión de las fotonovelas, estrechamente vinculadas por sus propuestas sentimentales y morales a la llamada 'prensa de corazón' y como versión iconográfica de la novela rosa" (17).

A pesar de la evolución social y moral de la sociedad, la fotonovela sentimental conserva la propuesta romántica de hace cuatro décadas. La fotonovela, hermana menor de la historieta, aun con sus limitaciones estéticas, conserva los códigos más significativos de ésta.

Los medios de comunicación de masas o medios culturales (entre ellos la historieta y la fotonovela), se han convertido cada vez más en los principales creadores de la cultura de masas. La popularidad de estos dos géneros, representa una de las funciones más importantes que cumplen dentro de la sociedad, independientemente de todo lo que hay detrás de ellos (industria, mercado, lucro, ideología, etcétera), y forman parte ya, de la vida cotidiana de nuestro tiempo.

1.5 Cine e historieta

No es descabellado afirmar que el desarrollo de la tecnología y de la ciencia ha propiciado una serie de cambios en la forma de "ver el mundo" y en la manera de vivir. Actualmente, somos producto de una "cultura visual" y todo esto tiene que ver con el nacimiento de la historieta y el cine a finales del siglo XIX.

Estos dos géneros representan fuertes vehículos culturales en los que una serie de elementos técnicos, fantásticos, míticos y realistas permiten generar ensueños y fabulaciones colectivas en pueblos de las más diversas culturas.

Al respecto Javier Coma dice: "...basados ambos en la expresión a través de la imagen, el cine y los comics iniciaron rápidamente un proceso de interacciones, influencias mutuas y préstamos de personajes que perduran hasta nuestros días" (18).

Es necesario reconocer que estas pautas culturales son producto de un complejo desarrollo de la industria cultural como: los periódicos, las revistas, el radio, el cine y la televisión que han permitido su difusión y su aceptación a nivel mundial.

El intercambio entre ambos géneros ha sido complejo y variado; desde los estilos gráficos y los criterios de composición visual, hasta las

las vísperas de la Primera Guerra Mundial.

"En principio, los distintos condicionamientos operaban a favor de los comics: estos se erigían sobre un medio, la prensa, con sus primordiales enriquecimientos técnicos ya adquiridos, mientras la expresividad filmica, se encontraba a merced de una aún subdesarrollada tecnología" (20).

De este modo, la historieta se constituyó como una realidad artística con manifiesta anterioridad al cine, y muy pronto encontraron soluciones narrativas y estéticas sin equivalencias cinematográficas hasta mucho tiempo después. Al respecto, cabe re-



Happy Hooligan

cordar como ejemplos importantes el inmediato hallazgo de la convención del sonido (mediante los globos de diálogo, las onomatopeyas, los bloques de texto en *off* etc.) y el amplio disfrute del color (excelente tratado en la impresión de los suplementos dominicales de la prensa), pero también los descubrimientos de las posibilidades narrativas adheridas a la planificación como fueron: las angulaciones, la iluminación, la profundidad de campo, el montaje etc.

Entre las primeras adaptaciones al cine de un personaje de historieta se encuentra *Happy Hooligan*, creado por Frederick Burr Opper en 1899. De esta manera, se inició la tradición de llevar personajes de la historieta al cine; sin embargo, esto significó diversos sistemas de convenciones y fórmulas estéticas de uno y otro género; pero este inconveniente no resultaría grave en el cine mudo, aunque sí lo fue, en el traslado de personajes dibujados a actores de carne y hueso.

“La interpretación humana (cómica o dramática) en la secuencia espacio-temporal tiene poco que ver con las convenciones caracterológicas y con la fragmentación elíptica de la conducta que es propia de las historietas” (21).

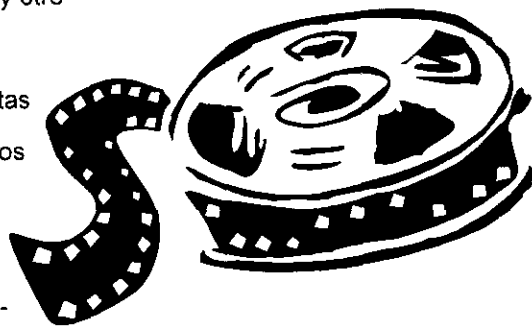
La historieta y el cine desarrollaron en pocos años una fuerte mitología popular destinada a convertirse, por su gran difusión, en el núcleo constitutivo del culto a las masas de la primera mitad del siglo XX.

Durante muchos años el cine puso sus ojos en la historieta, pero también lo hizo ésta ante lo que significaba el maravilloso movimiento fílmico. Los nombres de Stuart Blackton y de Winsor Mc Cay son el ejemplo de la relación de uno y otro género.

Por otro lado, las historietas que aparecían en los periódicos del domingo, proporcionaron al cine, no sólo personajes propios, sino, también, arquetipos y es-

tereotipos, que van desde el niño rebelde hasta el adulto marginado, incluyendo a matrimonios con pequeñas catástrofes en su vida cotidiana.

La historieta adquirió con cierta rapidez algunas convenciones permanentes, es decir, la página (o fragmento de página) a color en los suplementos dominicales, la cual se le llamó *sunday* (domingo); a la tira que aparecía en blanco y negro durante la semana se le conoció como *daily strip* o más brevemente *daily*. El libro de historieta (*comic-book*) apareció, posteriormente, en los años treinta; de ahí que las primeras películas basadas en historietas quedaran registradas en rollos de poca duración (de 15 a 20 min. aproximadamente).



Después de los experimentos iniciados por McCay, se adaptaron los primeros cartones cinematográficos (*cartoons*), por el francés Emile Cohl de la serie de George Mc Manus con el pequeño *Snookums*. Por otro lado, el magnate del periodismo Radolph Hearst impulsó por medio del *Film Service*, el traslado de los personajes de historietas que aparecían en los periódicos al cine (*The Katzenjammer Kids*, *Happy Hooligan*, *Bringing up father*, *Krazy Katt*...), en dibujos animados.

Una vez que el cine se adentró en el mundo de la historieta y desarrolló el dibujo animado, los *comics* también empezaron a pedirle prestamos al "séptimo arte".

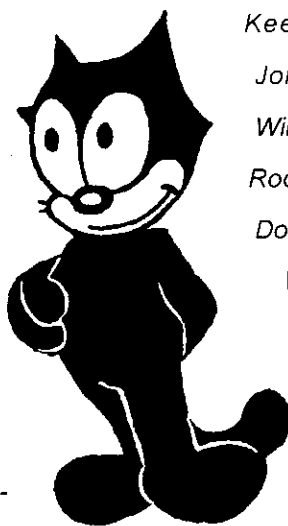
Al iniciar los años veinte se originó con *Félix El Gato* (*Felix The Cat*) el fenómeno inverso: la creación de una serie en cartones cinematográficos y su inmediata incor-

poración a las historietas de la prensa. Muchos casos similares surgirían en el futuro, sobre todo en lo referente a animales antropomorfos y parlantes.

De acuerdo a la estructura de la historieta (seriales que contenían la leyenda de: *continuará*), las versiones cinematográficas se hicieron en cortometrajes con imagen real dispuestas en series, con una duración de 20 minutos, aproximadamente. En los años veinte un alto número de historietas fueron trasladadas al cine:

Buster Brown, *Toonerville Folks*, *The Newlyweds*, *Toots an Casper*, *Keeping up with the Joneses*, *The Gumps*, *Winnie Winkle*, *The Hall-Room Boys*, *Let George Do it* etcétera, etc.

Bajo este sistema el comic *Hairbreadth Harry*, uno de los pioneros de la serealización y de



temática aventurera, formuló nuevas relaciones entre la historieta y el cine durante la década siguiente.

De todos modos y tras el fin de la Primera Guerra Mundial, el cine comenzó a producir largometrajes de cierta categoría presupuestaria basados en las historias gráficas de las historietas. *La First National* adaptó en 1926 *Ella Cinders*, con Colle Moore, y en 1928, *Harold Teen*, dirigida por Mervyn LeRoy.

También la *Metro-Goldwyn-Meyer* produjo en 1927 la versión de *Tillie the toiler*. El paso del cine mudo al sonoro no detuvo esta corriente, ya que Norman Taurog consiguió un Oscar en 1931 por la película *Skippy* y a los pocos meses realizó una secuela, *Sooky*. En 1932, David O. Selznick hizo la primera versión de *Little Orphan Annie* y Jimmy Durante impresionó en 1933 con la película de *Joe Palooka*.

El sonido dio un considerable impulso a los dibujos animados y

poco tiempo después, el color se sumó a este avance técnico, para darle al cine otra dimensión estética muy importante. En estos años aparecieron: *Betty Boop*, *Mickey Mouse*, *Bugs Bunny*, *Donal Duck*, *Supermán* etc.

“Lo que durante los años treinta y cuarenta caracterizó más a fondo el cruce entre cine y comics fue la escalada de los films por capítulos. El serial cinematográfico constituía una fórmula antigua, con éxito creciente a partir de la segunda década del siglo” (22).



Joe Palooka

Con la llegada del cine sonoro y la puesta en moda de la aventura, promovida por las revistas de narrativa literaria de alto tiraje y bajo costo, conocidas popularmente como *pulps*, las historietas de aquellos años accedieron también, en forma paralela, a una serialización propia y a una temática influenciadas por el contenido de estas revistas.

De 1926 a 1956, año en que la *Columbia* produjo los últimos seriales ante el empuje de la televisión, los seriales cinematográficos, los *pulps* y las historietas celebraron un profundo intercambio de temas y personajes, a los que se les unió las series radiofónicas.

Algunas compañías diseñaron a los seriales como fueron la *Warner*, la *Metro*, la *Paramount* y la *Fox*, pero hubo otras que le dieron un gran impulso como la *Universal*, la *Columbia* y la *Republic*. Su estructura acostumbrada a ser de 15 episo-

dios y cada uno de éstos con una duración aproximada de 20 minutos: se proyectaban a lo largo de una semana con gran popularidad entre la gente, sobre todo, los sábados o domingos en la mañana. Estos seriales fueron conocidos en algunos países como *las matinés*, en donde por un boleto se proyectaban varios cortos o películas, acompañados por lo regular, del serial protagonista.

Contemplar un serial integro equivalía a asistir al cine durante tres meses. Para vender estos seriales al extranjero, las compañías cinematográficas recurrían a montajes que los convertían en una sola película, de duración normal, o en dos o tres. Sólo algunos seriales tenían un gran nivel de



producción, pero por lo regular se trataba de cintas rodadas a toda velocidad y con poco presupuesto.

"Las ambiciones artísticas quedaban normalmente fuera de este

ámbito, y se daba por tanto el caso de que los comics con envergadura estética eran destinados a transposiciones cinematográficas más bien infantiloides; de cualquier forma, la injusticia no resultaba tan grande como pudiera parecer a simple vista, puesto que, pese al aluvión de comics de aventuras en los años treinta, los contenidos de máxima densidad intelectual se hallaban habitualmente en las series humorísticas y satíricas, es decir, aquellas que conservaban o usufructuaban, los trazos caricaturescos" (23).

Cuando en los años cuarenta, los seriales historietiles se hicieron con un sólo personaje (*comic-book*), como fueron *Batman*, *Capitán América*, *Superman*, etc, las distancias estéticas entre la historieta y el cine se acortaron aún más. Mediante la fórmula de la periodicidad semanal para la exhibición de los sucesivos capítulos de un serial, las películas por episo-



dios se difundieron de modo equiparable a los relatos de las historietas cuyas entregas aparecían exclusivamente en los suplementos dominicales de la prensa, y que por lo tanto, estrenaban un capítulo cada semana.

Algo similar ocurría entre las narraciones completas de las revistas o los libros de historietas (*comic-books*) que correspondían de número en número a un solo personaje. En ese mismo sentido, los largometrajes de

categoría B, que tuvieron éxito permanente en las salas cinematográficas, acostumbraban a establecer sus ciclos alrededor de las historietas publicadas por los diarios.

Hay que decir que el rol que desempeñaron estas películas fue importante para el tránsito de personajes de las historietas hacia los relatos televisivos. La televisión se hizo seguidora dueña de la fórmula con sus series de *tele-films*, los cuales imitaron -incluso- el montaje de aquellas cintas correspondientes a poco más de una hora de proyección, cuando decidieron extender sus iniciales veinticinco minutos a cincuenta.

Existe una zona de producción cinematográfica con bajo presupuesto y limitado metraje, donde se puede llegar a confundir la simple versión de una obra de *comics* con la tentativa de explorar la posibilidad de una serie de filmes. Algo similar sucede en el ámbito de la televisión, donde resulta difícil, a veces, averiguar si un te-

le-filme carente de secuelas, correspondió o no, a una prueba piloto que, en función de la aceptación por el público, permitió hacer un ciclo con el mismo personaje.

De cualquier forma, se observa desde fines de los años treinta (precisamente cuando se incrementa la estrategia de las series B), un descenso de ambiciones en las versiones cinematográficas basadas en historietas.

Desde luego que repercutía de manera negativa, para las producciones de serie A, la progresiva identificación de la narrativa dibujada con las películas de episodios, con la pérdida de imagen y prestigio que ello traía consigo. Esto propició que la televisión comenzara a adueñarse del espacio que durante muchos años fuera exclusivo de la historieta: el cine.

"A partir de fines de los años cuarenta, cuando se iniciaba la larguísima serie de *tele-films* de *The Longe Ranger*, la pequeña pantalla cedió

espacio a los héroes de los comics y pronto hubo una avalancha de series inspiradas por la narrativa dibujada o en conexión con la misma, además de concretos usufructos de los seriales cinematográficos ya rodados: *Buck Rogers*, *Dick Tracy*, *Flash Gordon*, *Superman*, *Sheena*, *Joe Palooka*, *Blondie* y otros personajes suscitaron series de tele-films en imagen real durante los años cincuenta” (24).

También se dieron casos en los que un éxito televisivo era trasladado a la imagen dibujada de la industria editorial, como fueron los casos de *Tom Corbett* y *Cisco Kid*. Los dibujos animados representaron una nueva fórmula



Lil Abner

de adaptación de personajes y temas de la historieta al nuevo formato de tres cuartos. Pero esto sucedió años después, ya que en los inicios se aprovecharon los cartones cinematográficos (*cartoons*) para ser proyectados por la televisión.

La adaptación intermitente de las películas de serie A con personajes de las historietas, originaron algunos éxitos en los años cincuenta y sesenta, como fue la versión del *Príncipe Valiente* (1954), realizada por Henry Hathaway; a finales de la década, el impacto que produjo la historieta *Lil Abner* en el teatro musical, determinó que fuera llevada a la pantalla grande.

En 1966, un éxito de la televisión como lo fue *Batman*, fue adaptado a una versión cinematográfica, producida por el mismo equipo que realizó la serie. Para los años setenta las historietas publicadas subrepticamente (*underground*) motivarían otra realización cinematográfica con *El*

gato Fritz (*Fritz the cat*), que fue la plataforma de lanzamiento del director Ralph Bakshi.

Sin embargo, estos casos aislados no originarían el interés de la industria filmica por la imagen dibujada para llevarla a las salas cinematográficas; de hecho, no retornaría sino hasta finales de los años setenta con la producción de la película: *Superman*. Esta cinta produjo un sismo en los estudios de Hollywood ante el enorme éxito que tuvo. Lo anterior debido, en parte, al auge que dio la televisión a los personajes y a los temas ya clásicos dentro de la historieta, como fueron: *La mujer maravilla*, *El hombre araña*, *El hombre increíble* (*The Hulk*), *Capitán América*, y demás series que sirvieron para despertar nuevamente el interés por el género.

Además, existía un público más maduro que no se conformaba con las películas infantiloides que producían los grandes estudios de la industria

filmica. Bajo estas circunstancias, la relación historieta-cine a partir de los años ochenta retomó un nuevo auge con producciones muy costosas, actores de gran prestigio, avances tecnológicos y una depurada y más acabada concepción estética.



1.6 Relaciones estéticas de la historieta y el cine

La relación historieta-cine también incursiona en el terreno estético y tiene en ambos medios una evolución histórica bastante compleja. Al mismo tiempo que el cinematógrafo (1896) iba progresando desde la simple captación de la realidad por medio de un sólo plano, hasta llegar al

través de la imagen y que se remontan por lo menos a las imágenes diacrónicas de la pintura del Renacimiento, es en las postrimerías del siglo XIX cuando nace de verdad el espacio plástico narrativo" (25), es decir, basado en la iconización de la temporalidad, que encuentra un espacio idóneo en las historietas y que será perfeccionado por el cine, con la reproducción técnica del *continuum* del movimiento físico.

Sobre todo por que el cine fue capaz de conseguir la ilusión del tiempo analógico (por lo menos en el interior de cada plano), mientras que las historietas ofrecerían con sus viñetas inmóviles una temporalidad simulada, como veremos en seguida.

La imagen del cine es móvil y continua, como la de las percepciones ópticas de la vida real, mientras que la de las historietas es congelada y estática; cada una ofrece sus ventajas e inconvenientes, pues la imagen del cine es fugitiva y evanescente en

virtud de su movilidad. Como ya lo dijo Barthes, mientras que la imagen permanente de las historietas permite su relectura las veces que sea necesaria así como un análisis más minucioso y recreado.

La información de las historietas fue fragmentada en pequeños espacios o escenas en las que se les insertaba la información. Estos espacios llamados viñetas (bidimensionales, inmóviles, y con textos escritos) se convertirían en las unidades principales del lenguaje específico de la historieta.

La historieta es, por lo tanto, un medio icónico-escritural como lo menciona Javier Coma en su libro: *Los comics en Hollywood*, como también lo fueron las películas mudas desde que incorporaron, alrededor de 1909, los rótulos escritos. La necesaria discontinuidad entre dos viñetas consecutivas implica una omisión, una fase de la acción sobreentendida, esto es, una elipsis.

tiempo comprimido o condensado) y el tiempo real de su percepción o lectura que vive el lector/espectador. Podemos leer en una hora un comic o un film cuya acción se supone que transcurre en diez años" (26).

A partir de lo que se ha dicho hasta aquí, se desprende que la viñeta de una historieta no se puede comparar ni con un fotograma, ni al plano de las películas. La viñeta condensa más información narrativa que la imagen fija del fotograma, y carece, además, de la movilidad icónica que hace al plano tan densamente informativo.

Por nacer en el mismo siglo, las historietas no pudieron copiarle al cine la fragmentación del espacio escénico en planos de magnitud o escala variable, es decir, pasar de un plano general a un primer plano. Aunque existen ejemplos dispersos en Europa y los Estados Unidos, esta técnica comienza a generalizarse después del debut de Griffith (1908) como director de cine.

Según Javier Coma, tampoco las historietas pudieron copiar el cambio de escala de las representaciones del teatro, en donde tal segmentación visual no existe; tampoco pudieron copiar del teatro los cambios frecuentes del escenario, que pertenecen más propiamente a la tradición de la narración literaria, aunque ésta carezca de dimensión icónica.

Los cambios del punto de vista de una escena en viñetas consecutivas de muchas historietas anteriores a 1908, demostraron en suma, una superior agilidad expositiva por parte de los dibujantes que por parte de los cineastas.

Esto debido, quizás, a que no estaban condicionados por una tecnología pesada (ausencia de cámaras), a causa de una rica tradición plástica que existía muchos años atrás, y a la obligada fragmentación en viñetas de una escena -lo que no sucedía en los planos de las primeras películas- invitaba al cambio del punto de vista e

incluso de la escala de representación. En este aspecto, el lenguaje de las obras de McCay, de Charles W. Kahles o de Lyonel Feininger fue mucho más avanzado que el de los filmes de su época.

En relación al formato, las historietas no se encajonaron como lo hizo el cinematógrafo (quizás a la lenta evolución técnica y estética que tuvo, pero que más adelante alcanzaría), ya que éstas, intentaron hacer una viñeta muy apaisada (McCay), muy parecido al futuro formato Cinemascope. El cine lo intentó por medio de Griffith con el recurso de oscurecer

algunas partes de la pantalla, sin que el efecto conseguido fuera el mismo.

No es de extrañar por lo tanto que Einsenstein soñara con la pantalla dinámica (*The Dynamic Square*), como una añoranza del cine frente a la extraordinaria versatilidad de las "viñetas dinámicas" de las historietas. "Los comics reconciliaron, al nacer, dos formas artísticas que se habían desarrollado con entera independencia: el arte del relato y la figuración icónica. Por eso, los comics estarían gobernados simultáneamente por códigos narrativos y por códigos iconográficos, observación enteramente aplicable a las películas de ficción narrativa" (27).

Es por esto que no es extraño que los directores de cine dibujen sus encuadres con *storyboards* o *pre-designings* y que algunas historietas sirvieran para enseñar el encuadre y la planificación en algunas escuelas de cine como lo fue la serie de *Terry and the Pirates*, de Milton Caniff.



Terry and the Pirates

actor principal cuando muere no es fácil sustituirlo.

Los personajes de las historietas son menos vulnerables que los del cine; por otra parte, el dibujante puede crear los universos más fantásticos que su imaginación le permita elaborar, sin más recursos que la tinta y el papel, a diferencia del cine que tiene que contar con presupuesto, procesos técnicos bastante elaborados, además de que las adaptaciones de las historietas al cine tienen que salvar por lo menos tres escollos:

- 1) Obtener el parecido físico con los personajes dibujados, extremadamente difícil cuando se usan actores.
- 2) Otorgar movimiento a personajes que siempre se han percibido inmóviles.
- 3) Inventar las voces y los ruidos que no existen en la historieta.

El parecido físico es salvable cuando es convertido en dibujo animado y cuando el trazo gráfico de la historieta es caricaturesco. Hay que recordar que las historietas nacieron

como derivados del chiste gráfico y estilísticamente de la caricatura. Fue hasta 1929 cuando incorporaron un grafismo naturalista sobre todo con las series de aventuras.

