



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO

Escuela Nacional de Artes plásticas

"Rediseño e ilustración para la portada de  
la revista de caricaturas *Lapiztola*, órgano  
de penetración humorística".

Tesis que para obtener el título de:

Licenciado en Comunicación Gráfica

Presenta

Abraham Navarro García

Director de Tesis: Mtro. en A. V. Francisco Plancarte Morales

Asesor: Mtra. en A. V. Ariadne García Morales

México, D.F., 2000

287272



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.

## Agradecimientos

La realización del presente proyecto ha sido posible por el inestimable apoyo de diversas personas. Este espacio, si bien es insuficiente para hacerles justicia, queda como un sincero homenaje a la huella que en su servidor han dejado.

A mis padres, por su apoyo incondicional, sin horario y sin días de asueto. A mi hermano por su cariño, preocupación y constante apoyo, y a mi hermana por tolerarme.

Al mejor de todos los jefas, en efecto, a ti Gilberto por tu inmensa comprensión e inapreciable apoyo.

A Apebas, por permitirme husmear en los archivos de la S.M.C. y por todo el interés con que me ofreciste tu ayuda.

A Rosie y María Luisa, por su atención y disponibilidad. A Rosario, por ese cariño maternal tan memorable que va más allá de mi tiempo en la universidad, a Mónica por esperar demasiado de mí y a Jenny por su amistad, cariño y apoyo.

A Ivan, ese gran amigo que en las vicisitudes técnicas y conceptuales tanto me ayudó. A Rafael y a Oscar por su disponibilidad.

A mi gran amigo Rafael, cuya amistad ha perdurado y promete ser más entrañable.

A Francisco, por ser para mí antes que un profesor, un buen amigo.

A Jorge, Helmuth y Edgar, que tuvieron la paciencia de revisar mi escrito.

A todos mil gracias.

## Índice

Introducción	1		
<b>1. Diseño y comunicación visual y diseño editorial</b>		<b>4.5. La caricatura periodística</b>	121
1.1- Concepto de diseño y comunicación visual	5	<b>4.6- Breve esbozo histórico general de la caricatura</b>	124
1.2- Elementos del diseño y comunicación visual	11	<b>4.7- Breve crónica de la caricatura en México</b>	126
1.3- Técnicas de representación visual	14	<b>4.8- La caricatura y el escudo universitario</b>	161
1.4- Áreas disciplinarias del diseño y comunicación visual	15	<b>4.9- Desarrollo profesional del caricaturista</b>	163
1.5- Áreas de desarrollo profesional del diseño y comunicación visual	18		
1.6- Concepto de diseño editorial	19	<b>5. Lapiztola, órgano de penetración humorística</b>	
<b>2. La revista</b>		<b>5.1- La Sociedad Mexicana de Caricaturistas y el Museo de la Caricatura</b>	167
2.1- La revista por definición	21	<b>5.2- La Bienal Internacional de Caricatura José Guadalupe Posada</b>	172
2.2- Breve crónica universal de la revista	23	<b>5.3- Lapiztola, órgano de penetración humorística</b>	172
2.3- Elementos de la revista	41	<b>5.4- Lapiztola y su competencia</b>	174
2.4- Tipología de la revista	44	<b>5.5- Análisis gráfico de Lapiztola</b>	177
2.5- La revista periodística	55	<b>5.6- Diagnóstico</b>	203
<b>3. La ilustración</b>		<b>6. Propuesta gráfica</b>	
	47	<b>6.1- Justificación estructural y de los elementos de la argumentación impresa</b>	183
3.1- Concepto de ilustración	49	<b>6.2- Configuración de los elementos permanentes de la portada</b>	209
3.2- Breve crónica universal de la ilustración	64	<b>6.3- La ilustración, el elemento variable.</b>	218
3.3- Breve crónica de la ilustración en México	75	<b>6.4- La propuesta gráfica</b>	241
3.4- Géneros de ilustración	83		
3.5- Técnicas de ilustración	97	<b>Conclusiones</b>	242
3.6- Materiales y herramientas			
<b>4. La caricatura</b>	109		
4.1- Humor y humorismo	111		
4.2- Dibujo e ilustración humorísticos	114		
4.3- Concepto de caricatura	120		
4.4- Generalidades sobre valoraciones expresivas	121		

## Introducción

Desde los últimos veinticinco años del siglo XX, la posibilidad de ejercer la libertad de expresión de una forma más abierta en nuestro país se ha materializado con el surgimiento de diversos medios que han servido de decodificador de los complejos sucesos que integran la política mexicana. La trascendencia del periodismo impreso no puede soslayarse debido a la mayor censura a que los medios masivos de comunicación electrónica se han visto sometidos en el México moderno respecto a su contraparte editorial. La manipulación que de la información se ejerce en este nivel, se refleja no sólo en la monopolización de la actividad televisiva por parte de dos empresas de gran envergadura, sino en la conformación de agrupaciones corporativas de notable incidencia en la industria radiofónica nacional.

La influencia del cuarto poder en la vida política del país queda ejemplificada en el intenso proselitismo que caracterizó a la lucha partidista en las últimas elecciones presidenciales. Lewis Blackwell, notable investigador del diseño y la comunicación de nuestro tiempo, es preciso al reconocer la trascendencia de la *verdad emocional* sobre el discurso racional en la cultura televisiva postmodernista.

Las publicaciones con caricaturas han desempeñado históricamente un papel fundamental en la vigilancia popular de las acciones del Estado y sus instituciones, y por ende en la formación de la opinión pública. Como expresión de un tiempo determinado, la revista periodística es crítica por antonomasia, por lo que puede considerarse como un elemento vital en el ejercicio de la libertad de expresión dentro de un México cada vez más consciente de sus posibilidades democráticas y económicas como vínculo de dos de los más grandes mercados internacionales del globo, el de América del Norte y el de Europa.

Por la espontaneidad con que su contenido es trabajado, las revistas periodísticas humorísticas tienen la posibilidad de acceder a un público característicamente joven cuyas necesidades de información se traducen en dos valores primordiales, accesibilidad y amenidad. La caricatura es un medio accesible e inmediato porque como imagen no precisa de un discurso textual estructurado dentro de los formatos periodísticos convencionales, a su vez denota amenidad porque aborda desde una perspectiva humorística, directamente evasiva e indirectamente relativizadora, el usualmente adverso mundo de la política y la sociedad.

La oferta política de actualidad es consciente de la trascendencia del electorado juvenil, por lo que los medios destinados a dicho sector de la sociedad adquieren una influencia indiscutible en la apreciación popular del devenir político.

La revista postmoderna, ha evolucionado como un medio de experimentación conceptual y visual sin parangón. El papel decisivo de la revista en la evolución del diseño y comunicación visual, es resultado de los avances tecnológicos que han puesto al alcance de todo diseñador y comunicador, la posibilidad de asumir decisiones de carácter configurativo y tipográfico que históricamente correspondían al impresor. La revista es por consiguiente, campo fértil para la proposición gráfica y elemento ideal para el ejercicio profesional del comunicador gráfico.

Ante las consideraciones expuestas, es importante definir los objetivos del presente proyecto en la vinculación teórica de la caricatura con la ilustración y en la atribución de un mayor impacto visual a la portada de una revista periodística de caricaturas, entendiendo la influencia de este elemento narrativo en la difusión y presentación del producto dentro de un contexto mercadológico competitivo.

*Lapiztola: órgano de penetración humorística* y expresión fundamental de la Sociedad Mexicana de Caricaturistas, ha competido con otras revistas de distribución local e inclusive nacional. Su papel en la cultura es considerable por ser esta una de las únicas revistas de caricaturas que subsisten en el mercado. El equipo de colaboración de esta publicación está conformado por un nutrido caleidoscopio de destacados caricaturistas.

El desarrollo propuesto para la publicación citada requiere de un análisis de la funcionalidad comunicativa de los elementos permanentes y variables que integran la portada de la publicación, como de la presentación posterior de propuestas visuales para cada uno de dichos elementos. El comunicador gráfico tiene la formación académica necesaria para cumplir coherentemente con tales requerimientos.

*Digo que las cosas humanas no son dignas de ser tomadas en serio, y sin embargo es preciso ejercerlas seriamente. . . Quiero decir que sólo lo serio debe tomarse en serio, lo no serio, no.*

Platón  
*Leyes* (803b 3-5)

# 1. Diseño y comunicación visual y diseño editorial

## 1.1 Concepto de diseño y comunicación visual

Después de la primera mitad del siglo XX, surgieron los estudios en dibujo publicitario como una respuesta a las demandas que la sociedad mexicana manifestaba por la aplicación comercial de la labor gráfica, actividad desempeñada hasta entonces por los artistas visuales. Si bien el origen de la Escuela Nacional de Artes Plásticas no ha sido estudiado con certeza, algunos académicos se remontan a la propuesta que Diego Rivera planteó al gobierno con respecto a los lineamientos a seguir en la fundación de una escuela de artes y que la Universidad retomara.

Los estudios en dibujo publicitario alcanzarían un mayor nivel académico con su conversión a licenciatura bajo el nombre de Comunicación Gráfica entre los años de 1963 y 1967. De manera extraoficial, algunos académicos señalan la importancia de 1968 por su inminente afectación a la estructura de la Universidad con el proyecto de descentralización perpetrado por el gobierno y enfocado a la separación de las facultades de Economía, Filosofía y Letras y la Escuela de Artes por su trascendencia en el movimiento estudiantil. La ENAP se ubicaría desde entonces en el área de Xochimilco. (ver figura 1.1)

Las pugnas por el control académico en la renovación de los planes de estudio son para algunos la explicación del surgimiento de la licenciatura en Diseño Gráfico en el seno de la de Arquitectura en la academia de San Carlos entre 1972 y 1977.

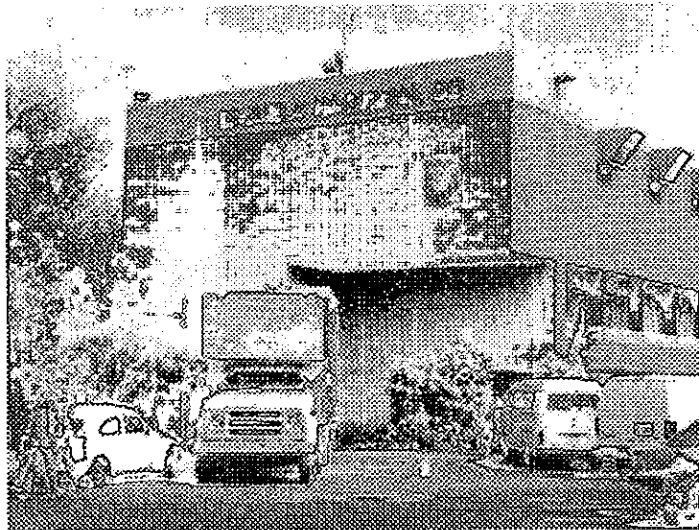


Fig. 1.1 Fachada de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM en Xochimilco.

Hacia 1998, los círculos académicos de la Escuela Nacional de Artes Plásticas concordaron en la necesidad de renovar los planes de estudio de las dos carreras mencionadas. La terminología debía replantearse respondiendo a la comprensión de toda la gama de actividades relativas a la evolución de la expresión gráfica. En la bibliografía respectiva podían encontrarse algunas opciones atractivas como en el caso de la obra del gran racionalista del diseño estructural suizo, Josef Müller Brockman, titulada *Historia de la Comunicación visual* y publicada en 1971.<sup>1</sup>

La renovación del plan académico implicó la creación de una nueva carrera que conciliaría a la comunicación gráfica y al diseño gráfico como parte de un mis-

mo concepto.<sup>2</sup> Si se podían reconocer diferencias en los dos anteriores, era en el terreno de la mercadotecnia y la multimedia, consideradas en la comunicación gráfica; y la semiótica y genesa, estudios propios del diseño gráfico. El diseño y comunicación visual como terminología general, ha comenzado su ciclo de vida. En lo que se refiere al aspecto teórico, diversos son los conceptos que como antecedentes pueden encontrarse en la bibliografía del tema, por lo que conviene revisarles detenidamente.

La palabra *diseño*, de fundamental importancia en nuestro estudio, cuya raíz etimológica más profunda se remonta al

verbo latino *designare*, se introdujo en el francés de los siglos XV y XVI como el verbo *désigner*.<sup>3</sup> Sin embargo, es en el italiano donde el término es asumido como sustantivo con la palabra *disegno*, posteriormente el vocablo se castellinizó como *diseño*.<sup>4</sup> Desde la perspectiva del paralelismo con las referencias citadas y los verbos diseñar y asignar; después de todo diseñar es elegir, encomendar.

Es importante distinguir al diseño como un concepto general que surgió como referencia a diversas áreas de desarrollo, resultado del discurso de una concepción neorquitectónica originada por el industrialismo del siglo XIX; (ver figura 1.2) posteriormente se estableció un paralelismo histórico-conceptual entre el desarrollo de lo que se denominó artes industriales y artes decorativas hasta finales del siglo.<sup>5</sup> Este industrialismo responsable de la génesis del concepto, se resume en la creación de nuevos materiales de construcción y la evolución sin precedentes de los sistemas de impresión.<sup>6</sup> Ambos adelantos propiciaron el planteamiento de una nueva estética que pugnaba por el rompimiento racionalista del eclecticismo decorativo en boga.<sup>7</sup>

El diseño industrial, supeditado a un

pragmatismo directo, dependió para su desarrollo fundamental de los avances tecnológicos disponibles. El diseño gráfico, que surgió del conglomerado de actividades que comprendían las artes decorativas, partió de dichos adelantos para la formulación de una conciencia de la comunicación visual y sus posibilidades expresivas.<sup>8</sup>

A finales del siglo XIX, los incipientes diseños gráfico e industrial evolucionaron a un ritmo relativamente independiente. Algunos movimientos que de momento no significaron un avance decisivo en el campo industrial, como en el caso del movimiento de William Morris, lo fueron en el campo gráfico-conceptual ¿Dónde radica la importancia del movimiento de aquel pintor y escritor inglés del siglo XIX?