Sin embargo, este origen caricaturesco no estaba separado de la ironía y la inteligencia de las cuales hacían gala de ello las historietas; de ahí, su gran aceptación no solamente del público infantil, sino también adulto.

Continuando con el naturalismo en la historieta, ésta se desarrolló a partir de un conjunto de factores entre los que se encuentran: la influencia de la ilustración realista difundida por las revistas ilustradas y la publicidad; la difusión de la imagen fotográfica, y el éxito que tuvieron los géneros cinematográficos de acción y aventura, como el *western* y el *serial*.

Fue, entonces, cuando Hal Foster (procedente del realismo en la ilustración publicitaria) inauguró en

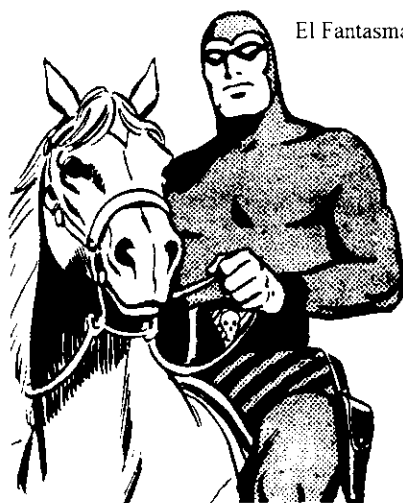


1929 con su *Tarzan*, la nueva tendencia gráfica, que culminaría con el depurado realismo cinematográfico (planificación, composición, angulación, atmósfera, claroscuros, gamas, y contrastes blanquinegros) de Milton Caniff hacia 1936, obtenido gracias a su virtuoso e innovador uso del pincel y a su copia de imágenes fotográficas.

“Sin embargo, el adjetivo ‘realista’ otorgado convencionalmente al estilo de los comics de aventuras debe matizarse muy cautelosamente, pues el universo arcaico-futurista y titanesco de *Flash Gordon* está expresado con sensibilidad manierista, mientras que el universo selvático de *Tarzan* de Burne Hogarth es más barroco y oniri-

que naturalista” (28).

En vísperas de que Estados Unidos entrara a la Segunda Guerra Mundial, Will Eisner enriqueció la gama expresiva de las historietas con *El Fantasma (The Phantom)*, de la que, por cierto, Fritz Lang la consideró como su historieta favorita; además, anticipó al neoexpresionismo



El Fantasma

plástico llevado a cabo por Orson Welles poco tiempo después en *El Ciudadano Kane* (1941, *Citizen Kane*).

La invención de la voz en los personajes de las historietas, no siempre constituyó una tarea fácil, recordemos al cine mudo sin rótulos que se caracterizaba por la pantomima fotográfica. Algo similar sucedía con las historietas mudas, sin globos y sin textos.

La dificultad que significaba introducir el lenguaje escrito en las historietas no fue tampoco nada fácil. Esto lo puso como ejemplo Rudolph Dirks, quien tardó varios meses en ponerle diálogos a las mudas peripecias

de *The Katzenjammer Kids*, fundadas en 1897.

A pesar de todo, los globos con textos escritos acabarían por imponerse, incluso en el cine. Un ejemplo fue la película *Sound Your A*, con los personajes de la serie de *Mutt and Jeff*, en donde se reprodujo un diálogo muy original entre los personajes de la historieta y un músico de la orquesta que se encontraba en la sala. Fue por medio de textos escritos en forma de globos que aparecían en la boca de los personajes que, a su vez, eran contestados por el músico.

Las historietas con diálogos escritos restituyeron, mucho antes que



The Katzenjammer Kids

introducción de textos con locuciones verbales emitidas por los personajes representados icónicamente e inmóviles, supuso introducir una duración (dimensión temporal) de la acción representada, por lo menos igual a la del tiempo que los personajes representados emplearían en emitir tales locuciones” (29). También supuso introducir la explicación de ideas y sentimientos por medio de los globos, es por ello, que estos *continentes*, se convirtieron en el principal motor de su lenguaje narrativo. De esta manera, las historietas se incorporaron rápidamente al universo cultural de las masas, cuya estructura refleja un cruce entre la literatura -representada por la novela popular ilustrada- y el cine.

Con relación al cine sonoro, las historietas tuvieron que enfrentar la desventaja potencial de su inferior capacidad hipnótica y sugestiva. Ello debido a que su imagen era estática y sus diálogos escritos, frente a la imagen móvil y parlante del cine. Esto las

obligó a que tuvieran una mayor inversión intelectual en la operación de su lectura. En cambio, ofrecían las ventajas materiales de invertir menor cantidad de dinero, en comparación con el costo de una entrada al cine. Además, permitía hacer tantas lecturas como su comprador lo quisiera (como sucede ahora con las películas en vídeo).

Frente al libro ilustrado, la historieta proponía una mayor iconicidad y menor cantidad de texto escrito, lo que generaba un menor esfuerzo o inversión intelectual en su lectura. Fue así como las historietas se convirtieron en un importante vehículo cultural entre el cine y el libro ilustrado.



Los supermachos

Cuadro 2

Similitudes entre la historieta y el cine

Historieta	Cine
Nacimiento: 1896	Nacimiento: 1896
Macroviñeta	Un sólo plano
Viñetas consecutivas (montaje)	Planos consecutivos (montaje)
Globos (diálogos)	Rótulos (diálogos)
Temporalidad estática	Continum (movimiento físico)
Raccord más sencillo	Raccord más complicado
Tiempo analógico permanente	Tiempo analógico evanescente
Tiempo ficticio/tiempo real	Tiempo ficticio/tiempo real
Imagen dibujada	Fotograma
Fragmentación espacio escénico	Planos cinematográficos (después de 1908)
Formato flexible	Cinemascope
Serialización	Seriales
Dibujo	Cine de animación
Texto gráfico escrito	Cine hablado

Cuadro 3

Diferencias entre la historieta y el cine

Historieta	Cine
Héroes permanentes y eternos	Actores vulnerables
Mayor libertad de creación	Restringida creatividad
Menor presupuesto para su producción	Mayor dinero para producir
Procesos técnicos menores	Una mayor infraestructura técnica
Verbalidad escrita	Verbalidad oral
Menor capacidad sugestiva	Mayor capacidad sugestiva
Más iconicidad y menor texto verbalidad oral	Menor iconicidad y mayor verbalidad oral
Menor costo por ejemplar	Mayor costo por entrada

CITAS

- (1) David Alfie. El comic es algo serio. pág. 49
- (2) Annie Baron-Carvais. La historieta. pág. 11
- (3) Javier Coma (citado por José Luis Rodríguez Diéguez). El comic y su utilización didáctica: Los tebeos en la enseñanza. pág.17
- (4) Marco Julio Linares. El guión: elementos, formatos, estructuras. pág. 252
- (5) Irene Herner. Mitos y Monitos. pág. 29
- (6) Fernando Curiel. Mal de ojo iniciación a la literatura icónica. pág. 38
- (7) Umberto Eco (citado por José Luis Diéguez) El comic y su... Ob. Cit. pág.17
- (8) Dennis Mc Quail. Sociología de los Medios Masivos de Comunicación. pág. 14
- (9) Gallardo Cano Alejandro. Teorías de la comunicación. pág. 95
- (10) Ob. Cit. pág. 96
- (11) Adorno TW (citado por Miguel De Moragas). "La industria de la cultura: ilustración como engaño de las masas" En: Sociología de la Comunicación de Masas. pág. 393-432
- (12) Adriana Malvido. "La industria de la historieta mexicana o, el floreciente negocio de las emociones" En: Revista Mexicana de Comunicación. pág.21
- (13) Francisco Gomezjara y Raúl Martínez Merling. Práxis cinematográfica. Teoría y técnica. pág. 230-231
- (14) Roman Gubern. La literatura de la imagen. pág. 19-20
- (15) Fernando Curiel. Fotonovela Rosa, Fotonovela Roja. pág. 36
- (16) Ob. Cit. pág.42
- (17) Roman Gubern. La literatura... Ob. Cit. pág.37-38
- (18) Javier Coma y Roman Gubern. Los Comics en Hollywood. pág. 9

- (19) Ob. Cit. pág. 9
- (20) Ob. Cit. pág. 10
- (21) Roman Gubern. Comunicación y cultura de masas. pág. 123-124
- (22) Javier Coma y Roman Gubern. Los Comics... Ob. Cit. pág. 12
- (23) Ob. Cit. pág. 13
- (24) Ob. Cit. pág. 15
- (25) Ob. Cit. pág. 19
- (26) Ob. Cit. pág. 19-20
- (27) Ob. Cit. pág. 22
- (28) Ob. Cit. pág. 25
- (29) Ob. Cit. pág. 27

Capítulo 2

El lenguaje narrativo de la historieta

Decir que la historieta es una estructura narrativa, significa reconocer la existencia diacrónica entre sus elementos, la existencia de una línea temporal marcada por un *antes* y un *después*. Las viñetas pueden adoptar las formas más disimiles, aunque las exigencias estandarizadas de la industria cultural las ha uniformado casi siempre al formato rectangular y se constituyen en las unidades de montaje que se articulan entre sí para darle forma al relato.

Son leídas de izquierda a derecha y de arriba a bajo, según la tradición occidental de la escritura y de

la lectura, llamada línea de *indicatividad* que preside también la composición interna de la viñeta, haciendo que las partes superior e izquierda representen el *antes* de la acción mientras que la inferior y la derecha signifiquen el *después*. Esto quiere decir que la correcta lectura de una viñeta debe comenzar por la parte izquierda.

...una viñeta supone la presentación de un presente inmovilizado, algo así como una instantánea fotográfica relacionada con otras instantáneas anteriores y posteriores. En el momento de leer una viñeta, la anterior -que



Tigrillo

fue presente instantáneo al ser leída- se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro. La secuencia temporal es claramente dominante en el tebeo. La línea que marca entre pro- gresión temporal, la pauta de la lectu- ra viene señalada por el seguimiento izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba a bajo como comple- mentaria" (1).

Este uso cultural se basa en el proceso diacrónico de la historie- ta, es decir, permite ir siguiendo la secuencia narrativa del relato así como también irse adaptando a situaciones en las que la relación temporal es determinante en la lec- tura.

El ritmo y las distintas con- venciones temporales pueden ser fácilmente resueltas con ciertos códigos estilísticos ya consolida- dos a lo que José Luis Dieguez lla- ma *preceptiva* de la historieta. La necesidad de saltar en el tiempo y de situarnos en un plano cronoló-

gico distinto marcado por el ritmo nor- mal de la historieta, puede abordarse a través de los denominados textos de *relevo*, que suelen acompañar a las ilustraciones con las leyendas: *Más tarde...* o *Mientras tanto en otro lugar...* con lo que da lugar a un cambio en el tiempo y a una acción simultánea, res- pectivamente.

Existen otras situaciones en las que hay una ruptura del ritmo temporal



Relevo



Flash-forward

normal y lo constituyen el *flash-back* (evocación del pasado) y el *flash-forward* (evocación del futuro). El primero suele utilizarse en aquellos casos en los que se pretende mezclar en la acción alguna información no coherente con la línea temporal marcada en la secuencia de viñetas y que se refiere a un hecho del futuro.

De la relación que existe entre una viñeta y otra se desprende lo que conocemos como montaje, y es precisamente esta relación la que permite darle sentido a la narración. Este recurso es muy utilizado en el cine pero previamente descubierto por la historieta. Roman Gubern dice:

"El montaje es la selección de espacios y tiempos significativos, convenientemente articulados entre sí para crear una narración y un ritmo adecuados, durante la operación de lectura" (2).

Según la secuencia, el montaje puede ser lineal, en el cual se cuentan las acciones de manera cronológica, o paralela que permite alternar dos o más acciones al mismo tiempo. En el cine, por ejemplo, el *flash-back* ha sido utilizado con recursos técnicos como el presentar imágenes relativamente borrosas frente a las nítidas y que hacen referencia a la secuencia temporal normal.

El personaje que recuerda algo *entre las brumas del pasado* se contrapone, en su nitidez física, al ligero desenfoque de la imagen de lo que recuerda. En cine suele utilizarse algún tipo de filtro que diluye los contornos de las figuras. La historieta en estos casos suele utilizar como recurso la representación de viñetas de contornos imprecisos y algodonosos.

El *flash-forward* puede utilizar el mismo recurso, asociado al correspondiente texto de relevo. Estas tres formas (*transición, flash-back, flash-forward*) de alterar el ritmo temporal son los recursos más utilizados por la historieta en la sintaxis narrativa de su discurso.

De esta manera, podemos observar que la historieta es un mensaje narrativo por la línea diacrónica que existe en el proceso lector (izquierda-derecha), por la conformación de los dibujos y los textos a través del montaje y por la línea temporal de un *antes* y un *después* en la viñeta.



Flash-back

2.1 La imagen y el texto

Otra de las características de la historieta que describimos en el capítulo anterior, tenía que ver con la imagen y el texto. A continuación veremos cómo se integran ambos elementos para constituirse en un lenguaje específico de la historieta, y que, posteriormente, influiría al cine.

Ya se ha mencionado de qué manera se integran los textos de relevo en las viñetas y con qué sentido. Sin embargo, esta integración se produce de modo equivalente con cualquier tipo de texto que aparece en ella.

La integración puramente externa se realiza en el cartucho, superficie acotada por ejemplo en un texto de relevo, o en el globo. En este último se presentan los textos de carácter dialógico, que emiten los personajes en una historieta.

Existen distintas formas de integrar la imagen y el texto en la historieta, por un lado, en los cartuchos (superficies normalmente rectangulares) se introducen textos más o menos cor-



Anclaje

tos, como los que se escriben en los textos de relevo.

Dentro de esta superficie se pueden presentar otro tipo de textos: los denominados de anclaje, cuya finalidad es la de reducir la indeterminación informativa, la excesiva "sorpresa" que causa por ejemplo un cambio de escenario.

Estos textos pretenden básicamente contextualizar el discurso subsiguiente, al tiempo que narra la transición de un lugar a otro. Estos dos tipos de texto, los de *anclaje* y los de *relevo*, son los que aparecen normalmente en los cartuchos, que en ciertos casos llegan a ocupar una viñeta entera.

2.1.1 El texto

Además de los dos tipos de textos arriba mencionados, José Luis Diéguez dice que: "Los fragmentos dialógicos o expresión directa de los personajes, que se incorporan por

medio del globo o bocadillo, constituyen una característica de especial relieve" (3).

Cabe recordar que el nombre de *fumeti* que le dan los italianos a la historieta es, precisamente, por la manera tan peculiar de presentar los diálogos entre los personajes, que consisten en textos encerrados en un globo o *bocadillo*, como lo hizo el loro en la historieta *The Yellow Kid (El Niño Amarillo)* de donde surge esta manera de introducir diálogos entre los personajes de una historia gráfica. En el globo se integra, generalmente, el parlamento de un personaje en la historieta. Para su análisis, vale la pena considerar cuatro componentes en el globo. El globo, entendido como superficie de escritura, presenta un diseño peculiar, con la inclusión de un apéndice direccional; así se puede hablar de *silueta* y *delta*.

El contenido del globo suele ser verbal. La mayor parte de

DELTA

SILUETA



las ocasiones su espacio está destinado a ocuparse con un texto; sin embargo, puede, ocasionalmente, tener otro contenido. De aquí que, para su análisis consideramos cuatro componentes en el globo:

- 1) La silueta, la superficie útil para ser ocupada por elementos significativos.
- 2) El delta, apéndice lineal, generalmente en forma de ángulo, que marca la direccionalidad del mensaje.
- 3) El contenido propio del globo.
- 4) Tipos de globo





La *silueta*, el globo en sí, normalmente está expresada como un espacio delimitado por una línea en forma de nube o de ovalo. Este tipo de silueta podría denominarse silueta convencional.

Las combinaciones posibles de la silueta y la línea de la viñeta dan lugar a una amplia gama de modos de presentación, que no siempre son expresivos, sino puramente estéticos o funcionales. Incluso, es frecuente el hecho de que unas siluetas y otras se superpongan de un modo que casi disputan el espacio. Esta situación se produce cuando el conjunto total de textos verbales a incluir es excesivamente amplio.

El otro tipo de lenguaje que queda por reseñar está constituido por las onomatopeyas palabras como: *bang*, *boom*, *plash* (en el mundo anglo. En México, por ejemplo, se utilizan otro tipo de sonidos.

En términos generales, las onomatopeyas responden a las particularidades idiomáticas de cada país) etcétera, cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una transcripción fonética del mismo.



Las onomatopeyas, normalmente aparecen libremente indicadas en la superficie de la viñeta, sin encontrarse determinada a un tipo concreto de presentación.

Se puede, de esta manera, clasificar a los elementos verbales que integran a la historieta en tres sectores fundamentales:

- 1) Textos de transferencia (Relevo y Anclaje).
- 2) Textos dialógicos.
- 3) Onomatopeyas.

Los textos de transferencia vienen definidos por la función que desempeñan en la historieta como el cambio temporal de un lugar a otro (relevo) o de uno espacial (anclaje). Sin embargo, el modo más común para integrar lo verbal con lo icónico es por medio de los globos.

2.1.2 La imagen

La imagen en la historieta tiene una importancia muy significativa dentro de las convenciones de su discurso y del lenguaje que la definen. De acuerdo con José Luis Diéguez existen dos niveles de iconicidad en la historieta.

Uno de ellos es un contenido *icónico sustantivo* y, el otro, es un contenido *icónico adjetivo*. El primero es aquéllo que se representa, y el adjetivo, es cómo se representa lo representado. Esta diferenciación es más fácil en su formulación que en su comprobación real. "La representación icónica de un objeto siempre aparece adjetivada de algún modo. Una fotografía de un objeto puede verse adjetivada por determinado encuadre, por su angulación etc.; pero también por el entorno en el que dicho objeto aparece" (4).

La dimensión icónica de una viñeta está constituida por los personajes que hay en ella y que pueden



(gestos, movimientos, angulaciones, contextos).

2.1.2.1 Analogía e iconicidad

El plano icónico está constituido por la representación de una realidad por medio de códigos basados en la analogía entre lo representado y aquéllo que representa. Difícilmente se puede suponer que exista analogía entre la realidad y su representación. La analogía se refiere, en este caso, a la sola percepción del objeto (la realidad) por medio de la imagen. Es decir, no es fácil que una persona *normal* identifique una cosa u objeto por medio del tacto o del olfato. Es el componente visual, en la mayor parte de los casos, el que domina en la percepción global del objeto.

La analogía de tipo visual es la que caracteriza por tanto a una representación de tipo icónico, por ejemplo, la temperatura de un líquido no parece que pueda expresarse de

estar de manera estática o en alguna postura determinada. Aparecen también en ella una serie de trazos expresivos y de movimiento. Se considera como *icónico sustantivo* a los personajes que intervienen en una determinada acción; y la *adjetivización* es reproducida por los movimientos, los gestos y los objetos manejados por éstos. Otro tipo de adjetivaciones de la historieta son las que están en el plano acotado por la viñeta, es decir, supone *recortar*, de alguna manera, el total del espacio en el que ocurre la acción. La angulación y el punto de vista de la escena conforman lo adjetivo de la imagen. En conclusión, *lo sustantivo* son los personajes y *lo adjetivo* es todo aquéllo que los rodea



Analogía

modo visual, pero sí hacerlo por medio de indicadores esenciales pero claramente visibles, como es este caso, el humo que sale de la taza mediante un contraluz adecuado, para provocar, de esta manera, una analogía visual que represente la alta temperatura.

"Estos indicadores son fruto de un proceso de experiencia previa. Actúan en tanto en cuanto el sujeto que los percibe los conoce ya. En ellos operan toda una serie de filtros cognitivos que seleccionan el sentido más adecuado" (5).

Este tipo de información que es asimilada por cada individuo puede llevarnos a otro tipo de analogía, en la que nuestro pensamiento, generaliza y relaciona las cosas, los objetos y las personas con la realidad, aunque no tengan nada que ver con ésta. Por ejemplo, los animales que hablan en las historietas o en algunas películas, no tienen nada que ver con la realidad, sin embargo, mentalmente los relacionamos con ella.

"Asistimos así a un tipo de generalización de notable interés que supone llegar, a partir de una analogía

perceptual, a una analogía relacional, una analogía debida a las relaciones que se establecen entre el personaje, su entorno y el nuestro" (6).

Este tema de la percepción relacional o perceptual viene del concepto de iconicidad que desarrolló Abraham A. Moles, pero que sólo mencionaremos algunos muy básicos:

1) *La fotografía*: permite llegar a un nivel alto de analogía perceptual con aquéllo que representa y esto se ve claramente en las fotonovelas.

2) *Ilustración realista*: Permite una elaboración más conceptualizada de lo representado, al eliminar, cuando así se requiere, todo rasgo superfluo o toda aquella información no pertinente.

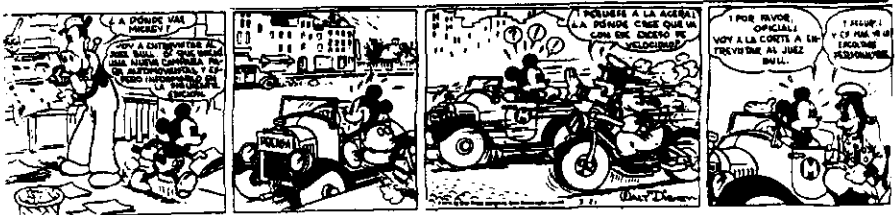
3) *La caricatura humana*: La caricatura supone un tratamiento intencionalmente deformador de los personajes y se desarrolla mucho en las his-

torietas humorísticas.

4) *Animales antropomorfos*: son caricaturas de animales "humanizados". Los dibujos de Walt Disney serían un claro ejemplo de este tipo de iconicidad.

"La iconicidad sería la característica que pondría de manifiesto el grado de realismo de una imagen en su percepción visual comparada con el objeto que representa. La máxima iconicidad vendría dada por el propio objeto, y la mínima (que supondría la máxima abstracción), por la descripción normalizada o estereotipada del mismo objeto" (7).

Si bien es cierto que en la mayoría de las historietas el nivel de iconicidad de sus personajes es adjetiva, también es cierto que en un sentido más amplio podemos hablar de ciertos atributos sustantivos de sus personajes.





2.2 Otros códigos o símbolos en la historieta

Continuando con las características de la historieta que enumeramos en el primer capítulo sólo nos resta hacer una revisión de otros códigos o símbolos que son importantes dentro del complejo mundo de la historieta.

2.2.1 La viñeta

La viñeta es el primer elemento que se identifica dentro de la historieta y es en ella donde se establecen todos los demás códigos ya señalados. Roman Gubern define a la viñeta como "...la superficie de papel acotada que ofrece pictográficamente el mínimo espacio o/y tiempo significa-

tivo (o unidad de montaje) de la narración" (8).

Es decir, la viñeta es la representación mediante la imagen de un espacio y un tiempo de la acción narrada. Inicialmente se distingue en la viñeta *un continente* y *un contenido*. El continente está formado, normalmente por una serie de líneas que delimitan el espacio total del encuadre. Tres aspectos relevantes caben señalar en el continente de la viñeta. En primer lugar, las características de las líneas constitutivas: rectas, curvas, ligeramente onduladas, de trazo, etcétera.

En segundo lugar, la forma de la viñeta; la más frecuente es la rectangular, aunque -también- existen

cuadradas, triangulares, etcétera. Por último, las dimensiones relativas y absolutas de la viñeta *dimensión absoluta*: en rectangulares y, *proporción relativa* con relación a otras viñetas. El contenido de la viñeta se puede especificar como contenido icónico y contenido verbal. Uno y otro, tienen cabida simultánea o diferencialmente.

El contenido icónico puede es-

tudiarse en su dimensión sustantiva (qué se representa) y en su dimensión adjetiva, añadiendo una serie de características tales como: el movimiento, la expresividad, los códigos cinéticos y la utilización de diferentes planos y angulaciones.

El contenido verbal, como ya se dijo, está constituido por textos de transferencia, textos dialógicos y onomatopeyas. La regularidad en la distribución de los espacios en la viñeta, ha sido durante mucho tiempo una constante que ha llevado consigo una cierta carga de monotonía. Adaptarse a las dimensiones de la página de modo proporcional al número de viñetas por página es la fórmula inicial más fácil.

Se trata por lo regular de viñetas de línea recta, lo que provoca cierta sensación de monotonía. Un mayor dinamismo se consigue con viñetas de características irregulares, con amplios márgenes entre una, y otra que, a veces incluso, se



mayor, ritmo, a cierto tipo de intranquilidad, a desasosiego..." (10).

Hay otros tipos de viñetas tales como las triangulares o las circulares que no suelen revestir otro sentido que el puramente estético. Por último, el tamaño de la viñeta dependerá de su sentido de relación con las restantes de la historieta; existe, con frecuencia, un condicionamiento muy determinante, que es el tamaño total de la página. Esta situación es todavía más perceptible cuando la historieta ha sido publicada precisamente en forma de *tiras* en algún periódico o revista.

La necesidad de ocupar un espacio determinado y no variado, a partir de 3 a 6 viñetas, obliga a un mayor esfuerzo en la elaboración que se percibe bastante bien cuando la historieta se reedita en forma de cuaderno o libro. Muchas de las series más populares tuvieron este origen, y se nota, en la planificación y el montaje de las viñetas.



SENSACIONAL DE "RAJEROS"
WONDERS OF TRUCADIVENS: NO. 288, P. 32
ARGUMENTO (STORY): LIBARDO REYNA YÁÑEZ
DIBUJO (ARTWORK): EDGAR MARTIARENA

"So then we'll go get some babies, and..."

2.2.2 Los planos

El *plano* no es más que la delimitación espacial de la imagen a reproducir. El concepto de *plano* surge del ámbito cinematográfico y se ha convertido en un modelo conceptual universal.

Plano General: es aquél que presenta un entorno con o sin personajes. Este entorno puede estar constituido por un paisaje, por el interior de una habitación etcétera.

óptico de la supuesta cámara "apunta" hacia arriba.

Angulación Vertical Prono: es en la que manteniendo vertical el eje óptico de la cámara, ésta mira hacia abajo: sería la angulación que necesitaríamos para fotografiar nuestros pies.

Angulación Vertical Supino: es la que el hipotético eje óptico de la cámara se coloca verticalmente y se dirige hacia arriba: es la angulación necesaria para realizar la toma de un avión que pasara sobre nuestra cabeza.

ña o una cuesta de un camino. Cabe hablar así de un horizonte normal y otro inclinado.

La situación en el plano del horizonte normal puede servir también como recurso expresivo, coordinado con el plano y la angulación. El horizonte normal puede situarse a 1/3 o 2/5 del margen inferior (hay más "aire" que "tierra" en el plano) o bien a 2/3 o 3/5 de dicho margen (con lo que hay más "tierra" que "aire").

Como ya se ha dicho, la terminología y los conceptos anteriormente señalados proceden fundamentalmente del cine; de ahí, que no se haga

2.2.4 El horizonte

El segundo componente que define "el punto de vista" está determinado por la localización del horizonte. No es frecuente la situación de un horizonte "no horizontal". Las excepciones más frecuentes son aquéllas en las que se representa una ladera de una monta-



referencia a una situación que no exista, como lo es el tamaño y proporción de la viñeta. El cine se presenta en un formato de unas proporciones determinadas. En la pantalla la dimensión horizontal es mayor que la vertical. La historieta, sin embargo, puede modificar y modifica estas proporciones, como ya se ha visto.

2.2.5 Movimientos cinéticos

Las figuras o movimientos cinéticos no son más que convenciones gráficas para expresar la ilusión de movimiento o la trayectoria de lo móviles. Así, mediante una línea punteada, que describe la trayectoria de

una bala, o varias líneas paralelas, que señalan el vacío espacial recorrido por un cuerpo en desplazamiento veloz, se consiguen unas elocuentes y explícitas "huellas del movimiento". Román Gubern señala:

"... Esta convención nació como replica a la naturaleza estática de los signos icónicos utilizados en los comics, obligados a representar casi siempre una realidad en movimiento, y probablemente fue adoptada a partir del modelo de la llamada foto movida. Su uso es frequentísimo en los comics de aventuras de exasperada dinamicidad" (11).

La trayectoria no es más que la señalización gráfica del espacio



que supuestamente recorre un objeto en un breve período de tiempo. El objeto que se desplaza aparece acompañado por una estela que marca la trayectoria recorrida en su desplazamiento. Los tipos básicos de trayectoria, según la clasificación de José Luis Diéguez, pueden ser:

Trayectoria lineal simple, en la que una o varias líneas señalan el espacio recorrido. Por debajo de las líneas se observa la parte de la ilustración correspondiente.

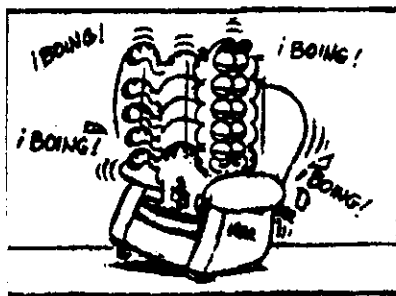
Trayectoria lineal color, caracterizada como la anterior por la presencia de una o varias líneas que señalan el desplazamiento del objeto. La diferencia con el tipo anterior estriba en el hecho de que la trayectoria, en la superficie acotada por las líneas que la demarcan, aparece señalada en un color distinto del que tiene el fondo sobre el que se produce el movimiento. Con

frecuencia se produce un "vaciado de color", contraponiéndose la trayectoria en blanco al fondo coloreado.

Oscilación, que suele expresarse por medio de un halo punteado o elementos similares a la silueta, pero dibujados. Se utiliza para expresar un movimiento vibratorio o de vaivén.

Una segunda forma de presentar el movimiento en la historieta, además del señalamiento de la trayectoria, es mediante efectos secundarios producidos por el movimiento de algún objeto, y son acompañados por una serie de señalizaciones que denotan el desplazamiento.

El impacto presupone un movimiento previo inmediato. Suele presentarse por medio de una estrella irregular, en cuyo centro se localiza el



objeto causante del impacto y que, obviamente, ha debido desplazarse precisamente. Al igual que en el caso de la

trayectoria, puede presentarse de modo "transparente" o mediante el contraste de color.

Otro modo de expresar el desplazamiento de un objeto es mediante la presentación de nubes que le acompañan en su trayecto. El origen cabría imaginarlo en hipotéticas nubes de polvo. Sin embargo, tiene virtualidad como código cinético incluso en situaciones en las que cabe pensar en la formación de tales nubes.

La deformación cinética se produce, como indicador de movimiento, en aquellas situaciones en las que un objeto flexible se deforma como consecuencia del movimiento, o bien como causa parcial del mismo. Una antena de un coche inclinada hacia atrás y con indicadores de vibración, las velas de un barco tensas y turgentes, son casos concretos de esta deformación expresiva de movimiento.

La descomposición de movimiento como modo de expresión de movimiento es claramente deudora de

la fotografía. La posibilidad de una exposición larga ante el objetivo lleva al desdibujamiento de los contornos del móvil en el sentido en que se desplaza.

"La transferencia al comic da lugar a efectos diversos, algunos de alto valor estético: representación de piernas como óvalos desdibujadas para dar impresión de rápido desplazamiento del personaje, la presentación de un objeto en tres posiciones sucesivas y distintas, etcétera, son ejemplos concretos" (12).

El tercer gran grupo de elementos expresivos de movimiento es la *instantánea* caracterizada por la inmovilización de la acción en una situación que supone un equilibrio inestable a no ser que se entienda, justamente, como una paralización del móvil mediante un efecto similar al que supone una toma fotográfica con una velocidad de obturación muy alta.

Es muy frecuente en la historieta la combinación de varios de estos

códigos para expresar modos matizados de desplazamiento. La coexistencia de unos y otros, sirven para reforzar la sensación de desplazamiento y producen interesantes efectos.

Cuadro 5

La historieta como industria cultural

Ideología	Producción seriada
Mercado	Uniformación del mensaje
Consumo cuantitativo	Estereotipos
Lucro comercial	Público pasivo
Estandarización	Trivialización cultural

2.3 Tipología

Como hemos visto, la historieta reúne una serie de características muy particulares que definen su estructura y su lenguaje. Algunos de estos códigos tienen su origen en la pintura, la fotografía y el cine. A continuación presento una tipología de lo que considero más importante.

Cuadro 6

Fotonovela e historieta

Narración
Globos
Viñetas
Imágenes
Onomatopeyas
Montaje
Fotografía

Cuadro 4

La historieta como medio de comunicación masiva

Instituciones
Técnicas
Recursos tecnológicos
Público numeroso y heterogéneo

Cuadro 7

Influencias en la fotonovela

El cine
La novela rosa
La novela
La historieta

Cuadro 8

Lenguaje narrativo de la historieta

Diacronía
Línea de indicatividad
Preceptiva
Textos de relevo
Flash-back
Flash-forward
Montaje
Cronología

Cuadro 10

La imagen en la historieta

Sustantiva: se refiere a los personajes
Adjetiva: todo aquello que los rodea
Analogía perceptual
Analogía relacional

Cuadro 12

Planos y angulaciones en la historieta

Planos	Angulaciones
Plano general	Horizontal
Plano americano	Picado
Primer plano	Contrapicado
Plano detalle	Vertical Prono
	Vertical Supino
	Horizonte

Cuadro 9

El texto en la historieta

Textos de transferencia: de relevo y de anclaje
Textos dialógicos
Onomatopeyas

Cuadro 11

La viñeta en la historieta

Línea exterior
Formas
Dimensiones
Contenido verbal
Contenido icónico

Cuadro 13

Movimientos cinéticos

La trayectoria
Trayectoria lineal simple
Trayectoria lineal color
Oscilación
El impacto
Deformación cinética
La descomposición de movimiento
Instantánea

CITAS

- (1) José Luis Diéguez. El comic y su utilización didáctica. pág. 27
- (2) Roman Gubern (citado por David Alfie). En: El comic es algo serio. pág. 52
- (3) José Luis Diéguez. El comic y su... Ob. Cit. pág. 7
- (4) Ob. Cit. pág. 57
- (5) Ob. Cit. pág. 58
- (6) Ob. Cit. pág. 59
- (7) Ob. Cit. pág. 60
- (8) Roman Gubern. La literatura de la imagen. pág. 55
- (9) José Luis Diéguez. El Comic y su... Ob. Cit. pág. 53
- (10) Ob. Cit. pág. 55-56
- (11) Gubern, La literatura... Ob. Cit. pág. 65
- (12) José Luis Diéguez. El Comic y su... Ob. Cit. pág. 72

Capítulo 3

Descripción tipológica de la historieta en relación al lenguaje cinematográfico (caso *Hermelinda Linda*)



3.1 Introducción

El siguiente capítulo es un análisis descriptivo sobre algunos elementos narrativos de ambos medios, en este caso, de una historieta y una película (*Hermelindalinda*). Todo ello, a partir de cinco características comunes que fueron tomadas de la tipología del capítulo dos.

Los objetivos de este análisis fueron muy concretos, es decir, consistió en analizar solamente una porción del complejo universo narrativo de ambos géneros. No existe en la bibliografía internacional o nacional un

instrumento validado y estandarizado que permita aplicarlo a ambos medios de comunicación. A pesar de ello, este estudio se apegó a los fundamentos analíticos y metodológicos que proporcionan las ciencias sociales a la comunicación.

Se eligió esta historieta y esta película al azar, con el único criterio de



que las dos fueran del mismo personaje, con la idea de observar de qué manera se plasma en ambos géneros el mismo tema o personaje. Es decir, describir, comparar, verificar y comprobar algunos elementos narrativos comunes de ambos lenguajes, así como observar las probables tendencias que existen en ambos medios. El estudio se realizó mediante un muestreo al azar y aleatorio por medio de algunos parámetros previamente establecidos. La finalidad fue tener una visión más aproximada de estos dos géneros, pero, sobre todo, acerca de su discurso narrativo.

La perspectiva o enfoque del análisis se llevó a cabo desde el punto de vista cinematográfico, ya que los términos y conceptos utilizados, tienen en ambos medios, el mismo significado.

Fue un estudio de contenido (cuantitativo), en el que se midieron los planos, las angulaciones, los movimientos de cámara, el espacio/tiem-

po (edición o *raccord*) y el sonido.

En un primer análisis se aplicaron las cinco categorías antes citadas a toda la historieta (107 viñetas); posteriormente, se tomaron 20 muestras al azar de ambos géneros para observar y describir las posibles tendencias discursivas observadas en el lenguaje cinematográfico.

3.1.1 Criterios de inclusión

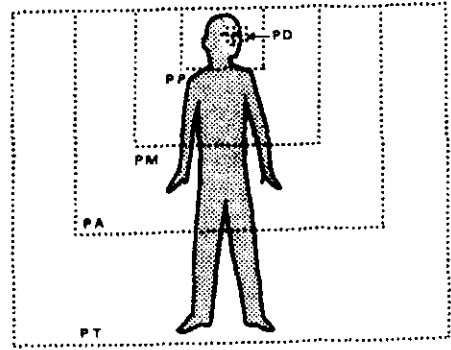
Los criterios utilizados para el análisis son cinco y fueron extraídos de una tipología (Cap. 2), la cual reúne los elementos narrativos más importantes entre los que se encuentran: los planos, las angulaciones, los movimientos de cámara, el espacio/tiempo (edición), y el sonido. Estos criterios intentan proponer una idea formal, sistemática y concreta de analizar a la historieta y al cine. Si bien, la medición de estas cinco categorías, así como la descripción en general no dan una respuesta completa acerca

de todo el universo narrativo de ambos medios, sí nos permite sacar algunos elementos concluyentes acerca de éstos.

3.1.2 Definición de las categorías

Las categorías o características analizadas en este estudio tienen ciertas particularidades y generalidades que las definen, las cuales revisaremos a continuación.

1) **Los Planos.** En primer lugar, el concepto de plano tiene varias acepciones y peculiaridades, por lo que, analizando el plano en términos de tamaño, ha dado lugar a una clasificación empírica básicamente imprecisa, o más bien incompleta, en función de la mayor o menor cantidad de campo que ocupan los personajes o de la función que cumplen dentro de una cadena sintagmática. Según esta clasificación (en cuanto a tamaño) se definen como: *Plano general* (PG), el



Planos

que incluye una figura humana en su totalidad dentro del encuadre. *Plano Americano* (PA), la figura ocupa el encuadre desde las rodillas hacia arriba. *Plano Medio* (PM), la figura ocupa el encuadre desde la cintura hacia arriba. *Primer Plano* (PP), el encuadre incluye una vista cercana de un personaje, concentrándose en una parte de su cuerpo, principalmente el rostro, pero también un brazo o una mano. *Primerísimo Plano* (PPP), encuadre centrado en una cercanía mayor que en el caso anterior (por ejemplo, los ojos, la boca o el dedo de una mano). *Plano Detalle* (PD), el encuadre ofrece una vista cercana de un objeto. *Plano Conjunto* (PC), el encuadre

incluye un conjunto de figuras de cuerpo entero. *Plano Master*, recoge el conjunto en continuidad. Su función es la de servir como punto de referencia para el *script* para conocer en todo momento a qué totalidad remiten los planos individuales disociados por montaje, cubrir planos cortos necesarios no rodados y evitar fallos de *record* (los últimos dos no fueron medidos) (1)

Como vemos, en unos casos el origen de la definición remite a la presencia de una figura humana en el encuadre, en otro, a la presencia de un objeto. En un tercero, a la función del plano dentro de la unidad superior o conjunto de planos y, por último, al papel que desempeña a la hora del montaje.

Marcel Martín dice que "...el tamaño del plano (por consiguiente su nombre y su lugar en la nomenclatura técnica) está determinado por la distancia entre la cámara y el sujeto y por la longitud focal del objetivo empleado" (2).

La elección de cada plano está condicionada por la claridad necesaria del relato: debe haber una adecuación entre el tamaño del plano y su contenido material, por un lado (el plano es tanto más amplio o cercano cuantas menos cosas haya que mostrar), y su contenido dramático por otro (el plano es más cercano cuanto más dramático es su aporte o cuanto mayor es su significado ideológico).

El mismo autor dice: "...la mayoría de los tipos de planos no tienen otra razón que la percepción y la claridad de la narración. Sólo el gran plano (y el primer plano, que desde el punto de vista psicológico, se le puede asimilar) y el plano general, las más de las veces tienen un significado psicológico preciso y no solamente una función descriptiva" (3)

Este breve análisis se refiere solamente a la función descriptiva, aunque, sin duda, se presenta el aspecto psicológico de manera implícita en cada plano o planos estudiados.

En la película se revisaron los tipos y la cantidad de planos por medio de la imagen congelada de cada uno de ellos. En la historieta fue por medio de la observación directa de cada viñeta midiendo las mismas frecuencias que la película.

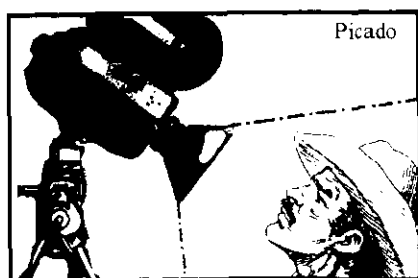
2) **Las angulaciones.** Son otro tipo de códigos que se encargan de organizar las diversas posibilidades de distribución del material en el encuadre, teniendo en cuenta cómo y desde dónde se sitúa la cámara para filmar.



Los primeros tienen que ver con el ángulo de visión, es decir, respecto a la forma de mostrar la imagen, lo que implica colocar a los espectadores en una determinada posición frente a la puesta en escena del plano.

El número de ángulos es, desde esta perspectiva, infinito, en tanto en cuanto son infinitos los puntos del espacio que la cámara puede ocupar. Por regla general se distinguen, sin embargo, tres grandes categorías: *normal*, *picado* y *contrapicado*. El primero, sitúa la cámara a la altura de los ojos. El *picado* observa la materia filmada desde arriba, mientras el *contrapicado* lo hace desde abajo. Tanto uno como otro pueden abarcar un amplio espectro que va desde la verticalidad absoluta hasta una ligera elevación o descenso de la horizontalidad implícita en la angulación normal.

3) **Los movimientos de cámara.** Es un proceso técnico que le da ritmo y sentido al filme. Existen distintos códigos que se refieren a la inscripción



de la movilidad dentro de un filme. Esta inscripción es de dos tipos; el primero remite al movimiento de la



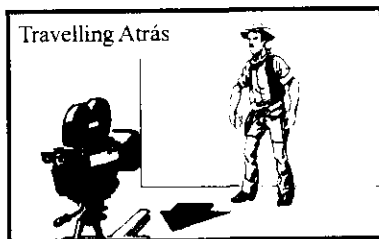
mente hacia el objetivo que lo haga realmente hacia el espectador (la pantalla es plana y no incluye la profundidad).

imagen representada, es decir, al de los elementos dentro del encuadre frente a una cámara situada en posición fija; el segundo, lo hace al modo en que se lleva a cabo dicha representación y tiene que ver con los movimientos de cámara.

pero sí constituye un efecto de acercamiento como forma de subrayar, por ejemplo, su paso de un elemento de mero decorado de fondo a un elemento de mayor importancia.