Morris fue el promotor de la renovación de las artes industriales y decorativas, por lo que algunos teóricos consideran a su movimiento, el Arts and Crafts, por su influencia decisiva en la impresión y producción de libros, como el inicio del diseño gráfico moderno. En este siglo el embalaje, la promoción y la publicidad cobraron gran importancia.<sup>9</sup>

En 1888, a iniciativa de William Morris se fundó el Arts and Crafts como un movi-

miento humanitario y social que denunciaba la deshumanización industrial producto de la sobreproducción. El inglés pretendía la regresión de los procesos de producción medievales impugnando el auge de la distribución y la consecuente participación de los intermediarios en el comercio, el distanciamiento entre el obrero y su trabajo así como la automatización y la limitación intelectual del trabajador. Sin embargo, el aumento en los costos de producción que la labor artesanal conlleva hizo imposible la viabilidad del proyecto en niveles industriales, propiciando el elitismo y la inevitable caída del discurso de Morris.<sup>10</sup>

El movimiento de las artes decorativas denominado *art nouveau*, que tomó su nombre de una tienda que se inauguró en el año 1895, influyó decisivamente en la evolución del diseño gráfico. Las formas curvas y delicadas adquirieron importancia.<sup>11</sup>

En 1901 El arquitecto alemán Hermann Muthesius, con su Deutscher Werkbund logró industrializar la artesanía por un breve lapso, situación de carácter excepcional. Walter Gropius, asistente de Muthesius fundó en 1919 la Staatliche Bauhaus de Weimar como resultado de la fusión entre la Escuela de Bellas Artes de Weimar y la Escuela de Artes Decorativas. La Bauhaus, institución de principios gestálticos, llevaría a la práctica con la experiencia de los constructivistas rusos que la apoyaron, al deseo de proveer de utilidad al arte con sus prototipos industriales. La Bauhaus concebía al objeto como una totalidad con aspiraciones de belleza absoluta.<sup>12</sup> (ver figura 1.3 en la página siguiente) Con respecto al diseño gráfico, esta escuela representa sin duda la evolución más significativa al conferir a su nueva tipografía un carácter expresivo total. Simultánea y similarmente, el movimiento cubista influyó en Francia.<sup>13</sup>

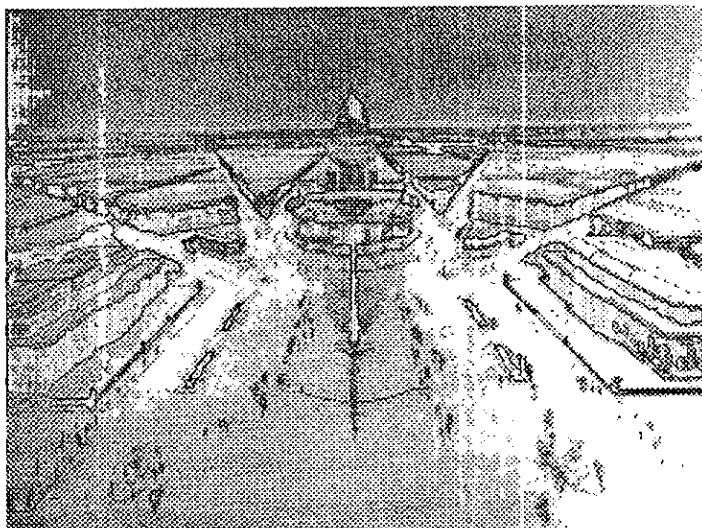


Fig. 1.2 Daniel H. Burnham: Plan para la ampliación de Chicago, 1909.



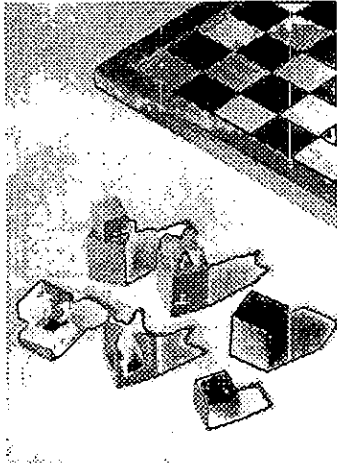


Fig. 1.3 Ajedrez diseñado en la Staatliche Bauhaus de Weimar.

Una década después, específicamente en la época de la gran depresión de 1929, la industria norteamericana se preocupó por la estética del objeto como factor de venta, por lo que se contrataron escenógrafos y diseñadores de modas para tal efecto. De ese *styling* incipiente, nacería el diseño industrial moderno. Sin embargo, la innovación estética fue un asunto meramente superficial, y lo que en un principio habría de atender las necesidades de los consumidores se encargó de manipularlos.<sup>14</sup> En el periodo de la Segunda Guerra Mundial la funcionalidad se impuso sobre la estética en la producción industrial. En la misma época algunos países manifestaron su preocupación por homogeneizar su producción gráfica, tal es el caso de Inglaterra, donde en 1944 el Ministerio de Comercio de Londres creó el primer centro de diseño, que influiría decisivamente en la industria europea.

La concepción del diseño era distinta en cada región. En Escandinavia sobrevivía un diseño primitivo, en Alemania se seguía la tradición de la Bauhaus a través de su heredera directa; la Ulm,<sup>15</sup> en Italia, mantenida al margen de la Bauhaus, se introdujo un diseño más audaz.<sup>16</sup> De 1945 a 1968 la Escuela de

Nueva York influiría decisivamente en la evolución del diseño gráfico.<sup>17</sup>

Cabe señalar que el desarrollo práctico del diseño gráfico, no fue paralelo al desarrollo de su discurso teórico. En la primera mitad del siglo aparecieron en algunos textos que promovían la creación de un nuevo diseño gráfico, en revistas como *Merz*, *Mecano*, *De Stijl ABC*, *G*, *10* y *Elementare Typographie*.<sup>18</sup>

Para la segunda mitad del siglo, la vanguardia sobreviviría a través de aquellos textos que seguían la tradición planteada por El Lissitzky en 1924 en su *Isms of Art*, donde aludía a la continuidad lineal en el diseño de revistas. Entre estos escritos se encuentran los de Jan Tschold, Karel Teige, Moholy-Nagy y Max Bill sobre la estructura compositiva de los libros.<sup>19</sup> Por otro lado Hans Finster, Armin Hofman, Josef Müller y Carl Gerschner, como las revistas *Design* y *Typographische Monatsblätter* publicaron disquisiciones trascendentales sobre el diseño tipográfico y reticular racionalista suizo; *Visual Thinking* de Henry Wolf aportó a su vez interesantes reflexiones sobre la composición en esta área disciplinaria.<sup>20</sup>

En los años setentas persistía aun un sentido de ambigüedad por parte de los teóricos del diseño con respecto a la distinción entre el desarrollo industrial, arquitectónico y gráfico expresado a través del diseño objetual, herencia directa de la Bauhaus. La teoría del diseño, aunque más evolucionada, se veía imbuida fundamentalmente por una tendencia al enfoque industrial como en las postrimerías del siglo XIX, tendencia que habría de superarse mediante la especialización del conocimiento.