Los segundos son de dos tipos,

“Los primeros permiten analizar los cambios y la redistribución de los elemen-

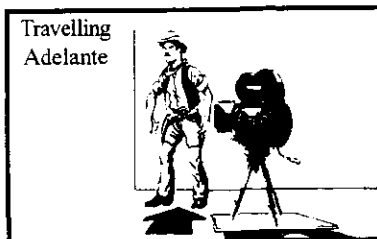


los que organizan el movimiento real de la cámara y los que organizan la producción de dicho

tos encuadrados y el establecimiento de una diferente jerarquización de posiciones y distancias aparentes de dichos elementos, respecto a la mirada del espectador, dentro de la duración

movimiento como efecto aparente” (4)

temporal del plano. Efectivamente, el que un personaje situado al fondo del campo se acerque paulatina-

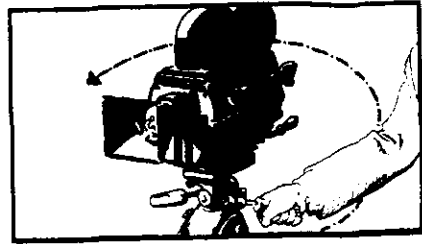


Los movimientos reales de la cámara, a su vez, pueden referirse al movimiento de la cámara en cuanto tal, que es desplazada horizontalmente

en cualquier dirección (sobre unos rieles fijos o a mano (*travelling*) o sobre un soporte de ruedas

(*dolly*) o verticalmente (*grúa*), o bien al movimiento de la cámara fija sobre su eje vertical (panorámica vertical o *tilt*), o sobre su eje horizontal (panorámica horizontal). Cuando este último se hace de manera que sólo mantienen nitidez las imágenes inicial y final el movimiento se denomina *barrido*.

4) **Espacio/tiempo.** En esta categoría lo que se midió fue el espacio físico (interiores y exteriores) en el que se desarrolla la acción. En este sentido Marcel Martín acota "...No se puede hablar, entonces, de un espacio del film sino sólo de un espacio en el film, es decir, del espacio en que se desarrolla la acción, del mundo dramático" (5).



Panorámica
(La cámara gira sobre su propio eje)

En relación al tiempo (pasado, presente y futuro) en el que se desarrolla la acción, tiene que ver más con lo que en el cine llaman *raccord* (continuidad y discontinuidad). Carmona define cinco tipos de relación temporal: rigurosa continuidad, elipsis definida y medible, elipsis indefinida, retroceso definido y retroceso indefinido. En el presente estudio las elipsis fueron señaladas debajo de cada viñeta donde sucedía algún cambio de tiempo.



Interior



Exterior

Los enlaces y las transiciones fueron anotadas al pie de cada cuadro como un elemento adicional y complementario del punto anterior.

Una película está hecha de varios cientos de fragmentos y su continuidad lógica y cronológica no siempre es suficiente para que su *encadenamiento* sea totalmente comprensible para el espectador, tanto más cuanto que en la narración filmica, la cronología solió ser ridiculizada y la representación del espacio siempre ha sido una de las cosas más audaces.

En la ausencia (eventual) de continuidad lógica, temporal y espacial, o al menos para una mayor claridad, uno se ve obligado a enlaces o transiciones plásticas y psicológicas, a la vez visuales y sonoras, destinadas a constituir las articulaciones del relato.

Los procedimientos técnicos de transición constituyen a lo que también llaman *puntuación*, por analogía con los procedimientos correspondientes a la escritura: pero resulta evi-

dente que esta analogía es puramente formal, pues no se puede hallar ninguna correspondencia significativa entre ambos sistemas. En una película, las transiciones tienen por objeto asegurar la fluidez del relato y evitar los encadenamientos erróneos.

Salvador Mendiola dice que la estructura formal del montaje externo la organizan los enlaces y transiciones entre planos y secuencias.

"...Si una película está hecha por medio de un conjunto de planos, que a su vez integran un conjunto de secuencias, los enlaces y transiciones encadenan el conjunto total, constituyen la forma material concreta como se encadena un plano con el otro y una secuencia con la otra para hacer saber cine" (6).

A continuación describiremos los procedimientos de enlace más utilizados, los cuales fueron analizados de manera indirecta en este estudio:

1. Corte directo. Sustitución brusca de

un plano por otro; es la transición elemental, más corriente y fundamental.

2. Fundido o negro. Cuando entre un plano y otro aparece un oscurecimiento total de la pantalla. Marca una pausa del relato visual. Generalmente, señala una transición en el tiempo y/o espacio, pero también puede significar lo contrario, la repetición o la continuidad de una misma acción. Cierra el espacio para la mirada.

2.1 Fade out. El final del plano e ingreso al negro se realiza paulatinamente, mediante el lento oscurecimiento.

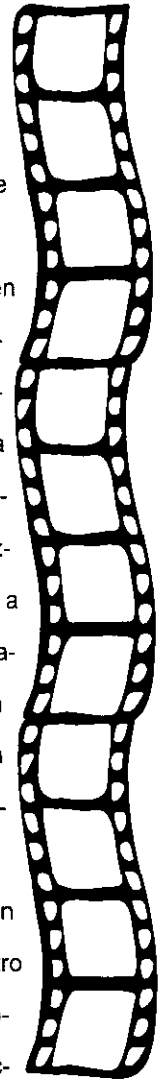
2.2 Fade in. El paso del negro al plano siguiente se realiza mediante la iluminación paulatina, creciente de éste.

3. Fundido encadenado o disolución. Hacer desaparecer gradualmente un plano mientras el siguiente surge también en forma gradual. En la posición central de este efecto se observa una superposición o superimposición de imágenes (tomas). En for-

ma ampliada, por disolución se entiende todo plano donde haya superposición de imágenes.

4. Cortinilla. Consiste en hacer que un plano reemplace progresivamente al otro, ya sea desplazándolo o empujándolo de derecha a izquierda, de izquierda a derecha, de arriba a abajo, de abajo a arriba, en diagonal, en espiral, en abanico, mediante fragmentación, etcétera.

5. Barrido. Consiste en pasar de un plano al otro por medio de una panorámica muy rápida efectuada ante un fondo neutro y que en la pantalla aparece borroso. También esto puede ocurrir mediante un cambio brusco de foco (*out*, de nítido a opaco, *in*, lo contrario).



6. Apertura en iris. Iniciar un plano mediante una apertura circular del diafragma del lente según la cantidad de la luz existente o la que se desee que incida en la película. La imagen se expande y agranda desde un punto de la pantalla hasta cubrirla toda. También es un defecto técnico de laboratorio.

7. Cierre en iris. Concluir un plano mediante un cierre o contraimiento circular del diafragma, que se empequeñece hasta convertirse en un punto sobre la pantalla, dejando lugar al siguiente plano.

Además, por el tipo de relación diegética que provocan, los enlaces entre planos producen un sistema de ejes de dirección del movimiento o dinámica cinematográfica.

La pantalla está fija, es lo único que en el cine no se mueve; por tanto, los movimientos de la cámara y



de los actuantes deben ser codificados en una determinada forma para hacer comprensible el sentido del relato sobre la fijeza de la pantalla. De otro modo, al menos según la institución aparecen contradicciones

visuales, rupturas de eje de movimiento. Hay dos direcciones básicas en la edición o *raccord*:

1) *continuidad*, cuando el plano que sigue continua la acción narrativa espacio-temporal del plano anterior, y 2) *discontinuidad*, elipsis, donde la rompe o separa.

5) **El Sonido.** los tipos de códigos sonoros son tres, según se ocupen de las tres modalidades de introducción en el filme: voz, ruidos y música. En lo que se refiere al sonido en términos generales Ramón Carmona dice: "...su clasificación suele atender a su localización y origen en función de la

margen de que sea tomada en sonido directo, o añadido más tarde mediante el proceso de sincronización, o sea la voz del doblador.

La expresión *voz out* apunta hacia la voz que irrumpe en la imagen, por ejemplo, cuando una voz, cuya fuente no se visualiza en el encuadre, interroga a un sujeto en campo.

La *voz off* será por ejemplo, la voz del monólogo interior o del personaje-narrador de un *flash-back*, no presente en el encuadre.

El término *voz through* es la emitida por alguien presente en la imagen, pero al margen del espectáculo de la boca (Serge Daney, 1977) y se ejemplifica en esos encuadres que nos muestran al personaje que habla de espaldas a la cámara.

Por último, la *voz over*, en sentido estricto designará aquella voz que se instala en paralelo a las imágenes, sin relación con ellas emergiendo de una fuente exterior a los elementos que intervienen diegéticamente en el filme.

Es el caso, por ejemplo, de los comentarios en el filme documental o la *voz del narrador omnisciente*, que puede -incluso- asumir la tarea de exponer el contenido de los títulos de crédito, ausentes como inscripción gráfica, como en *El cuarto mandamiento* (Orson Welles, 1942). A veces esta *voz over* designa asimismo a aquella voz que se superpone, sin eliminarla, a la propia de la banda original, como forma de inscripción del

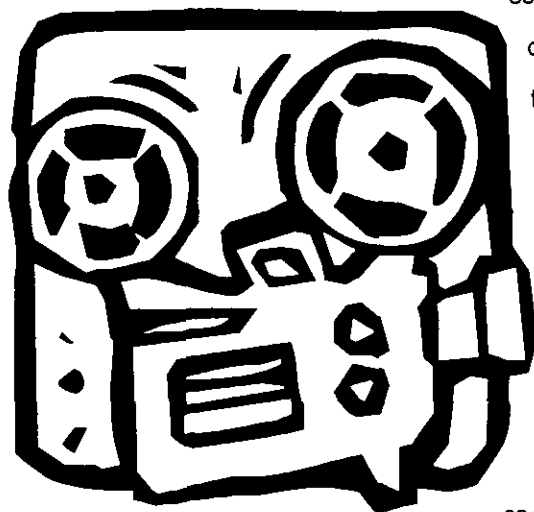


Monólogo

doblaje. Esta *voz over* se construye como lugar del poder, que fuerza a la imagen en un sentido concreto. En algún caso, la *voz out* puede cumplir idéntica función a la *voz over* (caso de los falsos *flash-back*, como en la película *Pánico* de Alfred Hitchcock, 1950).

3.2 Hipótesis

La historieta y el cine son dos géneros que tienen la misma estructura narrativa.



3.2.1 Objetivo

Comprobar que ambos medios tienen el mismo código narrativo.

3.3 Método

El método utilizado para este análisis fue descriptivo. El objetivo principal fue obtener las frecuencias de cinco características comunes de ambos géneros, extraídas de una tipología realizada en el capítulo dos, y a partir de esto, ver las posibles tendencias narrativas en ambos lenguajes. En la historieta se hizo el análisis completo de las 107 viñetas aparecidas en una revista de 1986; posteriormente, se escogieron 20 planos de la película y la misma cantidad de viñetas en la historieta, todos ellos al azar para aplicarles el mismo procedimiento.

La medición consistió en observar directamente tanto en la historieta como en la película las cinco características aquí propuestas. Se

analizaron las unidades mínimas de significación (la viñeta y el plano), señalando con abreviaturas las categorías encontradas (MC, P, A, S, ET) que corresponden a: los tipos de plano, las angulaciones, los movimientos de cámara, el espacio/tiempo y el sonido (voz humana).

Adicionalmente, se anotaron al pie de cada tabla o cuadro algunos otros elementos narrativos que pudieron observarse, como: los enlaces y las transiciones (montaje), así como los signos de puntuación que por analogía se refieren a éstos; los distintos tipos de elipsis, así como algunas otras observaciones adicionales vistas en el material revisado.

Se hizo el análisis descriptivo y porcentual de toda la historieta y, posteriormente, se estudiaron por separado las veinte muestras escogidas al azar de cada género para obtener las probables tendencias observadas en el lenguaje cinematográfico; es decir, la investigación es tan sólo una

aproximación a ambos medios en donde se dejaron entrever algunas diferencias y similitudes de los dos lenguajes a partir del análisis descriptivo y frecuencial de las cinco categorías previamente establecidas. La descripción y la observación fueron elementos importantes, y ejes fundamentales, en esta investigación.

3.3.1 Muestra

En una primera aproximación se analizó a la historieta en su totalidad, con base en las cinco categorías previamente establecidas. Posteriormente, se sacó una muestra al azar de los dos medios de comunicación, aplicándoles a ambos, los mismos criterios del primer análisis.

Se tomaron igual número de viñetas y de planos (20) al azar, así como igual número de categorías (5) previamente determinadas de la tipología del capítulo 2, las cuales fueron: los movimientos de cámara, los

planos, los ángulos, el espacio/tiempo y el sonido.

Se aplicó en ambos casos un análisis descriptivo y frecuencial en el que solamente se buscó medir las tendencias observadas. El propósito del presente estudio fue tan sólo hacer una breve aproximación y sistematización de algunos elementos narrativos del complejo universo de ambos lenguajes.

3.3.2 Material

El material utilizado fue una historieta publicada en 1986 por *Editormex* de la que se elaboraron copias xerográficas de cada una de la viñetas para poder hacer el análisis más preciso. Se elaboró una tabla con todos los indicadores y se fue llenando conforme al orden establecido (que corresponde más a un orden lógico que formal). También se utilizó una videogra-

badora de formato beta para observar el material filmográfico, una televisión de 20" y otra tabla con los mismos indicadores que los de la historieta. Las otras categorías que no fueron estrictamente analizadas se anotaron al pie de cada tabla o cuadro con asteriscos o alguna otra señalización distinta.



3.4 Resultados

Los resultados que a continuación se expresan, son producto de la descripción y observación rigurosas de cada una de categorías seleccionadas, así como de otras que no lo fueron, pero que son importantes en la historieta y el cine.

3.4.1 La Historieta

Es una publicación de 1986 que corresponde al número 1049 aparecida el 5 de abril de 1986 en formato de medio tabloide. Consta de 107 viñetas convencionales (rectangulares), totalizando 32 páginas a color. Se manejan dos tamaños de viñetas, las primeras tienen 7.2 cm. de ancho por 10.4 cm. de largo (86), y las segundas son de 14.7 cm. de largo por 10.4 cm. de ancho (21).

De acuerdo al orden y a las categorías establecidas se obtuvieron los siguientes resultados: En los movimientos de cámara hubo 40 fijas

(37.3%), 29 *travellings* (27.1%), 30 *dollys* (28.0%), 7 *tilts* (6.5%) y solamente una panorámica horizontal (0.9%), hubo 68 planos medios (63.5%), 20 planos americanos (18.6%), 16 planos generales (14.9%) y 3 planos detalle (2.8%).

En relación a los ángulos se encontró que existen: 96 normales (89.7%), 3 *picados* (2.8%), 7 *contrapicados* (6.5%), y un holandés (0.93%). En cuanto al sonido encontramos que hay 94 voces *in* (87.8%), 12 voces *off* (11.2%), y una sola voz



through (0.9%). Hay otras 12 voces en *off* que pertenecen al narrador o algún cambio de tiempo y cuyo resultado no se porcentualizo.

Con respecto al espacio/tiempo se encontró que hay 86 tomas en interiores (80.3%), y 21 en exteriores (19.6%). En relación al tiempo hubo 103 veces el presente continuo o rigurosa continuidad que representa un 96.2% y en cuanto al futuro, la elipsis o discontinuidad fue en 4 ocasiones y sólo representó el 3.7%.

3.4.2 Los 20 planos

Los planos analizados corresponden a la película *Hermelindalinda* realizada por Julio Aldama en 1982; tiene una duración de 90 minutos y fue realizada a colores. Los planos analizados arrojaron los siguientes resultados: los movimientos de cámara fueron los siguientes: hubo 2 *dollys* (10%), un *travelling* (5%), una *grúa* (5%), 3 *tilts* (15%) y las 13 restantes

fueron *fijas* (65%).

En cuanto a los planos fueron 8 *generales* (40%), 8 *medios* (40%), 2 *primeros planos* (10%) y 2 *detalle* (10%). En relación a los ángulos hubo 14 *normales* (70%), 3 *picados* (15%) y 3 *contrapicados* (15%).

En el sonido los 20 planos fueron voces *in* (100%). Con relación al espacio y tiempo hubo 13 *interiores* (65%) y 7 *exteriores* (35%), en el tiempo: 18 *presentes continuos o rigurosa continuidad* (90%), un *flash-back* (5%) y un *flash-forward* (5%).

3.4.2.1 Las 20 viñetas

Los movimientos de cámara fueron los siguientes: 10 *fijas* (50%), 3 *dollys* (15%), 6 *travellings* (30%) y un *tilt* (5%). En relación a los planos fueron 2 *generales* (10%), 13 *medios* (65%) y 5 *americanos* (25%). Los ángulos fueron 18 *normales* (90%) y 2 *contrapicados* (10%). Las voces fueron 18 *in* (90%) y 2 *off* (10%). En el



espacio/tiempo hubo 16 *interiores* (80%), y 4 *exteriores* (20%). En el tiempo hubo 18 *presentes continuos o rigurosa continuidad* (90%), y 2 *flash-forward* (10%).

3.5 Conclusiones

En la muestra al azar se encontró que tanto la historieta como la película hay un 50% o más de *cámaras*

fijas. En la historieta hubo más *travellings*. No obstante, su utilización se da con más frecuencia en el cine, debido a que, en una película hay entre 300 y 400 planos.

En el *dolly* hubo una diferencia no importante entre ambos géneros. Los movimientos de cámara *tilt* y *grúa* se utilizan con mayor frecuencia en el cine, ofreciendo con ello una mayor riqueza audiovisual.

En relación a los *planos*, ambos medios manejan muchos *planos medios* (65% y 40%) respectivamente. En el cine se utilizan más

planos generales (40%) que en la historieta (10%). En la historieta hay mayores *planos americanos*. Esto tal vez se deba a un vicio de formato o a la poca creatividad del dibujante, ya que éste no impide utilizar otros planos. Existe un mejor manejo de los *primeros planos* y *detalle* en la película que en la historieta, lo que permite hacer una mejor interpretación psicológica y dramática de la historia.

En cuanto a los ángulos ambos medios utilizan con mayor frecuencia el *normal*, aunque cabe aclarar que un poco menos lo hace la película. También la película utiliza mejor los ángulos *picados* y *contrapicados*, ofreciendo con ello, una mayor intención psicológica al interior de cada plano.

En el sonido la historieta tiene mayores recursos al utilizar diversas voces como las *in*, las *off* y las *through*. Esto se debe a que los cambios de tiempo o para explicar algún pasaje en particular lo hace por medio de la escritura, mientras que el cine lo hace con imágenes las cuales, no necesitan ninguna explicación.

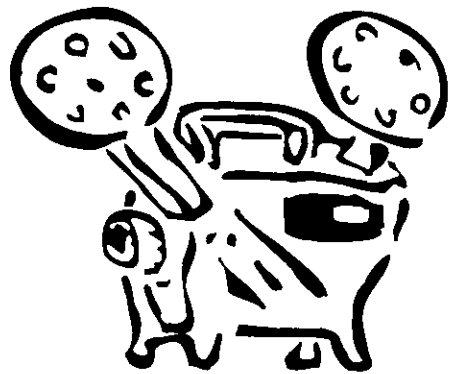
Ambos medios utilizan el espacio con muchos *interiores* y pocos *exteriores*, este recurso responde a los criterios propios del director, del dibujante, o de la historia contada.

Por último, existe en ambos lenguajes un porcentaje muy alto de *rigurosa continuidad o raccord* (90%) y un porcentaje menor (10%) de

flash-backs y *flash-forwards*, lo que hace que las historias sean monótonas y "planas".

La historieta y el cine manejan los mismos recursos técnicos que forman parte de su lenguaje narrativo, como los movimientos de cámara, los planos, las angulaciones, el sonido y el espacio/tiempo aunque con distinta distribución y distinto significado.

Ambos medios presentan los mismos elementos narrativos, sin embargo, el cine los maneja con mayor versatilidad y con mejores resultados estéticos y psicológicos. La pequeña diferencia radica en el *cómo* más que en el *por qué*. En la historieta se manejan, en el 89% de los casos, ángulos



Historieta (107) viñetas

Cuadro 14

Movimientos de cámara

	Número	Porcentaje
Fija	40	37.3%
Travelling	29	27.1%
Dolly	30	28.0%
Tilt	7	6.5%
Panorámica Horiz.	1	0.9%

Cuadro 15

Planos

	Número	Porcentaje
Plano Medio	68	63.5%
Plano Americano	20	18.6%
Plano General	16	14.9%
Plano Detalle	3	2.8%

Cuadro 16

Ángulos

	Número	Porcentaje
Normal	96	89.7%
Picado	3	2.8%
Contrapicado	7	6.5%
Holandés	1	0.9%

Cuadro 17

Sonido

	Número	Porcentaje
Voz in	94	87.8%
Voz off	12	11.2%
Voz trough	1	0.9%
Voz off*	12	

*pertenece al narrador y no a los personajes

Cuadro 18

Espacio/Tiempo

	Número	Porcentaje
Interiores	86	80.3%
Exteriores	21	19.6%
Pres. Continuo	103	96.2%
Flash-forward	4	3.7%

Los 20 planos y las 20 viñetas

La película

Cuadro 19

Movimientos de cámara

	Número	Porcentaje
Fija	13	65%
Travelling	1	5%
Dolly	2	10%
Tilt	3	15%
Grúa	1	5%

Cuadro 20

Planos

	Número	Porcentaje
Plano Medio	8	40%
Plano General	8	40%
Primer Plano	2	10%
Plano Detalle	2	10%

Cuadro 21

Angulos

	Número	Porcentaje
Normal	14	70%
Picado	3	15%
Contrapicado	3	15%

Cuadro 22

Sonido

	Número	Porcentaje
Voz in	20	100%

Cuadro 23

Espacio/tiempo

	Número	Porcentaje
Interiores	13	65%
Exteriores	7	35%
Pres. Continuo	18	90%
Flash-back	1	5%
Flash-forward	1	5%

Las 20 viñetas

Cuadro 24

Movimientos de cámara

	Número	Porcentaje
Fija	10	50%
Travelling	6	30%
Dolly	3	15%
Tilt	1	5%

Cuadro 25

Planos

	Número	Porcentaje
Plano medio	13	65%
Plano americano	5	25%
Plano general	2	10%

Cuadro 26

Angulos

	Número	Porcentaje
Normal	18	90%
Contrapicado	2	10%

Cuadro 27

Sonido

	Número	Porcentaje
Voz in	18	90%
Voz off	2	10%

Cuadro 28

Espacio/tiempo

	Número	Porcentaje
Interiores	16	80%
Exteriores	4	20%
Pres. continuo	18	90%
Flash-forward	2	10%

CITAS

- (1) Ramón Carmona. Cómo se comenta un texto filmico. pág. 96
- (2) Marcel Martín. El lenguaje del cine. pág.43
- (3) Ob. Cit. pág. 44
- (4) Ramón Carmona. Cómo se comenta... Ob. Cit. pág 98
- (5) Marcel Martín. El lenguaje... Ob. Cit. pág. 213
- (6) Salvador Mendiola, Ma. Adela Hernández Reyes. Manual de apreciación cinematográfica. pág. 49
- (7) Ramón Carmona. Cómo se comenta... Ob. Cit. pág. 106-107

Capítulo 4

La historieta en el cine mexicano

La historieta tiene sus primeras incursiones en el cine mexicano al iniciar los años cuarenta, cuando la industria filmica en nuestro país comenzaba a despuntar, para convertirse, poco después, en lo que ha sido considerada por muchos críticos como la "Época de Oro".

Durante esta década, la historieta comienza a probar suerte en otro medio que no sea la radio, el cine, y entra por cuatro vertientes principales: el llamado cine de aventura, el cine de arrabal, el melodrama romántico y el cine de luchadores al finalizar la década de los cincuenta.

En los años 30, 40, y 50 México estaba inmerso en el mundo de la historieta, que para ese tiempo, ya había alcanzado un estilo propio, con una generación recién alfabetizada. A la par de ésta, estaban el deporte, la radio, la carpa, el box, la vida noctur-

na (cabarets, *dancings*, salones de baile) que completaban el gran universo de entretenimiento de las grandes masas populares de nuestro país.

La relación historieta-cine, cine-historieta comienza a formalizarse con una serie de intercambios y préstamos de temas, personajes e historias, en las que muchas veces se pierde de vista la paternidad original de las historias o de los personajes. Esta relación ha sido inconstante en un aspecto: las historietas que han sido llevadas al cine son muy pocas, sobre todo si consideramos que el cine mexicano tiene más de cien años de existencia.

4.1 El trasvase

Las historietas no estaban solas en el gusto popular "... Al tiempo que los pepines se transforman en lectura

de masas, también otras industrias del esparcimiento descubren en las grandes mayorías a sus potenciales consumidores" (1)

Ya desde los años veinte, pero sobre todo en los treinta y cuarenta, la población se congrega en torno al cine, la radio, el deporte comercial, los teatros de revista, los salones de baile, y los cabarets. Las historietas y otras publicaciones populares, comparten un espacio propio en el gozo de las mayorías.

Los diferentes medios, lejos de disputarse un lugar, coexisten armónicamente y se correlacionan unos con otros. La literatura, el cine y el serial radiofónico, traspasan sus fronteras por medio de préstamos y plagios de temas, personajes, y argumentos.

En este período, la literatura popular se revitaliza y junto a reediciones de series clásicas, aparecen folletines con géneros modernos como los cuentos policíacos o de ciencia ficción y las crónicas noveladas de

la Revolución. Aun cuando los *pulps* no alcanzaron la popularidad de las historietas, también esas revistas baratas de relatos literarios, tuvieron cierto auge en nuestro país.

"...A medio camino entre el *pulp* y el *comic book*, las primeras revistas de historietas publican tanto monitos como seriales literarios, y su hibridez propicia el trasvase de los géneros de un lenguaje a otro. Así, una de las líneas fuertes del folletín decimonónico -la aventura de capa y espada- es adoptada rápidamente por la historietita" (2), como por ejemplo la película *Cruz Diablo* (1934), de Fernando de



Cruz Diablo

Fuentes que, posteriormente, fue adaptada a la historieta por el dibujante Daniel López y Cristóbal Velasco. De 1930 a 1945 el cine mexicano, bajo la influencia de Hollywood, produjo cerca de 100 películas sobre el tema.

El cómico de carpa Eusebio Torres es *Don Catarino* sobrenombre que adquiere del personaje creado por Hipólito Zendejas y Salvador Pruneda: *Don Catarino y su apreciable familia*, aparecido en *El Heraldo de México* en 1921.

En 1927, la serie de Sergio Acosta: *Mamerto y sus conocencias* aparece en *El Universal* hasta mediados de los cuarenta, y "aunque Tilghmann no confiese, recuerda la fisonomía del popular cómico Leopoldo *El Cuatezon* Berinstáin y, sobre todo, la manera en que Ernesto García Cabral acostumbraba a caricaturizarlo" (3)

También la Revolución Mexicana se hace presente en esta simbio-

sis de temas y géneros, primero en la literatura (Rafael F. Muñoz) y el folletín, para después incursionar en el radio (1935), con la voz de Domingo Soler, en una serie de episodios del héroe popular Francisco Villa, y transmitidos por la XEFO, que al mismo tiempo, promovía la película: *Vámonos con Pancho Villa*, realizada por Fernando de Fuentes en el mismo año. En 1936, Ignacio Sierra hace la biografía historietil del revolucionario en el semanario *Sucesos para todos*.

Otra muestra de este intercambio es la película *Dos monjes*, filmada en 1934, por Juan Bustillo Oro. Este filme es, quizás, el antecedente del radio teatro *El Monje Loco* transmitido por la XEW a finales de los treinta en la voz de Salvador Carrasco quien, por cierto, provocó gran conmoción entre los radioescuchas. Para 1940, es trasladado a la historieta por su creador Carlos Riveroll a la revista *Chamaco*, y al cine por Alejandro Galindo en la que actuó el propio

Carrasco. El intercambio entre el radio teatro y la historieta es cotidiano e interminable; en los años cuarenta la XEW difunde la serie *Arusha El Árabe*, homóloga de la historieta *El ladrón de Bagdag* de Valdosiera y Galindo para la revista *Chamaco*. En los años sesenta *Kalimán, El hombre increíble* hace su aparición en 80 radiodifusoras del país para, después, ser llevado a la historieta y al cine respectivamente, con gran éxito en los tres medios. La serie radiofónica *Aventuras del Capitán Fack*, se hermana con la historieta del *Capitán Wings*.



El ladrón de Bagdag

En la década de los treinta y cuarenta el fútbol, los toros, el box, y la lucha libre adquieren un público masivo y apasionado. Los partidos, corridas y peleas son tragedias, farsas, comedias o melodramas que conmueven hasta el alarido y forjan héroes inmarcesibles y odiosos villanos. "...El deporte espectáculo -catarsis colectiva y rito (grito) de identidad na-

cional- constituye una invaluable materia prima para otros medios de esparcimiento" (4). En los años treinta proliferan las revistas especializadas en el tema: *Ases y Estrellas, Mujeres y Deportes, La Afición, Fútbol, Ring etcétera*.

En 1941, aparece *Esto*, el primer diario deportivo, mientras que el cine comenzaba a explotar el escenario

deportivo con *Campeón sin corona* de Alejandro Galindo (1945).

Otra de las vetas que surtían a ambos medios, pero sobre todo a la historieta, era la afición por las hojas volante de la época colonial hasta llegar a la prensa amarillista del periodismo moderno.

Algunas revistas de crímenes publicaban historietas, pero lo más importante es que los estilos y los temas se trasladan a la historieta con una carga de violencia social e individual muy severa, sobre todo, las series arrabaleras que tenían que ver más con la vida cotidiana de los lectores, que las convenciones estéticas de la historieta importada.

También el tema de la sexualidad llega al mundo editorial desde finales del siglo XVII "...La sexualidad de tinta y papel tiene su correlato de lonja y hueso en la vida nocturna. Los teatros de revista, *dancings* y *cabarets*" (5).

Armando Bartra dice que en

esta época el cine, el radio, la prensa popular y la vida nocturna se retroalimentan en una estrecha simbiosis, y las historietas son uno de los ejes fundamentales de esta abigarrada cultura popular, mercantilista pero entrañable.

La historieta *Tenebral* (1944), de José G. Cruz es adaptada al radio con la participación del propio autor, tanto en la serie historietil como en la radiofónica.

La película *Juan Sin Miedo*



(1938), de Juan José Segura protagonizada por Jorge Negrete y Juan Silveti en los roles principales, se traslada a la historieta de José G. Cruz y ésta, a su vez, es llevada al cine en 1960 por Gilberto Gazcón, con Luis Aguilar en el papel de *Juan Sin Miedo*.

La historieta *Adelita y las guerrilleras* de José G. Cruz está basada

en la mítica mujer revolucionaria. El guión cinematográfico del corrido *Rosita Alvarez*, es adaptado a la historieta por Cruz, que ante el enorme éxito que obtuvo, es llevada inmediatamente al cine por Raúl de Anda con el título: *¡Yo maté a Rosita Alvarez!* (1946). *El niño fidencio*, un curandero del norte del país, allá por los años veinte, es llevado a la historieta en 1932, por Juan A. Arthenack y, posteriormente, trasladado al cine en 1980

6 de Mayo
estreno en el cine "ORFEO"

**JUAN
SIN
MIEDO**



CON
Juan Silveti,
Jorge Negrete,
María Luisa Zoa y Emilio Fernández.

DIRECCION DE JUAN JOSE SEGURA
Distribuido en México PRODUCTORES UNIDOS
Paseo de la Reforma 26
En Estados Unidos: AETECA FILMS
En el resto del mundo: F. SANCHEZ YELLO Y CIA

por Nicolás Echevarría en el documental: *Niño Fidencio, tamargo de Espinazo*.

En 1951, María Felix es llevada a la historieta por Melesio Esquivel, y aparece en *Chamaco*, en el papel que protagonizara en el cine: *Doña Barbara*. El corrido de *Juan Charrasqueado* es personificado por Pedro Armendáriz, al igual que Tito Jun-

co y David Reynoso en el cine. La versión historietil fue realizada por Andrés Audiffred en 1942.

"La consagración del chinaco y el charro como superhéroes montados a la medida de nuestra épica rural tiene lugar tanto en la historieta como en el cine, y durante los treinta y cuarenta los dos medios compiten en la creación de memorables personajes campiranos, cuyos apodos y cataduras transitan libremente de las

viñetas a la pantalla y viceversa" (6).

Hay actores especializados en el tema, como Raúl de Anda, que encarna a *Juan Pistolas* (Robert Curdwood, 1935); *Benito Canales* (*La leyenda del bandido*, Fernando Méndez, 1942); o *El Charro Negro* (1940), Luis Aguilar es *El muchacho Alegre* (Ernesto Córdazar, 1947);

El Remington (*Se la llevó el Remington*, Chano Urueta, 1948); Pedro Infante es el *Ametralladora* (Antonio Robles, 1943), Juan Silveti es *Juan sin Miedo* (Juan José Segura, 1938).

Todos o casi todos estos personajes inventados, o provenientes de la literatura, la leyenda o el corrido, tuvieron su equivalente antes o después en la historieta, y algunos fueron tan exitosos tanto en uno como en otro medio.



La Historieta de *Los Superlocos* dibujada por Gabriel Vargas, quizás sirvió de inspiración para el personaje que interpretó Polo El Chato Ortin, en la película *El Superloco*, de Juan José Segura estrenada en 1938. *El Zorro* caracterizado por Douglas Fairbanks, Errol Flynn y Tyrone Power en el cine estadounidense sirvió como modelo para varias películas en México, como lo fue la ya mencionada *Cruz*



Diablo o *El Látigo Negro* en los años cincuenta. El último serial del cine mexicano, *Las calaveras del terror* (1943), fue llevado a la historieta por Roberto Dinorinh en el mismo año, convirtiéndose rápidamente en un éxito editorial.

Las historietas policiacas se inspiraron también en la pantalla grande y la radio. Es así como *Corazón del Norte* (1938), de Lewis Seiler, es adaptada al año siguiente a la historieta por Eduardo Martínez Carpinteiro en *Pepín*.

La serie radiofónica *Carlos Lacroá*, de Carlos Riveroll del Prado, fue interpretada primero, por Arturo de Córdova y, después, por Tomás Perrín. Casi al mismo tiempo aparece la historieta que se llamó *Ricardo Lacroá*, aparecida en *Chamaco*. Posteriormente, fue llevada al cine por Zacarías Gómez Urquiza con el nombre de *Carlos Lacroix*, el cual fue encarnado por Ramón Gay en varias películas: *Las aventuras de Carlos Lacroix* y *El misterio de la cobra*, ambas de 1958.

La influencia de *Tarzán* *El*

Hombre Mono, de Rice Burroughs, también llegó a México en varias historietas, pero una de las más importantes fue la de Bassoco llamada *Tawa el hijo de las gacelas*, que durante cuarenta años de publicarse cambió de nombre dos veces: *Wama* y *Batú* respectivamente. Aurre-



Wama

coechea y Bartra dicen: "... En 1970, *el hijo de las gacelas* está a punto de convertirse en estrella cinematográfica, pues Bassoco se asocia con Ignacio Sierra y Antonio Gutiérrez para realizar una película de dibujos animados protagonizada por Tawa. Hasta donde sabemos, el filme fue dirigido por Alfonso Gutiérrez, hijo del dibujante, pero nunca se exhibió comercialmente" (7).



Chupamirto

Uno de los personajes cómicos más importantes de México fue Mario Moreno *Cantinflas*, quién vio en *El Chupamirto*, historia gráfica de Jesús Acosta, al futuro *peladito* de la carpa y, más tarde, de la pantalla grande, a quien inmortalizó en el cine nacional, y puso a *Cantinflas*, a

la altura de otro gran cómico del cine mundial: Charles Chaplin. Jorge Ayala Blanco comenta: "... El resto es una gracia que mistifica y ostenta los peo-

res estereotipos del mexicano. El cine cómico únicamente ha tomado un personaje de la ciudad para devolverlo en su universo nebuloso; *Cantinflas* nunca se liberará de la servidumbre a *Chupamirto*, popular personaje de historietas en que se inspira"

(8).

El Charro NEGRO



cias de la industria cultural, de la que se retroalimentan y enriquecen. Hasta aquí hemos visto sólo algunos ejemplos de este intercambio tan fecundo que se ha prolongado todos estos años y, de forma particular, la relación que establecieron la historieta y el cine en nuestro país. A continuación presento una breve relación de las historietas que fueron llevadas (o inspiradas) al cine.

4.2 Década de los 40

En los sesenta, *Viruta y Capulina* fueron la copia del *Gordo* y *El Flaco* de Hollywood en el cine nacional. La lucha libre transmitida por televisión, en los cincuenta y sesenta, dio a la historieta y al cine un personaje mítico de gran arrastre popular: *Santo el enmascarado de plata*.

La historieta y el cine en México están abiertos a todas las influen-

La primera película de la que se tiene noticia, y que está basada en una historieta, es la de *El Charro Negro* (1940), dirigida por Raúl de Anda. Durante los años treinta y cuarenta Adolfo Mariño Ruiz se especializó en la historieta de corte ranchero. En 1936, su serie: *Los Charros del Bajío* se publica en *Pepín* y es la única del semanario que se imprime a color.

En 1938, lanza *El Charro Negro*, ahora en *Publicaciones Herre-rías*, y más tarde aparece en el suplemento dominical de *Novedades*.

Emilio García Riera cita a Eduardo de la Vega en su *Historia Documental del Cine Mexicano*: "...aclara que el realizador no hizo *El Charro Negro* como sería de pensarse, o sea, basado en la historieta gráfica del mismo nombre dibujada por el tampiqueño Adolfo Mariño Ruiz... (sic)Según el propio De Anda (pp. 69 y 70), el héroe justiciero le fue sugerido por una historia que le contaron en Guanajuato, la de un tipo que vengó las deshonras de su hermana y sobrina después de luchar en la Revolución y que era un charro vestido de negro" (9). Es difícil creer que Raúl de Anda no conociera la revista, que venía publicándose algunos años atrás con gran éxito, pero como dice Aurrecochea y Bartra en su libro *Puros Cuentos*:

"...En todo caso, es indudable

que la buena aceptación de la película se debió, cuando menos en parte, a la existencia de un multitudinario público cautivo que el 18 de julio de 1940 atiborró el cine Venecia: Los fanáticos del *Charro Negro* monero, que seguían sus aventuras en las páginas de *Chamaco* y *Novedades*, y ahora querían verlo también en pantalla" (10)

La película tuvo un éxito, mucho mayor que la de las anteriores cintas de aventuras rancheras. Una peculiaridad de este filme es que en los créditos iniciales tiene de fondo sonoro un corrido dedicado al héroe y que, posteriormente, muchas otras películas del mismo corte, tomarían como ejemplo.

El Charro Negro daría lugar a varias secuelas: *La vuelta del Charro Negro* (1941), *La venganza del Charro Negro* (1941), y *El Charro Negro en el Norte* (1949), todas dirigidas por De Anda; a ellas le siguieron: *El hijo del Charro Negro* (1960), *Muerte en la Feria* (1960), *El Charro Negro*

contra la banda de los cuervos (1962), y *La Máscara de Jade* (1962), también con la producción de Raúl de Anda, pero dirigidas por Arturo Martínez, y actuadas por Rodolfo de Anda.

Espuelas de Oro, es una historieta de Ignacio Sierra publicada en *Chamaco* al inicio de la década de los cuarenta. La aportación de esta serie a la temática rural de la historieta mexicana es la introducción de una picaresca contrafigura del protagonista principal.

Martin, regordete y bigotón, chistoso pero noble, es el *Sancho Panza* que acompaña a *Espuelas de Oro* es sus correrías y el encargado de darle el tono chusco.

Con el personaje de Martín se asientan en la historieta ranchera personajes como los que en el cine interpretaron *Chaflán*, *El Chicote* y *Piporro*, contrapartes risueñas y fachosas de charros galanes como Tito Guizar, Jorge Negrete y Pedro Infante. Con



Pedro Galindo en el papel estelar, y teniendo en el cuadro de actores a José G. Cruz, Agustín P. Delgado filma *Espuelas de Oro* en 1947, estrenada el 15 de mayo de 1948 en el cine Savoy. El guión de la película es de Eduardo Galindo, quien, unos años después, escribiría los argumentos de la segunda versión de la historieta *Espuelas de Oro*. Esta vez el dibujo fue de Othón Luna y Eduardo Ferrer.

García Riera dice que esta película obedecía a los criterios del monopolio de Jenkins: filmación rápida y exhibición modesta pero segura. Cabe recordar que la carrera de Galindo como productor se inició gracias a Jenkins con *¡Ay, qué rechulo es Puebla!*

Carta Brava es una historieta del prolífico José G. Cruz que entre 1943, año que empieza a utilizar el fotomontaje con esta serie, y mediados de los cincuenta, en que concluye la época de los *pepines*, Cruz realiza cientos de historietas y fotomontajes: aventureros unos, románticos otros, pero casi todos del arrabal, entre los que destacan: *Remolino*, *Dancing*, *Revancha*, *Niebla*, *Duke As*, *Señora y Sin Rumbo*.

Pero de todas ellas, la que destaca es -sin duda- *Carta Brava*, cuyo personaje es un paladín del barrio de Santa Cruz, encarnado por Roberto

Ediciones
JOSE G. CRUZ
CARTA BRAVA



Romaña.

En 1948, *Carta Brava* es adaptada al cine por Agustín P. Delgado, en la que Cruz personifica a Héctor, el policía que trata de capturar al anti-héroe, y Romaña salta de la historieta a la pantalla grande en el papel principal. García Riera dice de esta película lo siguiente: "...Si en el Hollywood de la época prosperaban los *gangsters* movidos por razones psicopáticas, a lo Richard Windmark, sólo las

estrictamente melodramáticas dictaban el comportamiento de *Carta Brava*, que socorría a un papelerito dormido en la calle y que ve en él una proyección de su propia infancia....” (11).

Ventarrón es el nombre de otra historieta del arrabal dibujada por José G. Cruz, en la que mezcla crímenes, *gangsters* y sentimientos torturados, cuyo hilo conductor es la vida de Carlos Carauí, “símbolo y alma del arrabal”.

“Por la vía corta del delito, el héroe pasa de una infancia de barriada miserable al mundo del gran dinero. Pero su castigo es la nostalgia, y el millonario desarraigado terminará sus días tratando de reencontrarse con los callejones de su barrio natal” (12).

Los antecedentes de *Ventarrón* (título, por cierto, de un tango) en la obra de Cruz son *Brenty*, *El Aventurero del Romance*, y *Manos de Oro*. En

1949, se adapta esta historia al cine bajo la dirección de Chano Urueta y en la que actúan David Silva y Martha Roth, en los papeles principales. Esta cinta se estrenó el 28 de diciembre de 1949, en el cine *Teresa*, con un costo aproximado de trecientos mil pesos.

La historieta de *Ladronzuela* aparece por primera vez, en *Rutas de Emoción*, editada por *Herrerías*, con un argumento de Yolanda Vargas Dulché que lleva por nombre:





Ladronzuela, y cuenta la historia de una joven que vende periódicos y que, gracias a su espíritu noble y puro, logra salir adelante del entorno hostil en el que vive.

"...la historia de una harapienta papelera adolescente que se debate entre las travesuras infantiles y la co-mezón de una incipiente sexualidad. En esta heroína se sintetiza la visión dulceana del alma popular, discutible quizás, pero sin duda llegadora y aclamada..." (13).

Ladronzuela incursiona en varios medios de difusión y se convierte en un modelo o estereotipo de la picaresca rosa de nuestro país que tanto en la historieta, como en el cine,

es representada en historias o personajes, y que, al paso del tiempo, se ha convertido en una corriente profunda de ambos medios. Ayala Blanco dice:

"En las ladronzuelas, por el contrario, lo único activo es la ternura. Son santas que no fueron desfloradas a su debido tiempo. Estamos a la sombra de las muchachas en flor y del angelismo hirsuto y con harapos. Somos los papeleritos de barriada a quienes Blanca Estela Pavón protege y cobija" (14).