Una vez analizado el desarrollo del concepto de diseño como origen del de diseño gráfico desde su surgimiento en la Revolución Industrial hasta entrada la segunda mitad del siglo XX, conviene revisar a autores más contemporáneos con un enfoque crítico con respecto a la relación entre el diseño gráfico, el industrial y el arquitectónico. Algunos de ellos, en

su mayoría diseñadores industriales, han perpetuado el estudio del diseño en su acepción generalizante, es decir, se han mostrado reuentes a establecer una delimitación definida entre los diferentes tipos de diseño.

Cuando Bruno Munari publicó en 1983 su libro *¿Cómo nacen los objetos?*, donde enfatizó el aspecto proyectual del diseño, abordó el tema desde una perspectiva evidentemente objetual *ergo* industrial.<sup>21</sup> El enfoque simbiótico define al diseño como una actividad omnipresente, puesto que la perspectiva objetual resulta inagotable.

El Colegio de diseñadores de México expresó su inclinación por la unidad del diseño en 1991 cuando enunciaba que los diseños industrial, arquitectónico y gráfico configuran lo que se perfila como una entidad disciplinaria, *tecnología transfigurada en objetos y mensajes útiles. Trabajo y fuente de ingresos para la industria y el comercio... El diseño es una de las manifestaciones objetivas de nuestra cultura y progreso. Los cientos de objetos e imágenes que nos rodean, utensilios y herramientas cotidianas, máquinas y equipos de la industria, el campo y los servicios; la estructura interna funcional y la apariencia bella de las cosas con las que trabajamos, comunicamos y recreamos nuestro medio... Diseñar es modificar el entorno... cambiar uno mismo y la forma en que se percibe... recrearnos al recrear el mundo, dándole sentido y calidad a la vida de otro y a la propia.*<sup>22</sup>

Esta visión, prefigura al diseño como una disciplina que se adapta a las necesidades de la sociedad; en el caso del diseño gráfico, en materia de expresión visual. Los agremiados refrendaron a su vez la relación entre el factor expresivo del diseño y la creatividad, puesto que la innovación, característica esencial de este último concepto, juega un papel fundamental en la función expresiva. *Un buen diseñador es aquél que tiene buenas ideas... un mejor diseñador es aquél que está dispuesto a cambiar de ideas...*<sup>23</sup>

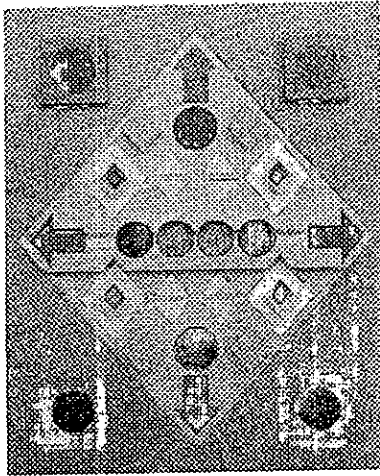


Fig. 1.4 El arte simbólico se manifiesta funcionalmente en la señalización - A la izquierda *Blue Diamond* de George Ortman.

Robert Gilliam Scott es otro teórico que en su *Fundamentos del diseño* ha considerado dicho concepto dentro de su connotación más general. El elemento de cohesión entre los diferentes tipos de diseño en el texto de Robert Gilliam es la equiparación del diseño con el término proyección o planeación. Por lo que considera que el diseño es una disciplina sustentada en una metodología específica.

*Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño: lavar platos, llevar una contabilidad o pintar un cuadro. . . diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad.*<sup>24</sup>

Robert Gilliam asume también que dicha metodología no sólo apela a la razón, puesto que *La comprensión intelectual no llega muy lejos sin el apoyo del sentimiento.*<sup>25</sup> El autor reafirma a su vez la ambivalencia del diseño como una actividad funcional y artística. *Nuestras necesidades son de orden espiritual y emocional tanto como material. . . son siempre complejas. Todas ellas presentan dos aspectos: uno funcional [entendiéndose por función el uso específico a que se destina una cosa], y otro expresivo.*<sup>26</sup>

El diseño, como actividad a la que compete el estudio de dichas necesidades, se encuentra siempre ante la problemática de responder a premisas de practicidad y expresividad, conflicto que se resuelve de acuerdo a la disciplina, científica o humanista, en donde el diseño intervenga. En la actualidad, el diseño, en su acepción general, considera aspectos económicos, psicológicos, psicosociológicos y culturales como factores decisivos en su desarrollo.<sup>27</sup>

Dejemos ahora del lado a los teóricos del diseño y analicemos una perspectiva del concepto de diseño gráfico, cuya importancia radica en la hegemonía del vocablo en los medios académico y comercial. En el libro *Diseño* de Philip Rawson, no obstante la connotación generalizante del título, encontramos un enfoque orientado a la actividad gráfica. En opinión del autor, *el diseño gráfico es la forma de organizar fragmentos planos de texto y/o imágenes para libros y revistas, periódicos, anuncios, folletos publicitarios, carteles y muchísimos otros productos de los procesos de reproducción gráfica.*<sup>28</sup>

Alan Swann nos dice que *El diseño gráfico es transmitir ideas, mensajes, afirmaciones visuales y, en ocasiones, estética pura. La mayor parte del trabajo de diseño se engrana específicamente alre-*

*dedor de la venta o la promoción del producto o servicio que proyecta.*<sup>29</sup>

Wucius Wong aborda un aspecto importante, la preocupación por distinguir al diseño gráfico no sólo del diseño, sino de otras disciplinas de carácter artístico. Wong encuentra en el enfoque funcional planteado por el diseño, el aspecto distintivo del diseño gráfico como disciplina estética. (ver figura 1.4)

*El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor.*

*En pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de 'algo', ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese "algo" sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época.*<sup>30</sup>

Conviene revisar las referencias de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, que por su tradición en la enseñanza de las disciplinas artísticas en nuestro país, como por su reconocimiento internacional, es fuente de interés en el estudio de los conceptos de diseño gráfico, comunicación gráfica y diseño y comunicación visual.<sup>31</sup> En la *Síntesis de la guía de carreras* de 1996 se afirma que:

*El Lic. En Diseño Gráfico es el profe-*

*sional que con sus conocimientos cubre necesidades de comunicación visual, mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos.<sup>32</sup>*

Es pertinente ahora preguntarse ¿Qué es la comunicación gráfica? Un buen inicio para responder esta pregunta es el análisis del concepto mismo de comunicación. Eulalio Ferrer Rodríguez y su *Comunicación y comunicología* es especialmente útil a nuestro objetivo por su revisión del concepto:

*Ya Wiener nos anticipó que la comunicación ha extendido los sentidos del hombre hasta las extremidades del mundo... Conocemos la definición de Schramm, en cuanto a que el acto de la comunicación forma parte de la función viviente de la sociedad. La de Aranguren, que entiende la comunicación como transmisión de información con vistas a una respuesta. La de Ruesch, afirmando que el de la comunicación es el único modelo científico que nos permite explicar, dentro de un mismo sistema, los aspectos físicos, intrapersonales y culturales de los sucesos. La de Berlo, que explica la comunicación como un proceso dinámico que va hacia delante sin punto de partida, ni punto final. La de Shannon y Weaver, para los cuales la comunicación es todo proceso a través del cual una mente puede influir en otra mente. La de Moles, quien afirma que la comunicación es un acercamiento global que quiere y puede ser la explicación total de nuestro mundo. MacBride, en una de sus más recientes referencias al tema, ha escrito en 1981 que 'la comunicación es esencialmente una facultad acumulativa, y cada nuevo lenguaje se suma al precedente, sin eliminarlo.' Por su parte, la UNESCO ha llegado a la conclusión de que nuestros hijos de hoy son producto de tres padres; los dos naturales y el adicional representado por la comunicación... Engels proclamaba que el hombre no podía existir más que la sociedad y que ninguna sociedad podía existir sin comunicación.<sup>33</sup>*

Para otros autores la comunicación es un privilegio humano, una capacidad vinculada con otras, como son la percepción, la memoria, la capacidad reflexiva, el lenguaje etc. . . el hombre puede comunicarse gracias a su racionalidad.<sup>34</sup> Es también el contexto en el que se identifican diversos actores:

*La comunicación, por ser una forma de interacción, supone la participación de al menos dos Actores. En la situación comunicativa, los Actores ocupan posiciones distintas y en el transcurso del proceso comunicativo desempeñan funciones diferentes.<sup>35</sup>*

Puede concebirse como un fenómeno social y como un proceso cuyos elementos son susceptibles de describirse:

*La comunicación es el medio por el cual una persona influye sobre otra y es a su vez influida por ésta. A través de la comunicación se da la socialización entre los individuos y es en función de la comunicación como se conservan como seres sociales.*

Dentro de una aproximación básica, algunos autores identifican cuatro elementos de la comunicación:

*La persona que comunica, es quien emite el mensaje.*

*La persona que recibe el mensaje, el receptor.*

*El contenido, lo que el emisor quiere expresar.*

*El efecto que causa el mensaje, tanto en el emisor como en el mensaje.<sup>36</sup>*

La comunicación puede concebirse como una actividad metahumana, susceptible de rebasar la concepción de fenómeno o proceso social. En el mismo tenor que para Moles, la comunicación es: la interacción humana, percepción, memoria y consecuencia natural de la existencia misma, producto de un fragmento histórico-temporal específico, entidad ajena a la ética puesto que ésta compete al usuario, no al instrumento; es el medio de los medios.

*La comunicación nos preocupa como tema apasionante de nuestro tiempo, como la más universal de nuestras lenguas. . . cubre un universo mayor de acción hasta penetrar las esferas más sutiles de la vida contemporánea, particularmente en las relaciones de comportamiento humano.*

*A partir de la pareja humana, la comunicación es el medio natural que articula y expresa nuestra existencia . . . Advertido el hombre de que sin comunicación carece de historia y no hay comunidad. Desde sus raíces más profundas, la comunicación relaciona a un hombre con otro y al hombre con su medio.*

*En la medida en que nos comunicamos y somos comunicados percibimos las alteraciones de nuestro tiempo y podemos adaptarnos a la velocidad de sus cambios, con todo lo que la vida produce y cuanto gira alrededor suyo. Siendo hoy la fuente más activa de poder, la comunicación es algo más que un registro parcial de las relaciones humanas. Es todo el testimonio de su existencia. . .*

*Toda forma de energía se ha convertido en generadora de comunicación, y toda comunicación es un estímulo colectivo de conocimiento. El alcance de éste se multiplica en la medida en que la misma comunicación lo torna comprensible. Porque la comunicación es algo más que el medio que transporta un mensaje; es el proceso que lo vuelve respuesta, cerrando el círculo significativo que va del que habla al que escucha. Si las palabras son el reflejo de las cosas, la comunicación es el reflejo de su entendimiento. El lenguaje nació del deseo y de la necesidad de entenderse. La comunicación nace de la necesidad y del deseo de hacer común lo que debe entenderse. . .*

*Una enseñanza es útil cuando resulta comunicable. . . reducida a estricta realidad de técnica y metáfora, no está a salvo de sus propias debilidades y fallas... No sólo se comunica lo bueno; también lo malo. Del mismo modo suele*

*exaltarse la libertad y contribuir a su ruina. Es forzoso recordar entonces, que las comunicaciones son el producto del hombre de la sociedad a que debe su vida misma... es el medio de los medios, en la medida en que a ella fluyen todos los conocimientos y los descubrimientos del hombre para hacerse comprensible entre sí y hacer comprensible cuanto lo rodea.*<sup>37</sup> (ver figura 1.5)

Por otra parte la comunicación es un proceso de interacción cuyo análisis implica el establecimiento de una ciencia específica:

*Comunicación y comunicología. Por la primera entendemos aquel proceso nativo de significación e intercambio de mensajes por el que los hombres se identifican, se influyen y se orientan hacia un fin social determinado. Por la segunda, - ciencia de la comunicación en su literalidad -, entendemos el conocimiento metódico de los mecanismos funcionales que determinan el modo, la orientación y la estructura fundamental de los sistemas de comunicación, en función de su transformación y de su adecuación permanente al destinatario final de ésta... Se justifica que sea ciencia, tanto por el concepto estructural de sus conceptos y modelos, cuanto por el método analítico de sus principios y disciplinas, Es ciencia como suma global de sistemas y conocimientos en toda su gama de especializaciones. En ese largo y complicado camino que va de la opinión a la certeza; del mito a la realidad, de la intuición a la sistematización.*<sup>38</sup>

Una vez estudiado el concepto de comunicación en su sentido más amplio, podemos abordar a la comunicación gráfica, concepto de gran trascendencia en nuestro estudio por su similitud con el diseño gráfico. El término se encuentra difícilmente en la bibliografía general sobre diseño, sin embargo, Arthur T. Turnbull, en su obra *Comunicación gráfica*, nos ofrece una perspectiva considerable sobre éste, al que define como *el proceso de transmitir mensajes por medio de imágenes: las ilustraciones y los*

*símbolos visuales... gran fuerza de sustento de nuestra existencia económica, política y cultural.*<sup>39</sup>

La similitud entre los conceptos de comunicación gráfica y diseño gráfico queda asentada cuando revisamos la incidencia del término diseño como sinónimo de diseño gráfico en la bibliografía alusiva a la comunicación gráfica, muestra de ello es el espacio que Turnbull dedica a los *Principios de diseño* dentro de su libro. Por su parte, es innegable la insistente presencia de la terminología de comunicología en los textos de diseño gráfico.