En 1949, Agustín P. Delgado adapta para el cine el argumento de Vargas Dulché, llevando como actriz principal a Blanca Estela Pavón en el papel de *Ladronzuela*.

4.3 Década de los 50

Los años cincuenta se caracterizan por ser una "década perdida" como lo señala Gustavo García, porque son pocos los estudios que se ocupan de ella. Además, la "época de oro" del cine mexicano ya había quedado atrás y comenzaban a entrar en crisis las temáticas y los géneros del cine, no obstante, en estos años se hacen importantes películas y nacen nuevos directores.

En 1950, la historieta de José G. Cruz: *Remolino* es adaptada al cine con el nombre de *Qué idiotas son los hombres*, dirigida por Juan Orol. Esta es la primera participación que tiene Cruz con Orol, y su importancia radica en que ambos tienen obsesiones y temas comunes, los cuales son plasmados en sus respectivas obras. El arrabal, los cabarets, el hampa, las prostitutas, son temas recurrentes en uno y otro. Durante muchos años, tu-



vieron una estrecha relación de trabajo. La vinculación que estableció la historieta con el cine llegó a conformar una visión estética y temática muy importante.

La adaptación de la historieta de Cruz al cine iba a realizarla Orol años atrás, en la que participaría María Antonieta Pons como estelar; sin embargo, el proyecto tuvo que esperar nueve años para poder realizarse.

La historieta de *Percal* fue uno de los fotomontajes más exitosos



Dancing realizados por José G. Cruz en los años cincuenta. Percal fue llevada al cine nuevamente por Juan Orol y fue dividida en una serie de tres películas de largometraje: *El infierno de los pobres*, *Perdición de Mujeres y Hombres sin alma*. Eduardo de la Vega dice que *Percal* fue uno de los proyectos más importantes de Orol, por lo menos en tiempo de pantalla.

Manos de Seda de José G. Cruz es otra historieta de arrabal que cuenta la historia de un ladrón famoso, quien busca regenerarse gracias al amor de una mujer de la cual está

enamorado. La adaptación cinematográfica corrió a cargo de Chano Urueta y Eduardo Galindo. Fue musicalizada por Gonzalo Curiel en 1951.

Manos de Seda fue estrenada el 4 de julio del mismo año en el cine *Nacional*. Estuvo en cartelera durante dos semanas. La crítica de la época no hace muchas referencias acerca de ella.

La historieta del popular José G. Cruz: *Dancing* fue llevada al cine en 1951, y fue dirigida por Miguel





El Águila Negra

Moraytia. Un aspecto curioso de esta cinta es que aparece en los créditos Anuar Badin como gerente de producción, quien también lo sería en la película *Los Supersabios* realizada en los años setenta.

"Este melodrama arrabalero resulta notable por su valor documental: no sólo deja ver a Pérez Prado en la ejecución por su orquesta de varios mambos excelentes(...) sino el modo en que eran muy bien bailados por la población de los salones populares, y aun se ve un amago de pelea (¡en el cabaret!) entre alumnos de la UNAM y del IPN después de que unos y otros echan sus porras (...)" (15)

Las convenciones cinematográficas manejadas por el director le dan a la película una frescura notable. En las historias arrabaleras de Cruz, todo es vertiginoso, no hay momentos muertos. Los personajes gozan de una pasmosa movilidad social. Algunas adaptaciones cinematográficas buscan plasmar las

mismas convenciones de la historieta y muchas veces lo logran.

Águila Negra, es una versión muy similar a la del *western* más exitoso en la época de los *pepines*: *Águila Roja*. Ambos personajes fueron

creados por el historietista Leopoldo Zea Salas a mediados de los cuarenta y cincuenta.

Aguila Roja salió en la revista *Chamaco* y *Aguila Negra* en *La Prensa*. De 1953 a 1959, Ramón Peón dirigió seis películas con Fernando Casanova en un *Aguila Negra*, distante del original. Las principales cintas de la serie fueron: *El Aguila Negra*, *El*

Aguila Negra en el Tesoro de la Muerte y *El Aguila Negra en el Vengador Solitario*, todas realizadas en 1953.

Santo, *El Enmascarado de Plata*, fue el eje alrededor del cual se desarrolló un género cinematográfico muy particular -el cine de luchadores- que, entre 1952 y 1983, alcanzó 150 películas (sólo *El Santo* hizo más de cincuenta).

El Santo



La lucha libre en México se inició en 1933; *El Santo* debutó con su característica máscara en julio de 1942, pero desde años atrás, se presentaba como preliminarista. La llegada de la televisión a comienzos de los cincuenta significó una gran difusión para la lucha libre y la hizo popular entre la clase media y popular de nuestro país. Por la misma época (1952), José G. Cruz realizó una historieta del luchador, de la que llegaron a vender más de un millón de ejemplares semanales.

"Si bien las raíces de los superhéroes pueden encontrarse en todas las mitologías, es con la cultura de masas que estos personajes singulares alcanzan el lugar destacado que ocupan en la literatura popular, la historieta y el cine" (15)

En 1952 se hicieron las primeras cuatro películas mexicanas de luchadores: *La bestia magnífica*, *El luchador Fenómeno*, *Huracán Ramírez* y *El Enmascarado de Plata* (interpre-

tado no por *El Santo*, sino, por *El Médico Asesino*). En los cincuenta, se hicieron un total de 21 películas de luchadores, las últimas dos de la década, tienen una importancia fundamental para el desarrollo del género. Se trata de *Santo contra el cerebro del mal* y *Santo contra los hombres infernales* (1958).

"...De la noche a la mañana, los gladiadores del ring se volvieron figuras muy populares. Uno de ellos, en especial, llegaría a ser en el subconciencia colectivo una entidad mítica: *El Santo*, *El Enmascarado de Plata*..." (16).

4.4 Década de los 60

En estos años, el cine nacional realizó solamente cinco películas basadas en la historieta, cuando se podría suponer, quizás, que ante el agotamiento de temas y géneros superarían en número a la de las décadas pasadas.

Alma Grande. El Yaqui justiciero fue una historieta realizada por José Suárez en 1961 para *Publicaciones Herrerías*, donde colaboró durante 15 años. La historieta que en principio intentó ser un *western*, apareció en las páginas de la *Enciclopedia Mundial del Comic*. Sin embargo, el autor sólo trabajó 15 números, debido a diferencias económicas y laborales con la empresa, el propio Suárez comenta: "...Lo peor es que el personaje era mío, yo fui quien lo creó, y ellos lo registraron. Ni de las películas ni de ninguna otra cosa me dieron nada" (18).



Alma Grande

Carlos Enrique Taboada hizo la adaptación cinematográfica y Chano Urueta la dirigió. Manuel López Ochoa interpretó al caudillo yaqui y David Reynoso a su fiel amigo *El Sueco*. Se filmaron dos secuelas más: *Alma Grande en el Desierto* (1966), de Rogelio A. González y *El Hijo de Alma Grande* (1974) de Tito Novaro.

En 1950, Ángel Mora y Pedro Zapián Fernández crean *Chanoc, aventuras de mar y selva*. La historia gráfica cuenta la historia de *Ixtac*, un pueblo de pescadores ubicado en el golfo de México. Sus persona-

jes: *Tsekub Baloyán, Sobuka, El terrible, Maley, Pata Larga Puk y Suk, El Profeta, Rogaciana* y muchos más, conforman el pequeño universo de esta historieta publicada en la *Editorial Novedades*.



Chanoc

Chanoc "nació como un proyecto que se le había ocurrido al escritor español, Ángel Martín, quien bajo el seudónimo de *Dr. Martín de Lucenay*, escribió entre otras obras, una serie de libros de sexología" (19).

En 1966 hacen la primera adaptación cinematográfica de *Chanoc*, bajo la dirección de Rogelio A. González con Andrés García (*Chanoc*) y Chano Urueta (*Tsekub*). Fue filmada en Isla Mujeres y

Zihuatanejo. Tin Tan interpretaría a *Tsekub* en las siguientes cintas de la serie: *Chanoc contra el Tigre y el Vampiro* (1971), *Las Tarántulas* (1971), y *Chanoc en el Foso de las Serpientes* (1971), todas dirigidas por

Gilberto Martínez Solares. Gregorio Casal y Humberto Gurza interpretarían a *Chanoc*.

María Isabel es un argumento de Yolanda Vargas Dulché, aparecido por primera vez en *Don Proverbio* y, posteriormente, en *Lágrimas y Risas de la Editorial Argumentos*. La adaptación al cine fue a cargo de Julio Alejandro, dirigida por Federico Curiel y como *María Isabel*, Silvia Pinal. García Riera comenta: "Julio Alejandro da su más cabal expresión a un tema cercano al melodrama

telenoveleros: el de la sirvienta que llega a 'señora' gracias a su conquista amorosa del 'señor'. Por fortuna, Silvia Pinal hace liviano y simpático al personaje" (20).

La historia se continúa en otra película realizada en 1968: *El Amor de María Isabel* con los mismos actores. El argumento también fue llevado a la televisión en los cincuenta con Jacqueline Andere en el papel principal.

La historia de *Rubí* apareció por primera vez en la historia gráfica de *Don Proverbio*, para después formar parte de la serie de historietas románticas de Yolanda Vargas Dulché aparecidas en *Lágrimas* y *Risas* en los años sesenta y setenta. En 1969 fue llevada al cine por Carlos Enrique Taboada.

"Esta adaptación de una trama telenoveleros de Yolanda Vargas Dulché tuvo la virtud de gustar a uno



Aguila Descalza

que otro crítico inteligente. La española Eory interpreta a la tal *Rubí*, que nada más es mala, egoísta, perversa, vanidosa, cruel y ambiciosa, con lo que trae de cabeza a varios hombres" (21)

El Águila Descalza fue una historietas gráfica de Alfonso Arau y Héctor Ortega que fue llevada al cine en 1969 por el propio Arau. La adaptación

corrió a cargo de Emilio Carballido, Héctor Ortega y Pancho Córdova. Tuvo un costo aproximado de tres millones de pesos. Fue estrenada el 12 de agosto de 1971, en los cines *Alameda*, *Carrusel* y otros más.

Emilio García Riera dice: "*El Águila Descalza* tuvo la originalidad de ser la primera comedia del cine mexicano con intenciones de crítica izquierdista: su héroe enmascarado, réplica irrisoria de *Santo* y otros campeones populares de la lucha libre, usaba una camiseta del club de fútbol Guadalajara (rayas verticales blancas y rojas: también podía ser la del Necaxa) para luchar con su compañera y enamorada *Chona*, obrera como él, contra el capital extranjero y sus cautivos servidores nacionales (los capitalistas prestanombres)" (22).

Dos críticos franceses (Gérard Talon y Louis Marcorelles) dijeron que la cinta era sin duda, "el primer elogio contemporáneo de la locura" y la re-

velación de un estilo personal que se inspira en los comics, pero también en los *cartoons* o en Jerry Lewis. Un futuro clásico.

4.5 Décadas 70 y 80

En esta década (los 70), el cine de historieta resurge como en los cincuenta y se producen 7 cintas que si bien no son una cifra considerable, sí nos permite compararla con la de años anteriores, y observar un nuevo ascenso de este tipo de cine en nuestro país.

Kalimán, *El Hombre Increíble* se convirtió en un fenómeno social y económico muy importante dentro de la cultura de masas de nuestro país. El origen de este héroe de la historieta y el cine se encuentra en la radionovela que lleva el mismo nombre, difundida allá por los años 60, y que abarcó a casi todos los hogares de México a través de 80 radiodifusoras y otras tantas repetidoras.

Por esos mismos años es llevado a la historieta y *Kalimán*, creado por Modesto Vázquez, se convertiría en un éxito editorial muy importante, llegando a tirar, dos millones de ejemplares a la semana; esto le permitió al autor fundar *Promotora K* en 1970. *Kalimán* llega al cine en una de las producciones más costosas de la industria filmica de nuestro país (cinco millones de pesos aproximadamente).

Gracias al éxito económico de la historieta, los productores se dieron el lujo de contratar a Jeff Cooper para que encarnara a *Kalimán* en el cine "...Mariscal hizo con un buen presupuesto económico y bastante tiempo de filmación el más brillante de sus trabajos, pues, además, no lo estor-

baron ahora sus presunciones de "autor": arreó bien sus planos exteriores, evitó las repeticiones de escenarios y encuadres, movió con solvencia sus personajes y dio a la película una riqueza visual que nada debió a las partes filmadas en el estudio..." (23)

La filmación incluyó siete semanas en Egipto, la música fue de Carlos Jiménez Mabarak y la fotografía fue realizada en

Panavisión por Rosalío

Solano. Alberto Mariscal haría una segunda película del *Hombre Increíble: Kalimán*

en el siniestro *Mundo de Humanón* de 1974, con la participación de Milton

Rodrigues como *Humanón* y filmada parcialmente en Brasil. En *Don*

Proverbio, historieta apareci-

da en *Chamaco*, se inicia la mancuerna

más exitosa de la



Kalimán

historieta romántica en nuestro país: Yolanda Vargas Dulché y Antonio Gutiérrez. En esta revista, aparece por primera vez, una historia de gitanas llamada *Zorina*; en los cuarenta y cinco aparece la misma gitana pero con el nombre de *Mayanin*. La tercera y definitiva versión fue *Yesenia* aparecida en la revista *Lágrimas y Risas* en los años sesenta.

Pero ya en 1948, la falsa gita-



na había sido llevada al cine por Juan R. Ortega con el título de *Zorina* y las actuaciones de Leonora Amara, Rafael Baledón y Luis Aldás.

En los sesenta, la historia se traslada a la televisión en la popular telenovela *Yesenia*, estelarizada por Fanny Cano. En 1970 aparece la versión cinematográfica, dirigida por Alfredo B. Crevenna con Jacqueline Andere, Jorge Lavat y Juan Gallardo en los papeles principales "...El argumento es casi el mismo de *Zorina*, aunque ahora la heroína no muere como la de la cinta de 1948" (24).

La historieta gráfica de Guillermo Z. Vigil *El Payo*, fue llevada por primera vez al cine en 1971 por Emilio Gómez Muriel, y estelarizada por Jorge Rivero, Helena Rojo y Narciso Busquets. Una segunda aventura del personaje resultó ser mucho mejor, *Los Caciques* (1973) de Juan Andrés Bueno, con el mismo Jorge Rivero, Pedro Armendariz Jr. y Carmen Vicarte.



El Payo

García Riera dice de esta cinta y del director en especial: "demostró en su tratamiento de fantasías, frecuentemente macabras, un apreciable sentido de lo picaresco. En *La Montaña del Diablo*, la tercera película con Rivero como el atlético héroe ranche-ro *El Payo*, se acentuó esa cualidad, a la vez que un curioso sentido del humor. Más adelante dice: ...No se justipreciaron por ello la solvencia con que Bueno manejó múltiples persona-

jes, situaciones, y escenarios, ni la espléndida caracterización de Yañez de un villano gordo, cruel, epiléptico, sibarita y vestido anacrónicamente, ni la intencionada música de fondo de José Antonio Alcaraz y Lucía Alvarez" (25)

Calzonzin Inspector es una película de Alfonso Arau que está basada en la historieta de *Los Supermachos* de Rius. El primer número apareció en junio de 1965. El autor



Calzonzin

de la historia gráfica comenta: "... Se llamaría *Los Supermachos de San Garabato* y se desarrollaría en un pueblito que yo ubicaba en el centro de la República, con sus habitantes como personajes" (26).

El personaje de *Juan Calzonzin*, un indígena rebelde, se incorporó en números posteriores para convertirse rápidamente en el protagonista principal de la historieta. La película es una sátira política filmada en Huiramba Michoacán, cuyo argumento fue escrito por el propio Rius, Arau, Juan de la Cabada y Jorge Ortega. La fotografía fue de Jorge Stahl Jr., con la que ganó un Ariel, y Leonardo Velázquez le puso la música. El filme ganó un premio en El Cairo, en 1976.

Rarotonga, aparece en *Lágrimas y Risas* de Yolanda Vargas Dulché y Guillermo de la Parra entre 1973-1975. Antonio Gutiérrez dibujante de la historia comenta que iban a realizar una historieta con el nombre de *Zonga* y que él y De la Parra hicieron un viaje al Caribe. Ahí, Gutiérrez vio a una joven mexicana muy guapa que traía un peinado a la afro, y se quedó muy impresionado por su belleza.

En un segundo viaje, visitaron las islas del sur y llegaron a una pequeña isla que se llamaba *Rarotonga* y le dijo: "-Oye Toño, ¿qué te parece si en lugar de ponerle *Zonga* le ponemos *Rarotonga*, y en lugar de que viva en el Caribe la hacemos aquí, en las islas del sur?" (27)

La imagen de la chica mexicana y el nombre de la isla fueron los elementos que permitieron a Gutiérrez dar inicio a la serie de *Rarotonga* en *Lágrimas y Risas*. En 1977, la historieta fue llevada al cine por Raúl Ramírez bajo la producción de *Acuario Films* y fue estrenada en el cine *Elvira* en mayo de 1978. En ella actuó Gloriella (conocida *vedette* de la época) en el papel de la heroína selvática. Hubo una segunda versión de *Rarotonga* en 1980, dirigida por Alfredo B. Crevenna, y en el papel principal actuó Princesa Lea.

Los Supersabios es una de las historietas más importantes en México, que junto a la *Familia Burrón* de



Rarotonga

Gabriel Vargas, creó una escuela y un estilo difícil de comparar e igualar. Los

Supersabios aparecieron en el periódico *Novedades* en 1936, y después en la revista semanal *Chamaco* de la editorial *Herrerías*. La virtud de esta historia gráfica de Germán Butze (1912-



Los *Supersabios*

1974) radica en la calidad plástica de los dibujos; las características psicológicas de sus personajes, y la visión social del ambiente mexicano.

Las aventuras de los *Supersabios* se publican por cerca de treinta años. "Tras una fachada de comicidad ligera y aventuras de evasión, *Los Supersabios* de Germán Butze, esconden una de las más crueles radiografías de la vida cotidiana que hayan pisado las páginas de la historieta" (28).

Según Aurrecoechea y Bartra la presentación de la violencia física y moral que sufren los personajes de

Butze, es tan descarnada que nos remite a la historieta norteamericana de Rudolph Dirks: *The Katzenjammer Kids*, en la que en un principio, se inspira el autor. La historieta fue llevada al cine en un largometraje de dibujos animados en 1978, en la que, al igual que la historieta, cuenta las aventuras científicas de dos jóvenes sabios: *Paco*, *Pepe* y un adolescente robusto e inseguro llamado *Panza*. La cinta es de las pocas películas de dibujos animados que, junto a la de *Los Reyes Magos* (1976), se han realizado en México.



21

La historieta cómico-satírica *Hermelinda Linda* cumplió 20 años de publicarse ininterrumpidamente, y llegó a "tirar" ciento ochenta mil ejemplares semanalmente en las décadas de los sesenta y setenta. En un principio, la revista se llamó *Brujerías*, hasta llegar a *Minihermelinda*, que era un formato más pequeño aparecido a principio de los setenta.

Su creador, Joaquín Mejía N, heredó el humor desorbitado de *A batacazo Limpio* y del *Ingenuo Ricardín*, del original historietista Rafael Che Araiza, allá por los años cincuenta. El actor y director Julio Aldama llevó a la pantalla grande esta singular historieta entre 1982 y 1985.

Jorge Ayala Blanco dice: "La película *Hermelinda Linda* se mimetiza con la ingenuidad y los excesos de la historieta, y Aldama es capaz de burlarse hasta de sí mismo

con tal de igualar los escalofríos del humor negro, la caracterización hasta el absurdo" (29).

Según Ayala Blanco, quien a su vez, cita a la revista *Dicine*, hubo una segunda secuela de *Hermelinda Linda* con el mismo cuadro de actores y fue estrenada en 1986.

"...El gesto brujeril prolonga en términos filmicos el horror sádico, más

ingenuamente rudimentario, de la historieta, tanto como su nihilismo" (30).

La historieta y el cine en México terminarían su relación en esta década, la cual sostuvieron por más de cuarenta años. En este tiempo se produjeron 23 películas de largometraje basadas en historias gráficas, y otras 73 fueron secuelas de las mismas. Por supuesto que no se descarta que en un futuro se reinicie nuevamente este vínculo entre estos dos géneros (que han sido no sólo dos medios de comunicación de masas, sino, también, dos formas de concebir el arte y la cultura de nuestro tiempo). Sin embargo, no podemos dejar de lado y

mucho menos dejar de señalar que, a más de 100 años de haber sido fundado el cinematógrafo en nuestro país, esta relación haya sido intermitente, y muchas veces, de baja calidad. Sabemos que todavía queda mucho por investigar y estudiar al respecto (la presente relación fue tan sólo una breve introducción al tema). Hay muchas preguntas que todavía quedan por contestar acerca de la historieta y el cine en nuestro país. Es por todo ello que en un futuro, las distintas investigaciones que se hagan sobre el tema deberán profundizar acerca de los distintos tópicos que hay sobre estos dos medios de comunicación.

CITAS

- (1) Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra. Puros Cuentos Tomo II Historia de la Historieta en México 1934-1950. pág. 25
- (2) Ob. Cit. pág. 25
- (3) Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra. Puros Cuentos Historia de la Historieta en México 1874-1934. pág. 232
- (4) Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra. Puros Cuentos Tomo II... Ob. Cit. pág. 28
- (5) Ob. Cit. pág. 28
- (6) Juan Manuel Aurrecochea y Armando Bartra. Puros cuentos Tomo III Historia de la Historieta en México 1940-1950. pág. 154
- (7) Ob. Cit. pág. 113
- (8) Jorge Ayala Blanco. La Aventura del Cine Mexicano. pág. 117-118
- (9) Emilio García Riera. Historia Documental del Cine Mexicano. tomo 2, 2a.ed. pág. 149-150
- (10) Aurrecochea y Bartra. Puros Cuentos Tomo III... Ob. Cit. pág. 166-167
- (11) García Riera. Historia Documental del... tomo 4, 2a. ed. Ob. Cit. pág. 293
- (12) Aurrecochea y Bartra. Puros Cuentos... Ob. Cit. pág. 115
- (13) Aurrecochea y Bartra, Puros Cuentos Tomo III... Ob. Cit. pág. 358
- (14) Ayala Blanco. La Aventura... Ob. Cit. pág. 145-146
- (15) García Riera. Historia Documental del... tomo 6, 2a. ed. Ob. Cit. pág. 82
- (16) Nelson Carro. El cine de luchadores. pág. 11
- (17) Francisco Sánchez. Crónica Antisolemne del Cine Mexicano. pág. 61

- (18) Andrés Amaro. "José Suárez: En México se leen historietas en lugar de obras literarias", En: El Financiero, 1 de febrero de 1993, pág. 73
- (19) Andrés Amaro. "Ángel Mora, creador de Chanoc: No es lo mismo dibujar bonito que hacer historieta" En: El Financiero, 22 de enero de 1993, pág. 56
- (20) Emilio García Riera y Fernando Macotela. La Guía del Cine Mexicano: de la pantalla grande a la televisión 1919-1984. pág. 184
- (21) Ob. Cit. pág. 269
- (22) García Riera. Historia Documental del... tomo 14, 2a. ed. Ob. Cit. pág. 230
- (23) Ob. Cit. tomo 15, 2a. ed. pág. 120
- (24) Ob. Cit. tomo 15, 2a. ed. pág. 244
- (25) García Riera y Macotela. La Guía... Ob. Cit. pág. 202
- (26) Eduardo del Río. Mis Supermachos. pág. 9
- (27) Andrés Amaro. "Antonio Gutiérrez: ilustrador de *Lágrimas, Risas y Amor*" En: El Financiero, 29 de enero de 1993, pág. 56.
- (28) Aurrecoechea y Bartra. Puros Cuentos... Ob. Cit. pág. 271
- (29) Jorge Ayala Blanco. La Disolución del Cine Mexicano. Pág. 21
- (30) Ob. Cit. pág. 23

Conclusiones

La historieta es una narración por medio de imágenes al menos en dos cuadros, que pueden o no tener texto y además tienen una serie de símbolos específicos. También es una gran industria cultural e ideológica, es decir, un medio de comunicación de masas que llega a un gran número de personas.

Es importante entender a la historieta como un vehículo de comunicación que tiene una gran influencia y penetración dentro de la sociedad moderna, pero, además, cumple distintas funciones como pueden ser: la de evasión, la de distracción, la de ensoñación, la de consumo y muy pocas veces, la de educar.

Más allá de posturas ideológicas, debe entenderse a este género como un medio de comunicación que entretiene, divierte, educa e informa, pero, al mismo tiempo, es una gran industria que genera numerosas ganancias económicas que producen

una estandarización de contenidos, reiteraciones visuales, consumo cuantitativo, más que cualitativo, banalización cultural e introyección ideológica.

La fotonovela es un "híbrido" de la historieta porque utiliza el mismo lenguaje (narración, globos, viñetas, textos, imágenes, onomatopeyas, montaje etc.) sólo que en lugar de dibujos utiliza fotografías.

Los medios de comunicación o medios culturales (entre ellos la historieta y la fotonovela), se han convertido cada vez más, en los principales creadores de la cultura de masas.

La historieta y el cine tuvieron desde un inicio una serie de intercambios técnicos, fantásticos, míticos y realistas. Este proceso de interacción se dio por medio de influencias mutuas que van desde los estilos gráficos y los criterios de composición visual, hasta las vestimentas de sus personajes, pasando por los



estereotipos de sus héroes y sus formas de hablar.

La relación historieta-cine también incursionó en el terreno estético y tiene en ambos medios, una evolución bastante compleja. En este sentido, podemos enumerar de manera concisa estos intercambios y diferencias: 1) ambos nacen en 1896; 2) la historieta utiliza la macroviñeta y el cine un sólo plano; 3) están los globos y los rótulos; 4) temporalidad estática y movimiento físico (*continuum*); 5) el *raccord*, el tiempo analógico, el tiempo ficticio/tiempo real; 6) las imágenes dibujadas y los fotogramas; 7) la fragmentación del espacio escénico y los planos cinematográficos.

También está la serialización en la historieta y los seriales en el cine; el dibujo y el cine de animación; el for-

mato flexible y el cinemascope. Las diferencias están determinadas por los héroes permanentes y eternos mientras que los actores son vulnerables, la historieta utiliza menor presupuesto y una infraestructura mínima para su producción, mientras que el cine utiliza una inversión mayor y una infraestructura técnica más compleja.

Mientras uno maneja un lenguaje escrito, el otro, es oral. En la historieta hay menos capacidad sugestiva mientras que en el cine es mucho mayor. Por último, el ejemplar es más barato que un boleto de entrada para el cine.

El lenguaje de la historieta tiene una especificidad muy concreta que consiste en la diacronía, la línea de indicatividad, la preceptiva, los textos de relevo, la evocación del pasado

(*flash-back*), la evocación del futuro (*flash-forward*), el montaje y la cronología.

La integración del texto y la imagen está determinada por los textos de transferencia, que, a su vez, están divididos en anclaje y de relevo; los textos dialógicos, y las onomatopeyas. Por otro lado, la imagen se divide en sustantiva, adjetiva, analogía perceptual y relacional. La viñeta se caracteriza por su línea exterior, sus formas, las dimensiones, el contenido verbal y el contenido icónico.

En la historieta (al igual que el cine) se maneja el mismo código narrativo; la diferencia está en el cómo más que en el porqué. Así, ambos manejan el plano general, el plano americano, el primer plano y plano detalle. Las angulaciones: horizontal, picado, contrapicado, vertical prono, vertical supino y el horizonte.

Por último, están los movimientos cinéticos que son la trayectoria lineal simple y de color; la oscilación,

el impacto, la deformación cinética, la descomposición del movimiento y la instantánea.

En el análisis tipológico se concluyó que ambos lenguajes manejan los mismos códigos narrativos aunque de manera distinta. En 89% de la historia gráfica se manejan ángulos normales, es decir, el punto de vista de la cámara no varía considerablemente.

En la historieta existen muchos errores de *continuidad* y de *sentido*. Las viñetas presentan el estilo clásico de la industria editorial (rectangular) y de poca *dinamicidad* a su interior.

La historieta utiliza muchos *planos medios* y pocos *planos detalle* provocando, con ello, una monotonía visual y narrativa muy recurrente. El sonido en ambos medios se presenta de manera permanente aunque en el cine es más sugestivo (*impactante*) por la banda sonora; en cambio, en la historieta es poco perceptible debido a que se presenta por

medio de las gráficas y las onomatopeyas que aparecen en las viñetas. Sin embargo, en la historieta existe mayor cantidad de voces que en el cine.

El espacio entendido como el lugar donde se desarrolla la historia, se presenta en ambos lenguajes de acuerdo a los requerimientos de la historia. En cuanto al tiempo, *la rigurosa continuidad* y las *elipsis* se resuelven atingentemente de acuerdo a los recursos que hay para ello, como las disolvencias, los textos de relevo, las voces en *off* etc.

En relación a la historieta en el cine mexicano podemos concluir que a lo largo de cuarenta años sólo se produjeron 23 películas y se hicieron otras 73 secuelas basadas en las his-

torias gráficas. Lo que podemos observar es que son muy pocas si consideramos que el cine y la historieta tienen más de cien años en nuestro país.

El intercambio temático de la historieta con distintos medios de comunicación fue fecundo y prospero durante muchos años. No obstante, con la industria fílmica de nuestro país, esta retroalimentación fue intermitente y escasa, excepto, con aquellas historias o personajes que tuvieron enorme éxito editorial, o que garantizaran una buena ganancia económica. Hubo algunas historias gráficas que por su calidad editorial, gráfica y de contenido fueron llevadas al cine, por ejemplo *Los Supersabios* de Germán Butze, o *Calzonzin El*



Inspector de Rius. Algunas más, llegaron de algún otro medio, pasando primero por la historieta y después llevadas al cine como *Káliman*, *El Hombre Increíble* de Modesto Vázquez o *Santo El Enmascarado de Plata*, luchador profesional. Aunque en términos generales fueron muy pocas películas, sí podemos hablar de un género o subgénero llamado *cine de historieta* en nuestro país que tiene su propia génesis y evolución. A través de la historia de nuestra filmografía, este género tuvo expresiones sociales, culturales y estéticas muy suyas, que van desde aportaciones educativas, narrativas y económicas, hasta las más descabelladas y absurdas representaciones del mismo. El cine de historieta se nutre (y proyecta) de una vasta cultura popular muy importante que rescata y reafirma valores sociales de la sociedad mexicana. El intercambio de temas y personajes entre el cine y la historieta es importante debido a su contribución al

lenguaje cinematográfico (la imaginación, la creatividad y la experimentación). Incluso, llegó a crear convenciones cinematográficas permanentes (como *el corrido mexicano* cantado al inicio de las películas). El cine de historieta también se caracteriza por la improvisación (muchas veces involuntaria) y la mala calidad de sus producciones. Para llevar al cine a las historietas había criterios puramente comerciales que la mayoría de las veces, condujeron a crear cintas de ínfima calidad. Sin embargo, se pueden rescatar elementos importantes de este género (el humor negro de *Hermelinda Linda*, la excelente animación de *Los Supersabios*, la sensación de estar leyendo un *Pepín* con las películas *Orol*, las sátiras de Araucón con *Calzonzin* y *El Aguila descalza*, o las aventuras selváticas de *Chanoc* y *Rarotonga*) a pesar de ser tan vilipendiado y poco estudiado en México. El cine de historieta es pues, a pesar de sus múltiples deficiencias y

pocas virtudes, un cine que merece mirarlo con otros ojos y analizarlo de manera distinta, ya que existen cosas rescatables que nos permite darle un lugar diferente no sólo en el gusto de la gente, sino también en la crítica y en la bibliografía nacional. Todo ello no por simple decreto, sino porque el cine de historieta es y será un vehículo de comunicación, de ensoñación y fantasía de gran arraigo. Los Mitos y monitos colectivos del papel y el celuloide seguirán siendo una llave a la cultura, al conocimiento, a la estética y, por supuesto, a la magia.



Apéndice

Fichas técnicas de películas basadas en historieta

D= director

Con= actores

TD= tiempo de duración

Década de los 40

El Charro Negro (1940), D: Raúl de Anda, con: Raúl de Anda (Roberto *El Charro Negro*), María Luisa Zea (Julia), Emilio Fernández (Emilio Gómez), etc., TD: 73 min.

Espuelas de Oro (1947), D: Agustín P. Delgado, con: Pedro Galindo (Armando), Amanda del Llano (Ana María), Crox Alvarado (Martín), TD: 90 min.

Carta Brava (1948), D: Agustín P. Delgado, con: Emilia Guiú (Estela Smith), Carmen Molina (Nora), Carlos López Moctezuma (Tony Malo), Roberto Romaña (Roberto, *Carta Brava*), José G. Cruz (Héctor).

Ventarrón (1949) D: Chano Urueta, con: David Silva (*Ventarrón*), Marta Roth (Olga), Alberto Mariscal (Alfredo), Isabel del Puerto (Myrna). TD: 85 min.

Ladronzuela (1949), D: Agustín P. Delgado, con: Blanca Estela Pavón (Perlita), Eduardo Noriega (Miguel Angel), Olga Jiménez (Gilda), Prudencia Grifell (doña Luz), Jorge Ancira (Gabriel), etc. , TD: 79 min.

Década de los 50

Que idiotas son los hombres (1950), D: Juan Orol, con: Rosa Carmina (Olga Villalba), Víctor Junco (Luis), Aurora Segura (Gloria Loayza), José Pulido (Rafael), Juan Pulido (Rogelio del Rio). TD: 85 min.

Percal (1950) D: Juan Orol, con: en *Infierno de los pobres*, Rosa Carmina (Malena), Luis López Somoza (Rubén Arguelles), Arturo Soto Rangel (don Rodrigo), en *Perdición de mujeres*, Rosa Carmina (Malena), Tito Junco (Gustavo Alonso), María Luisa Zea (Avelina), José G. Cruz (Andrés Ramos), Juan Orol (Tony Rizo), en *Hombres sin alma*, con los mismos actores del elenco anterior, TD: 89, 79, 86 min.

Manos de Seda (1951), D: Chano Urueta y Eduardo Galindo, con: David Silva (*Manos de seda*), Rita Macedo (Elsa), Roberto Romaña (Alonso), Eva Calvo (Elisa), Fernando Casanova (Ruth).

Dancing (1951), D: Miguel Moraytia, con: Fernando Fernández (Eduardo Ancira), Mercedes Barba (Elvia), Barbara Gil (Gloria), Manolo Fábregas (Raúl *El Liebre*), Roberto Cobo (Panchito), José G. Cruz (Licenciado), Tana Lynn (Armida).

El Aguila Negra (1953), D: Ramón Peón, con: Fernando Casanova (Raúl Zarate *El Aguila Negra*), Perla Aguiar (*Lupe la generala*), Eulalio González *Piporro* (Pedro Artigas), Nora Veryan (Carmen).

Santo contra el cerebro del mal* (1958), D: Joselito Rodriguez, con: Santo, Joaquín Cordero, Norma Lazareno.

*Aunque su origen está en la lucha libre, fue un personaje importante en la historieta y el cine

Década de los 60

Alma Grande. El Yaqui Justiciero (1965), D: Chano Urueta, con: Manuel López Ochoa, Sonia Infante, David Reynoso, Jorge Russek, TD: 95 min.

Chanoc (Aventuras de Mar y Selva) (1966), D: Rogelio A. González, con: Andrés García, Chano Urueta, Bárbara Angely, TD: 95min

María Isabel (1967), D: Federico Curiel, con: Silvia Pinal, José Suárez, Norma Lazareno, Irma Lozano, Tito Junco, Maura Monti, Eric del Castillo, Roberto Cañedo, TD: 124 min.

Rubí (1969) D: Carlos Enrique Taboada, con: Irán Eory, Aldo Monti, Carlos Bracho, Alicia Bonet, Miguel Angel Alvarez, Adriana Roel, Alfonso Mejía.

El Aguila Descalza (1969), D: Alfonso Araú, con: Alfonso Araú, Ofelia Medina, Crista Linder, José Gálvez, Eva Muller, Virma González, TD: 90 min.

Décadas 70 y 80

Kalimán, El Hombre Increíble (1970), D: Alberto Mariscal, con: Jeff Cooper, Nino del Arco, Adriana Roel, Charles Fawcet, Carlos Cárden, Susana Dosamantes, TD: 145 min.

Yesenia (1970), D: Alfredo B Crevenna, con: Jacqueline Andere (*Yesenia*), Jorge Lavat (Capitán Oswaldo Leroux), Irma Lozano (Luisita), Fernando Soler (dón Ramón), Juan Gallardo (Bardo).

El Payo (1973), D: Juan Andrés Bueno, con: Jorge Rivero, Ernesto Yañez, Carmen Vicarte, Miguel Gurza, Enrique Novi, Gina Moret, Santanon.

Calzonzin Inspector (1973), D: Alfonso Araú, con: Alfonso Araú, Pancho Córdova, Virma González, Héctor Ortega, Carmen Salinas, TD:97 min.

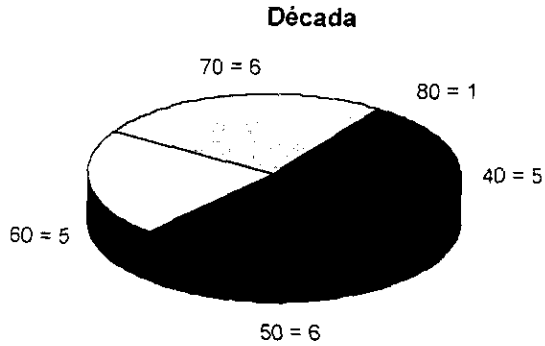
Rarotonga (1977), D: Raúl Ramírez, con: Gloriella, Raúl Ramírez, Marcela Daviland.

Los Supersabios (1978), D: Anuar Badin, con: Película de animación, TD: 78 min.

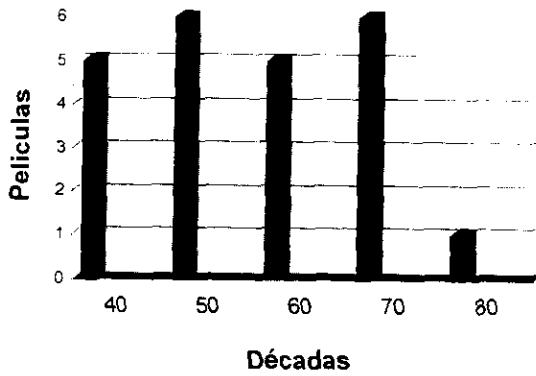
Hermelinda Linda (1982-1985), D: Julio Aldama, con: Evita Muñoz "Chachita" (*Hermelinda Linda*), Julio Aldama (Brigido Popochas), Rubi Re (Arlene), Queta Carrasco (Mamá Chona).

HISTORIETAS LLEVADAS AL CINE POR DÉCADA

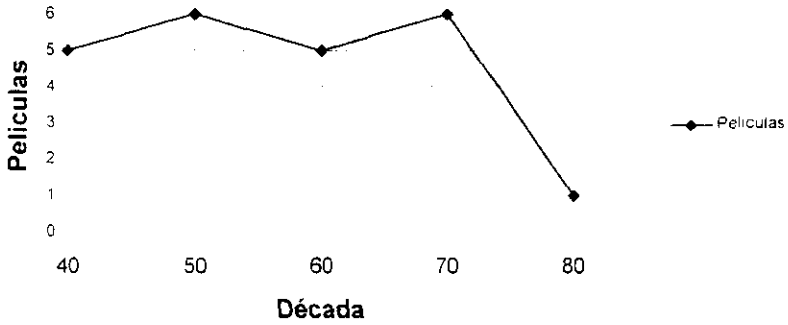
Gráfica 1. Representación proporcional en forma de pastel



Gráfica 2. Representación por década en gráfica de barras



Gráfica 3. Polígono de frecuencias



Total de Películas = 23

Películas sobre historietas que tuvieron segundas partes

Decada	Película	No. Secuelas
40	El Charro Negro	7
50	Percal	2
50	El Aguila Negra	5
60	Alma Grande	2
60	Chanoc	3
60	María Isabel	1
60	El Santo	47
70	Kaliman	1
70	Yesenia	1
70	El Payo	2
80	Rarotonga	1
80	Hermelinda Linda	1
	Total	73

INDICADORES ANALIZADOS EN LA HISTORIETA: MC (Movimiento de Cámara), P (Plano), A (Angulo), S (Sonido), ET (Espacio y Tiempo), CON UNA SOLA CAMARA (Imaginaria)

	Viñeta 1	Viñeta 2	Viñeta 3	Viñeta 4
	<i>Voz en off</i>			
MC	Fija (two shot)	Dolly out	Dolly out	Travelling izq.
P	Medio	Medio	Medio	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior sala. Tiempo: presente	Espacio: interior sala. Tiempo: presente continuo	Espacio: interior sala Tiempo: presente continuo	Espacio: interior sala. Tiempo: presente continuo
	Primera escena Primera secuencia			

	Viñeta 5	Viñeta 6	Viñeta 7	Viñeta 8
	<i>Voz en off</i>			
MC	Dolly out	Travelling izq.	Tilt up	Travelling izq.
P	General	General	Americano	Medio
A	Normal	Normal	Picado	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. monólogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior sala Tiempo: presente continuo	Espacio: interior sala Tiempo: presente continuo	Espacio: interior sala Tiempo: presente continuo	Espacio: interior sala Tiempo: presente continuo

	Viñeta 9	Viñeta 10	Viñeta 11	Viñeta 12
MC	Travelling der.	Travelling izq. semicircular	Dolly out	Dolly in
P	Medio	Medio	Medio	General
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior escalera. Tiempo: presente	Espacio: interior sala. Tiempo: presente continuo	Espacio: interior sala Tiempo: presente continuo	Espacio: interior sala. Tiempo: presente continuo

	Viñeta 13	Viñeta 14	Viñeta 15	Viñeta 16
		<i>Voz en off narrador</i>		
MC	Paneo der.	Fija (two shot)****	Travelling der.	Dolly out
P	Medio	General	Medio	Medio
A	Normal	Contrapicado	Normal	Normal
S	Voz off. monólogo interior	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior sala Tiempo: presente continuo* ** ***	Espacio: exterior parque Tiempo: presente	Espacio: exterior parque Tiempo: presente continuo	Espacio: exterior parque. Tiempo: presente continuo
	* Elipsis perceptible ** punto y aparte *** Fin de la primera escena y secuencia	**** Inicio de la segunda escena y secuencia respectivamente		

	Viñeta 17	Viñeta 18	Viñeta 19	Viñeta 20
MC	Dolly in	Travelling der.	Travelling der. semicircular	Travelling izq.
P	Americano	Medio	Medio	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: exterior parque Tiempo: presente continuo	Espacio: exterior parque Tiempo: presente continuo	Espacio: exterior parque Tiempo: presente continuo	Espacio: exterior parque Tiempo: presente continuo*** **
				***Fin de la segunda escena **Punto y seguido