Para la Escuela Nacional de Artes Plásticas, la comunicación gráfica fue una disciplina indefectiblemente ligada a un proceso de planeación y manipulación de conocimientos técnicos con un objetivo de comunicación específico:

*La comunicación gráfica es una disciplina que se encarga de la planeación de los elementos y técnicas para la configuración de mensajes en el ámbito visual y se encarga entonces de la transferencia de conocimiento por medios visuales.*<sup>40</sup>

*El Lic. En Comunicación Gráfica es el profesional con conocimientos técnicos, encaminados a la planeación y diseño de lenguajes visuales orientados a campos como la educación, la tecnología y en general hacia toda actividad humana que implique transmisión de conocimientos de acuerdo a las nuevas tecnologías.*<sup>41</sup>

En la configuración del nuevo plan de estudios, el concepto de diseño y comunicación visual sustenta su carácter de disciplina con la comprensión de su función filosófica, científica y artística. Este enfoque

concide con las apreciaciones más abiertas del concepto de comunicación incluyendo todo proceso de transmisión de conocimientos, aunque éstos se inscriban sólo en el campo de lo audiovisual.

*Diseño y Comunicación visual es la disciplina que estudia la aplicación de los recursos metodológicos y el manejo de las técnicas para la producción y la investigación de los vehículos de comunicación visual.*

*Su función social se refiere a la solución de problemas de interacción humana que requieren de la transferencia de información vinculándose directamente a los procesos de intercambio de conocimiento mediante estrategias, instrumentos, procedimientos, recursos y*

Fig. 1.5 La comunicación surge de la necesidad de expresarse, siendo entonces origen y resultado del lenguaje.



conceptos propios de los códigos del lenguaje visual; así como con los elementos de relación que este lenguaje tiene con los demás sentidos, en especial, con el oído, dando cabida también a los medios audiovisuales.

*El Diseño y Comunicación Visual es una disciplina porque involucra las tres áreas del conocimiento general: de la Filosofía fundamenta sus conceptos, de la Ciencia su proceso metodológico y del Arte sus planteamientos estéticos.*<sup>42</sup>

Con base en el perfil histórico, comunicológico y académico expuesto con antelación, propongo una definición personal del diseño y comunicación visual:

El diseño y comunicación visual es una disciplina creativa cuyo principio radica en la necesidad y el deseo de comunicar mensajes determinados, y cuyo fin es la articulación y expresión de dichos mensajes, mismos que puede ser de naturaleza visual o audiovisual. El proceso de articulación implica la significación (estudio, investigación y aplicación metodológica), mientras la expresión se traduce en los aspectos técnicos formales. Su campo de acción se encuentra en toda actividad destinada a difundir o promover información en los dos niveles antes mencionados (visual y audiovisual) a un público específico.

¿Cuáles son los elementos con que se llevan a cabo los procesos de articulación y expresión? Conocerlos en su esencia es fundamental para el estudio del diseño y comunicación visual.

## 1.2 Elementos del diseño y comunicación visual

Los elementos del diseño, también denominados elementos formales básicos de la representación, aunque responden a una clasificación específica, interactúan significativamente en la realidad gráfica. Son los encargados de determinar la apariencia y contenido finales de un diseño. Cuatro son los grupos que comprende esta clasificación: los elementos conceptuales, los visuales, los de relación y los prácticos.<sup>43</sup>

### 1) Elementos conceptuales

Los elementos conceptuales tienen un carácter implícito, puesto que no se integran a la realidad de forma tangible,

tal es el caso de la percepción de puntos y líneas en los bordes y contornos de los objetos, como la ilusión de planos envolviendo los volúmenes ocupando un lugar en el espacio.<sup>44</sup>

**El punto** es el comienzo, intersección y fin de la línea. Es la unidad irreductible de expresión visual y referencia fundamental de posición en el plano, dentro del cual posee la cualidad básica de tensión. Carece de ubicación específica en el espacio.

**La línea** es la progresión e historia del punto, su longitud es infatigable pero medible; su anchura inconcebible. Tiene

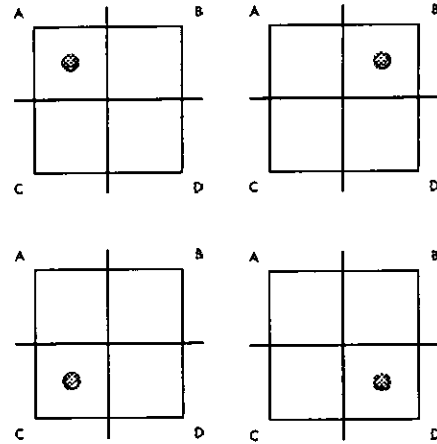


Fig. 1.6 Propiedades psicológicas del plano cuadrangular.

a la inercia por propiedad dentro del plano, elemento al que da origen en sus bordes por sus cualidades geométricas. Consecuentemente, es la génesis del pensamiento tridimensional por ser ésta fundamental en la representación del volumen. Cuando su longitud llega a su fin dos puntos la delimitan. A la articulación de la línea se le denomina contorno, mismo que se encuentra supeditado a las figuras elementales: círculo, triángulo y cuadrado.

**El plano** es la delimitación del espacio resultado del encuentro de la línea consigo misma. El plano genera la percepción de dimensión, masa y tensión. Es el recorrido de una línea en movimiento. Su anchura y grosor son medibles; su espesor inexistente. Una de sus funciones primordiales es la delimitación del volumen.

El plano cuadrangular comprende dos ejes que le dividen por zonas: (ver figura 1.6)

- Zona superior: que sugiere ligereza, movimiento, soltura y libertad
- Zona inferior: que sugiere inmovilidad
- Zona izquierda: que sugiere una relativa ligereza y soltura, menos pesadez que la derecha
- Zona derecha: que sugiere pasividad,

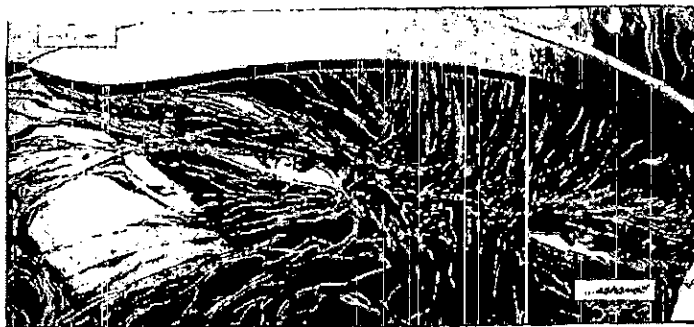


Fig. 1.7 El efecto sombrío de la mirada en esta espectacular ilustración de Jim Lee para el primer número de la historieta *Deathblow* es producto del juego con formas positivas y negativas.

descenso.

Las zonas de tensión (A,B,C,D), definidas por los aristas del plano, poseen diferentes cualidades gráficas:

A= ligereza

C= resistencia moderada descendente

B= resistencia moderada ascendente

D= pesadez

El volumen es el resultado del desplazamiento perpendicular del plano, su posición en el plano puede ser determinada, su limitante es el plano.

## 2) Elementos visuales

Los elementos visuales atañen a las características físicas de la representación de los elementos conceptuales y que son determinadas por los materiales con que se representan. Los elementos visuales materializan al diseño gráfico, en este nivel la línea, el punto, el plano y el volumen adquieren las propiedades de cada uno de los elementos visuales.<sup>45</sup>

La forma se asocia a todo lo perceptible y se constituye como el factor principal de identificación. Al momento de brindar sus atributos a los elementos conceptuales, les confiere una naturaleza expresiva específica.

El punto exige una forma simple y un tamaño comparativamente pequeño.

La forma de la línea es de anchura radicalmente estrecha y su longitud prominente para transmitir la sensación de delgadez. Tres son las propiedades fundamentales de la forma de la línea: la forma total: recta, curva o quebrada; las extremidades: forma de los extremos en líneas anchas; y el cuerpo: determinado por la forma de las puntas como filoso, irregular, nudoso o vacilante.

El plano como forma se limita por líneas conceptuales y se manifiesta a través de construcciones: 1) geométricas: de origen matemático; 2) orgánicas: de origen aleatorio y fluido; 3) rectilíneas: conformadas por líneas sin relación matemática; 4) irregulares: delimitadas por líneas rectas y curvas aleatorias, y 5) manuscritas: de origen manual, accidentales, determinadas por procesos entrópicos.

El volumen como forma es ilusorio, puesto que el cambio de perspectiva implica el cambio de forma aparente.

De acuerdo a la percepción de la relación de la forma con el espacio, ésta puede ser positiva o negativa. (ver figura 1.7)

La medida responde a la magnitud y proporción de lo perceptible.

La proporción es el factor relativista de la medida.

El color es la manifestación de la descomposición de la luz o espectro luminoso que presenta cualidades o dimensiones de tono, intensidad y valor. El tono o matiz es el factor diferencial del color en relación con su ubicación en el espectro cromático. La intensidad o saturación alude al grado de pureza o brillantez de un color. El valor o luminosidad expresa la interacción entre el matiz y la ausencia o presencia de luz.

El color se clasifica en dos grandes grupos por sus características físicas; el de los aditivos y los sustractivos. Cada grupo es clasificado a su vez por la posición de sus componentes en el círculo cromático en tres grupos complementarios que comprenden dos tonalidades de oposición directa. (ver figura 1.8 en la siguiente página) Por su origen los colores se clasifican en primarios, secundarios y terciarios. Los primarios son denominados básicos, por ser el punto de partida de la totalidad, los secundarios son producto de la mezcla de los básicos, y los terciarios son el resultado de la mezcla entre los básicos y los secundarios.

Los colores luz o aditivos son aquellos que se separan a 120° dentro del círculo cromático. Los colores básicos en este grupo son el azul violeta, el rojo naranja y el verde. Los colores secundarios aditivos son el amarillo, resultado del rojo anaranjado y el verde; el magenta, que se origina a partir de la mezcla del azul violeta y el rojo anaranjado; y el cyan, resultado de la mezcla del verde y el azul violeta.

Los colores complementarios aditivos son:

- Rojo anaranjado / cyan
- Azul violeta / amarillo
- Verde / magenta

Los colores pigmento o sustractivos son aquellos que por superposición se inclinan a la ausencia de luz. Los colores primarios de esta categoría son el cyan, el magenta y el amarillo. Los colores secundarios son el verde, producto del cyan y el amarillo; el naranja, resultado del ma-

genta y el amarillo; y el violeta, de la mezcla del cian y el magenta.

Los colores complementarios sustractivos son:

- Rojo / verde
- Azul / anaranjado
- Amarillo / violeta

De la mezcla de los complementarios en perfecto equilibrio surge el gris. Sin embargo, cuando la mezcla no es equilibrada, surgen los colores terciarios que son: el siena, resultante del verde y el magenta; el ocre, mezcla del violeta y el amarillo; y el sepia, producto del cian y el anaranjado.

La **textura** se manifiesta como una propiedad visual y táctil irremisiblemente ligada a la materia. Wucius Wong clasifica a la textura visual en tres grupos por su forma:

- Textura decorativa: es aquella cuya forma se ajusta a la de los objetos.

- Textura mecánica: propia de los procesos mecánicos.

- Textura espontánea: de carácter orgánico.

La textura táctil presenta los atributos de la clasificación visual con añadidura de la experiencia táctil, es el relieve natural de toda materia. Las texturas táctiles se estudian de acuerdo a su obtención y función en:

- Textura natural asequible: son los atributos de relieve de origen de los materiales.

- Textura modificada: que involucra un proceso de adaptación de la naturaleza de los materiales mediante procedimientos mecánicos o manuales.

### 3) Elementos de relación

Los elementos de relación definen el posicionamiento y la relación entre los elementos conceptuales y visuales.<sup>46</sup>

La **dirección** de la forma alude a la relación de lo observado con la posición del observador, el marco que le contiene y los elementos cercanos que sirven como referencia.

La **posición** es determinada por la relación entre la forma y una envolvente que le contiene.

El **espacio** es el medio donde las formas pueden presentarse dentro del binomio espacio vacío / espacio ocupado.

La **gravedad** es una sensación psicológica que proyecta la sensación de peso en los componentes visuales de una composición.

### 4) Elementos prácticos

Los elementos prácticos están involucrados con los aspectos comunicológicos del diseño y comunicación visual.<sup>47</sup>

La **representación** es la transfiguración de una forma obtenida de la realidad tangible a través de los niveles de representación conforme al grado de iconicidad o similitud gráfica de la imagen con la realidad. En *La sintaxis de la imagen* de D. A. Dondis se establecen tres niveles:

- *Representacional o realista: la experiencia gráfica se aproxima significativamente a la realidad visual*

- *Abstracta o básica: los elementos visuales son básicos y se traducen en representaciones visuales mínimas de fuerte significación. El grado de identificación depende de la imaginación requerida ante la exageración o interacción entre elementos usualmente irrelacionables.*

- *Simbólica o codificada: mínimo irreducible de la representación visual, su grado de abstracción implica un reconocimiento radicalmente universal o particular.<sup>48</sup>*

Cabe recordar el reconocimiento que Wucius Wong manifiesta por los tres niveles de representación dentro de los elementos prácticos del diseño y que son el realista, el estilizado y el semiabstracto. En este sentido, el nivel simbólico o codificado de Dondis alcanza un nivel de simplicidad superior al semiabstracto

Fig. 1.8 El círculo cromático representa las relaciones entre los colores mediante directrices lineales.