	Viñeta 21	Viñeta 22	Viñeta 23	Viñeta 24
MC	Travelling izq.***	Travelling izq. semicircular	Fija*	Fija
P	Medio	Medio	Americano	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz off. monólogo interior	Voz off. monólogo interior	Voz off. monólogo interior	Voz off. monólogo interior
ET	Espacio: exterior parque Tiempo: presente continuo	Espacio: exterior calle Tiempo: presente continuo**	Espacio: exterior casa Tiempo: presente****	Espacio: interior casa Tiempo: presente continuo*****
	Inicio de la tercera escena	**Punto y coma	*Coma	*****Fin de la tercera escena y segunda secuencia

	Viñeta 25	Viñeta 26	Viñeta 27	Viñeta 28
	<i>Voz en off narrador</i>			
MC	Fija (two shot)	Travelling der. semicircular	Travelling izq.	Travelling der. semicircular
P	Americano	Medio	Medio	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Picado
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior casa Tiempo: presente *** ** *	Espacio: interior cocina Tiempo: presente continuo	Espacio: interior cocina Tiempo: presente continuo	Espacio: interior cocina Tiempo: presente continuo
	***Inicio cuarta escena **Inicio tercera secuencia *Elipsis perceptible			

	Viñeta 29	Viñeta 30	Viñeta 31	Viñeta 32
MC	Tilt down	Dolly in	Dolly out	Dolly out
P	Medio	Detalle	Medio	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior cocina Tiempo: presente continuo	Espacio: interior cocina Tiempo: presente continuo	Espacio: interior cocina Tiempo: presente continuo	Espacio: interior cocina Tiempo: presente continuo

	Viñeta 33	Viñeta 34	Viñeta 35	Viñeta 36
				<i>Voz en off narrador</i>
MC	Fija	Fija (two shot)	Dolly in	Fija*****
P	General	General	Americano	Medio
A	Normal	Contrapicado	Contrapicado	Normal
S	Voz en off monologo interior	Voz in.	Voz en off monologo interior	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior cocina Tiempo: presente * ** ***	Espacio: interior recámara Tiempo: presente	Espacio: interior recamara Tiempo: presente continuo****	Espacio: interior carro Tiempo: presente
	*Punto y coma **Corte directo ***Coma		****Fin de la cuarta escena	*****Inicia quinta escena

	Viñeta 37	Viñeta 38	Viñeta 39	Viñeta 40
MC	Travelling der. semicircular	Fija	Fija *****	Dolly out
P	Medio	General	Medio	Americano
A	Normal	Picado	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior carro Tiempo: presente continuo* ** ***	Espacio: exterior carro calle Tiempo: presente continuo **** *****	Espacio: interior casa Tiempo: futuro proximo	Espacio: interior casa Tiempo: presente continuo
	*Campo contracampo **Coma (breve pausa) ***Corte	****Punto y seguido *****Fin de la quinta escena	*****Elipsis definida *****Inicia sexta escena	

	Viñeta 41	Viñeta 42	Viñeta 43	Viñeta 44
			<i>Voz en off narrador</i>	
MC	Paneo izq.	Fija***	Fija***** ***** +++	Travelling der.
P	Medio	General	Medio	Americano
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior casa Tiempo: presente continuo* **	Espacio: exterior calle carro Tiempo: presente	Espacio: interior casa Tiempo: futuro próximo	Espacio: interior casa recámara Tiempo: presente continuo
	*Fin de la sexta escena **Coma	***Inicio de la séptima escena	*****Elipsis definida *****Corte directo	

	Viñeta 45	Viñeta 46	Viñeta 47	Viñeta 48
MC	Fija* **	Fija*** ****	Dolly in	Travelling der.
P	Detalle	Medio	Medio	Americano
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior casa recámara Tiempo: presente continuo	Espacio: interior casa recámara Tiempo: presente continuo	Espacio: interior casa recámara Tiempo: presente continuo	Espacio: interior casa recámara Tiempo: presente continuo
	*Corte directo ** Coma	***Corte directo ****Coma (Pausa breve)		

	Viñeta 49	Viñeta 50	Viñeta 51	Viñeta 52
MC	Dolly out	Paneo izq.	Paneo der.	Dolly out (three shot)
P	Americano	Medio	Medio	Medio
A	Normal	Normal	Contrapicado	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior recámara Tiempo: presente continuo	Espacio: interior recámara Tiempo: presente continuo	Espacio: interior recámara Tiempo: presente continuo	Espacio: interior recámara Tiempo: presente continuo

	Viñeta 53	Viñeta 54	Viñeta 55	Viñeta 56
MC	Travelling der.	Travelling der.	Travelling der.	Dolly out
P	Detalle	Medio	Medio	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Contrapicado
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior recámara Tiempo: presente continuo	Espacio: interior recámara Tiempo: presente continuo	Espacio: interior recámara Tiempo: presente continuo	Espacio: interior recámara Tiempo: presente continuo

	Viñeta 57	Viñeta 58	Viñeta 59	Viñeta 60
MC	Dolly in	Fija***	Travelling der.	Travelling der.
P	Medio	Americano	Americano	General
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo ruido in	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior recámara Tiempo: presente continuo* **	Espacio: interior sala casa Tiempo: presente	Espacio: interior casa escalera Tiempo: presente continuo	Espacio: interior casa sala. Tiempo: presente continuo
	* Fin de la octava escena ** Punto y seguido	*** Inicia novena escena		

	Viñeta 61	Viñeta 62	Viñeta 63	Viñeta 64
MC	Travelling der. semicircular*	Travelling izq. semicircular*	Travelling der. semicircular*	Dolly out
P	Americano	Medio	Americano	Americano
A	Contrapicado	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior casa sala Tiempo: presente continuo	Espacio: interior casa sala Tiempo: presente continuo	Espacio: interior casa sala Tiempo: presente continuo	Espacio: interior casa sala Tiempo: presente continuo
	*Campo y contracampo NOTA: Falta de continuidad escalera de distintos colores	*Campo y contracampo	*Campo y contracampo	

	Viñeta 65	Viñeta 66	Viñeta 67	Viñeta 68
		<i>Voz en off</i>		
MC	Travelling izq.	Fija (two shot)+	Fija (group shot)	Fija (group shot) Ç. ÇÇ
P	Medio	General	Medio	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior casa sala. Tiempo: presente continuo* ** ***	Espacio: exterior calle Tiempo: presente**** *****	Espacio: interior oficina Tiempo: presente continuo	Espacio: interior oficina Tiempo: presente continuo
	*Fin de la novena escena **Fin de la tercera secuencia ***Punto y aparte	+Breve elipsis ****Inicio de decima escena *****Inicio de cuarta secuencia		Ç corte ÇÇ plano y contraplano

	Viñeta 69	Viñeta 70	Viñeta 71	Viñeta 72
MC	Dolly izq. zoom	Fija (group shot)	Dolly der.	Panorámica horizontal, zoom
P	Medio	Medio	Medio	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior oficina Tiempo: presente continuo	Espacio: interior oficina Tiempo: presente continuo	Espacio: interior oficina Tiempo: presente continuo	Espacio: interior oficina Tiempo: presente continuo

	Viñeta 73	Viñeta 74	Viñeta 75	Viñeta 76
MC	Fija (group shot)	Paneo izq.	Fija (two shot)*	Fija (three shot)
P	Medio	Medio	Medio	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior oficina Tiempo: presente continuo	Espacio: interior oficina Tiempo: presente continuo	Espacio: interior oficina Tiempo: presente continuo	Espacio: interior oficina Tiempo: presente continuo
			*Corte	

	Viñeta 77	Viñeta 78	Viñeta 79	Viñeta 80
MC	Fija (two shot)*	Travelling izq.	Fija (three shot)***	Tilt down
P	Americano	Medio	Medio	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in.
ET	Espacio: exterior oficina Tiempo: presente continuo	Espacio: exterior calle Tiempo: presente continuo**	Espacio: exterior casa Tiempo: presente continuo	Espacio: exterior casa Tiempo: presente continuo
	*Breve elipsis. punto y coma No hay lógica por corte	**No hay lógica por corte	***Corte	

	Viñeta 81	Viñeta 82	Viñeta 83	Viñeta 84
MC	Fija (two shot)*	Dolly der.	Fija**	Fija (three shot) ***
P	Medio	Medio	General	Americano
A	Normal	Normal	Contrapicado	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz through diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior casa Tiempo: presente continuo	Espacio: interior casa Tiempo: presente continuo	Espacio: exterior casa Tiempo: presente continuo	Espacio: interior sala. Tiempo: presente continuo
	*Corte		**Corte	***Corte

	Viñeta 85	Viñeta 86	Viñeta 87	Viñeta 88
MC	Dolly izq.	Dolly der.	Fija	Traveling der.
P	Medio	General	Americano	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. monólogo interior	Voz in. monólogo interior
ET	Espacio: interior casa. Tiempo: presente continuo	Espacio: exterior casa. Tiempo: presente continuo*	Espacio: interior cocina. Tiempo: presente**	Espacio: interior cocina. Tiempo: presente
		*Elipsis futuro cercano	**Elipsis Punto y coma	

	Viñeta 89	Viñeta 90	Viñeta 91	Viñeta 92
	<i>Voz en off</i>		<i>Voz en off</i>	
MC	Fija (two shot)*Ç	Dolly izq.	Fija	Travelling izq.
P	Americano	Medio	General	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in.	Voz in. diálogo	Voz in. monólogo interior	Voz in. monólogo interior
ET	Espacio: interior casa Tiempo: presente.	Espacio: interior casa. Tiempo: presente continuo	Espacio: exterior calle Tiempo: presente continuo**	Espacio: exterior calle Tiempo: presente continuo
	*Elipsis Ç corte Rompimiento de sentido		**Breve elipsis	

	Viñeta 93	Viñeta 94	Viñeta 95	Viñeta 96
MC	Fija (two shot)*	Fija (group shot)**	Tilt up***	Fija (group shot)
P	Americano	General	General	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior casa. Tiempo: presente continuo	Espacio: interior salón. Tiempo: presente	Espacio: interior salón. Tiempo: presente continuo	Espacio: interior salón. Tiempo: presente continuo
	*Breve elipsis Corte	**Breve elipsis	***Zoom	

	Viñeta 97	Viñeta 98	Viñeta 99	Viñeta 100
				<i>Voz en off</i>
MC	Fija (two shot)*	Tilt down	Fija (group shot)*	Fija (three shot)*
P	Medio	Medio	Medio	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo Ruido de movimiento	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior salón. Tiempo: presente continuo	Espacio: interior diálogo. Tiempo: presente continuo	Espacio: interior salón. Tiempo: presente continuo	Espacio: interior salón. Tiempo: presente continuo
	*Corte		*Corte	*Corte

	Viñeta 101	Viñeta 102	Viñeta 103	Viñeta 104
			<i>Voz en off</i>	
MC	Tilt down	Dolly der.	Fija (two shot)*	Tilt down
P	Medio	Americano	Medio	Medio
A	Normal	Normal	Normal	Contrapicado
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo
ET	Espacio: interior salón Tiempo: presente continuo	Espacio: interior salón. Tiempo: presente continuo	Espacio: interior casa. Tiempo: futuro próximo	Espacio: interior casa. Tiempo: presente continuo
			*Elipsis	

	Viñeta 105	Viñeta 106	Viñeta 107
		<i>Voz en off</i>	
MC	Fija (two shot)	Fija (group shot)* **	Fija **
P	Medio	General	Medio
A	Normal	Normal	Normal
S	Voz in. diálogo	Voz in. diálogo	Voz in.
ET	Espacio: interior casa. Tiempo: presente continuo	Espacio: interior casa. Tiempo: futuro próximo	Espacio: interior casa. Tiempo: presente
	Corte	*Elipsis **Escenas simultáneas	**Escenas simultáneas

Planos

1	2	3	4
MC= Dolly der.	Fija (two shot)	Grúa back	Dolly back a Three shot
P= General	Medio	General	General
A= Normal	Normal	Picado	Contrapicado
S= In	Voz in. diálogo	Voz in	Voz in diálogo
E/T= ext. día cementerio. Presente	Interior, casa, Hermelinda L. Presente	Exterior, día, calle Presente continuo	Interior oficina. Presente continuo

+ Flash back
*Zoom al final

5	6	7	8
MC= Fija(two shot)	Tilt up	Tilt up*	* Fija (two shot)
P= Medio	General	Medio	Medio
A= Normal	Nomal	Normal	Normal
S= In diálogo	Voz In	Voz in	Voz in. diálogo
E/T=interior oficina,día. Presente	Interior, casa HL, día.	Ext. día, presente	Interior. Restaurant. día

*Plano y contra plano

*Zoom back hasta llegar a
primer plano

* Inmediatamente después
un dolly

* corte

9	10	11	12
MC= Fija	Tilt down*	Fija	Fija (two shot)
P= Medio	Medio	General	Medio
A= Normal	Normal	Normal	Picado y contrapicado
S= Voz in. diálogo	Voz in	Voz in diálogo	Voz in diálogo
E/T= Interior, presente	Interior. Casa. Noche. Presente	Interior. Casa. Día. Presente	Interior. Presente

*Corte

*Plano contraplano

*Zoom in

* Después paneo y tilt up

* Corte

13	14	15	16
MC= Fija (two shot)*	Fija	Travelling der. e izq*	Paneo izq.
P= General	Medio	General	Detalle
A= Normal	Contrapicado	Normal	Picado
S=Voz in diálogo	Voz in diálogo	Voz in	Voz in
E/T= Interior. Casa. Día. Presente	Interior, casa, día	Ext. día, basurero presente	Ext. día, basurero. Presente

*corte
zoom in y corte
a plano esposa

*corte

*corte
paneo izqu. der.
barrido

17	18	19	20
MC= Fija	Fija	Dolly izq.	Fija (two shot)
P= Medio	General	General	Americano
A= Normal	Normal	Normal	Normal
S= Voz in	Voz in	Voz in diálogo	Voz in
E/T= Interior, casa, HL. Presente	Interior, carcel, día. Presente	Exterior, día. Presente	Exterior, casa, día. Presente

*corte

BIBLIOGRAFIA

ALFIE, DAVID Y OTROS. El Comic: es Algo Serio, 2a. ed., México, Ed. Eufesa, 1980, 198 pp.

ATENEO MEXICANO DE FOTOGRAFIA. Curso Básico de fotografía. México, Ed. Percepción y Comunicación, 1992, 100 pp.

AURRECOECHEA, JUAN MANUEL; BARTRA ARMANDO. Puros Cuentos, Historia de la Historieta 1834-1930, Tomo I, México, Ed. Grijalbo, 1993, 465 pp.

AURRECOECHEA, JUAN MANUEL; BARTRA ARMANDO. Puros Cuentos, Historia de la Historieta 1934-1950, Tomo II, México, Ed. Grijalbo, 1993, 465 pp.

AURRECOECHEA, JUAN MANUEL; BARTRA ARMANDO. Puros Cuentos, Historia de la Historieta 1934-1950, Tomo III, México, Ed. Grijalbo, 1993, 465 pp.

AYALA BLANCO, JORGE. La Aventura del Cine Mexicano (1931-1967), 3a. ed., México, Ed. Posada, 1985, 559 pp.

AYALA BLANCO, JORGE. La Búsqueda del Cine Mexicano (1968-1972), México, Ed. Posada, 1986, 559 pp.

AYALA BLANCO, JORGE. La Condición del Cine Mexicano (1973-1985), México, Ed. Posada, 1986, 663 pp.

AYALA BLANCO, JORGE. La Disolución del Cine Mexicano, México, Ed. Grijalbo 1991, 547 pp.

BAENA PAZ, GUILLERMINA. Instrumentos de Investigación, México, Editores Mexicanos Unidos, 1988, 134 pp.

BARON-CARVAIS, ANNIE. La Historieta, Traduc. José Barrales Valladares, México, FCE, 1989, (Colec. Popular), 181 pp.

CARMONA, RAMON. Cómo se Comenta un Texto Fílmico, México, Ed. Rei, 1993, 323 pp.

CARRO, NELSON. El Cine de Luchadores, México, Filmoteca de la UNAM, 1984, (Colec. Filmografía Nacional No. 1), 87 pp.

CIRERA ZAPATERO, MARIANO. Breve Historia del Cine, España, Ed. Alhambra, 1986, 147 pp.

COMA JAVIER; GUBERN ROMAN. Los Comics en Hollywood: una Mitología del Siglo, España, Ed. Plaza Janés, 1988, 255 pp.

CURIEL, FERNANDO. Fotonovela Rosa. Fotonovela Roja, México, UNAM, 1990, 120 pp.

CURIEL, FERNANDO. Mal de Ojo Iniciación a la Literatura Icónica, México, UNAM, 1980, 145 pp.

DAVALOS OROZCO, FEDERICO y OTROS. El Cine Mexicano en Documentos: Realizadores, Filmografía (1909-1929), Cartelera (1940-1969), Argumentos y Testimonios (10 carpetas), México, Ed. CCC-CUEC, 1981 (s/f).

FELDMAN, SIMON. La Realización Cinematográfica: Análisis y Práctica, 4a. ed. España, Ed. Gedisa, 1991, 205 pp.

GALLARDO CANO, ALEJANDRO. Curso de Teorías de la Comunicación, México, UNAM, 1990, 169 pp.

GARCIA, GUSTAVO. La Década Perdida. Imagen 24 x 1, México, UAM-Atzacapotzalco, 1986, (Colecc. Cuadernos Temporales), 102 pp.

GARCIA RIERA, EMILIO. Historia Documental del Cine Mexicano, México, Ed. ERA, 1969-1977, 9 tomos.

GARCIA RIERA, EMILIO y MACOTELA, FERNANDO. La Guía del Cine Mexicano: de la Pantalla Grande a la Televisión, 1919-1984, México, Ed. Patria, 1988, 361 pp.

GARCIA TSAO, LEONARDO. Cómo Acercarse al Cine, México, Ed. CNCA, Gobierno del Estado de Querétaro, Limusa, 1989, 135 pp.

GARZA MERCADO, ARIO. Manual de técnicas de investigación para estudiantes de ciencias sociales, 6a. ed., México, El Colegio de México, 1996, 410 pp.

GOMEZJARA, FRANCISCO; MARTINEZ MERLING, RAUL. Praxis Cinematográfica Teoría y Técnica, México, Universidad Autónoma de Querétaro, 1988, 245 pp.

GORTARI, CARLOS; BARBACHANO, CARLOS. El Cine, Barcelona, Ed. Salvat, 1985, 64 pp.

GUBERN, ROMAN. Comunicación y Cultura de Masas, Barcelona, Ed. Península, 1977, 87 pp.

- GUBERN, ROMAN. Literatura de la Imagen, España, Ed. Salvat, 1980, 141 pp.
- HERNER, IRENE. Mitos y Monitos: Historietas y Fotonovelas en México, México, UNAM, 1979, 318 pp.
- LINARES, MARCO JULIO. El Guión Elementos, Formatos, Estructuras, 5a. ed., México, Ed. Trillas, 1994, 302 pp.
- McQUAIL, DENIS. Sociología de los Medios Masivos de Comunicación, Argentina, Ed. Paidós, 1976, 165 pp.
- MARTIN, MARCEL. El Lenguaje del Cine, 4a. ed., España, Ed. Gedisa, 1996, 271 pp.
- MENDIOLA, SALVADOR; HERNÁNDEZ REYES, MA. ADELA. Manual de Apreciación Cinematográfica, México, ENEP-Aragón, 1992, 109 pp.
- MORAGAS, I. SPA, MIGUEL De. Sociología de la Comunicación de Masas, España, Ed. Gustavo Gili, 1982, 614 pp.
- RIO, EDUARDO DEL. La Vida de Cuadritos, México, Ed. Grijalbo, 1984, 207 pp.
- RIO, EDUARDO DEL. Un Siglo de Caricatura en México, 4a. ed., México, Ed. Grijalbo, 1984, 167 pp.
- RIO, EDUARDO DEL. Mis Supermachos, México, Ed. Grijalbo, 1990, 327 pp.
- RODRIGUEZ DIEGUEZ, JOSÉ LUIS. El Comic y su Utilización Didáctica: Los Tebeos en la Enseñanza, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1988, (Colec. Medios de Comunicación en la Enseñanza), 166 pp.
- SADOUL, GEORGES. Las Maravillas del Cine, Traduc. José de la Colina, México, FCE, 1987, 273 pp.
- SANCHEZ, FRANCISCO. Crónica Antisolemne del Cine Mexicano, México, Universidad Veracruzana, 1989, 223 pp.
- VAZQUEZ, MODESTO. La Historiética, México, Ed. Promotora K, 1981, 645 pp.
- VELLEGGIA, SUSANA. Cine: Entre el Espectáculo y la Realidad, México, Ed. Claves Latinoamericanas, 1986, 181 pp.

HEMEROGRAFIA

AMARO, ANDRES. "Angel Mora, Creador de Chanoc: No es lo Mismo Dibujar Bonito que hacer Historieta", El Financiero, México, 27 enero 1993, pág. 56

AMARO, ANDRES. "Antonio Gutiérrez, Ilustrador de Lagrimas, Risas y Amor", El Financiero, México, 29 de enero de 1993, pág. 56.

AMARO, ANDRES. "José Suárez y su Alma Grande: En México se Leen Historietas en Lugar de Obras Literarias", El Financiero, México, 1 de febrero de 1993, pág. 73.

MALVIDO, ADRIANA. "La Industria de la Historieta Mexicana o. el Floreciente Negocio de las Emociones", Revista Mexicana de Comunicación, Fundación Manuel Buendía, No. 7, México, Sep-Oct 1989, pág. 20.

SANDOVAL BENNET, CARLOS. "Crónica del Desarrollo de los Dibujos Animados en México", Pantalla, Dirección General de Actividades Cinematográficas - UNAM, No. 17, México, Verano, 1992, pág 48.

SILLER, DAVID. "Historia de la Historieta" Revista de Revistas, México, 7 de julio de 1993, pág. 34