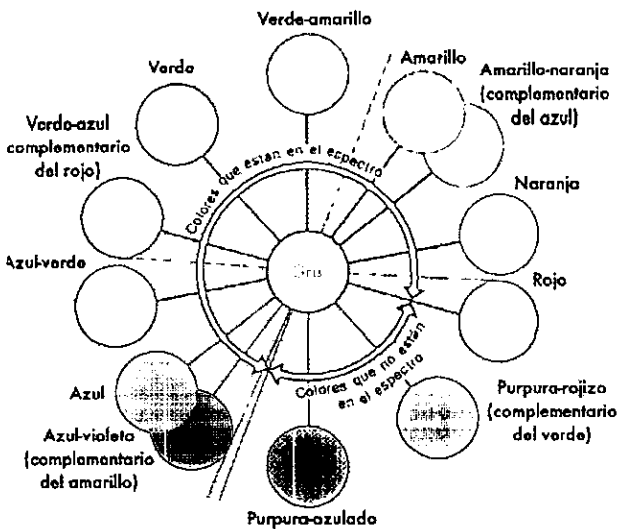




Fig. 1.9 Ilustración de nivel abstracto de Peter Blake para *24 nights*, producción antológica y conmemorativa de Eric Clapton, 1991.

### 1.3 Técnicas de representación visual

Los elementos formales básicos de representación visual o elementos de diseño materializan el mensaje de forma gráfica expresándose en las técnicas de representación visual, que a su vez determinan la disposición de los elementos en estructuras compositivas formales. La composición, como estructura lógica cumple con una función específica, por lo que es necesario conocer tales técnicas. Con base en *La sintaxis de la imagen* de A. Dondis encontramos dos vertientes principales, el contraste y la armonía, a partir de los cuales se origina el resto de las posibilidades. (ver figura 1.10)

En síntesis, A. Dondis define a las técnicas de comunicación visual como la estructura compositiva que nos permite decir, expresar, dirigir, instigar e inducir al espectador de la manera más conveniente en un mensaje visual fortaleciendo las intenciones expresivas de las técnicas de representación gráfica, el medio de comunicación y el modo de representación de un mensaje visual.<sup>50</sup>

Una vez concluida la revisión sobre los componentes conceptuales, expresivos, relativos y prácticos, así como las técnicas de representación que configuran al diseño y comunicación visual mismo, es razonable preguntarse ¿Cuáles son las áreas de disciplinas del concepto estudiado?

de Wong.<sup>49</sup> (ver figura 1.9)

**El significado** es el mensaje contenido en el diseño.

**La función** es el aspecto pragmático relacionado con un propósito específico.

Fig. 1.10 Técnicas de representación visual

contraste	armonía	contraste	armonía	contraste	armonía
exageración	reticencia	variación	coherencia	angulosidad	redondez
espontaneidad	predictibilidad	complejidad	sencillez	representación	abstracción
acento	neutralidad	distorsión	realismo	verticalidad	horizontalidad
asimetría	simetría	profundidad	uniformidad	acción	reacción
inestabilidad	equilibrio	agudeza	difusión	colorismo	frialidad
fragmentación	unidad	actividad	pasividad	convencionalidad	experimentación
economía	profusión	aleatoriedad	secuencialidad	fortaleza	debilidad
audacia	sutileza	irregularidad	regularidad	aislamiento	integración
transparencia	opacidad	yuxtaposición	singularidad	minimación	maximación



## 1.4 Áreas disciplinarias del diseño y comunicación visual

La concepción de las áreas disciplinarias del diseño y comunicación visual ha evolucionado a la par de la teoría concerniente al concepto general donde se inscriba. Es previsible por consiguiente esperar que los primeros intentos taxonómicos respondan a una lógica industrial dentro del concepto *diseño*. Bruno Munari aporta en su libro *¿Cómo nacen los objetos?* un criterio de clasificación basado en la producción industrial.

Decoración	Juegos y juguetes
Baldosas	didácticos
Industria del vestido	Rótulas, juntas y fijaciones
Jardines	Tapicerías
Estanterías	Grandes almacenes
pasividad	Parques de atracciones
Instrumentos de medidas	Artículos de viaje
Iluminación	Gráfica en arquitectura
	Instalaciones y gráficos de los

En lo que se refiere a la producción gráfica el mismo autor reconoce cinco áreas:

- *Artes gráficas: se refiere a las impresiones sobre materiales diversos con colores transparentes, así como a la experimentación e investigación de nuevas posibilidades de impresión, sean conocidos o no.*

- *Museos y exposiciones: estructuras especiales para exposiciones de obra de arte. Demostraciones visuales de técnicas de arte. Estructuras ligeras desmontables y recomponibles para exposiciones temporales. Iluminación de ambientes. Señalización y estudio de los recorridos. Presentación de modelos y reproducciones.*

- *Señalización: señalizaciones públicas, deportivas, interiores de establecimientos u otros edificios. Símbolos gráficos para comunicar informaciones especiales.*

- *Cine y televisión: titulación de programas televisivos, de filmes, efectos especiales, textos, gráficos, diagramas en movimiento para filmes técnicos, animación de imágenes, utilización del sintetizador, formas y colores endógenos, montajes especiales.*

- *Embalajes: embalajes para instrumentos musicales, líquidos, objetos frágiles, voluminosos, de paso desigual, que necesitan vacío o son expuestos en supermercados.*

- *Actividad editorial: no solo la proyección gráfica de la*

*portada de un libro o de una serie de libros, sino que también la proyección del mismo libro como objeto y, por tanto, el formato, el tipo de papel, el color de la tinta en relación con el color del papel, la encuadernación, la selección del carácter tipográfico según el argumento del libro, la definición de la extensión del texto respecto a la página, la colocación de la numeración de las páginas, los márgenes, el carácter visual de las ilustraciones o fotografías que acompañan al texto, etc.*<sup>51</sup>

Juan Acha, con una perspectiva aun influenciada por el enfoque industrial, nos presenta en su obra *Introducción a la teoría de los diseños* seis áreas disciplinarias, siendo las tres últimas las que nos ofrecen un esbozo de lo que nos interesa:

- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| 1- Diseño arquitectural | 4- Diseño gráfico        |
| 2- Diseño urbano        | 5- Diseño audiovisual    |
| 3- Diseño industrial    | 6- Diseño icónico-visual |

Desde un enfoque teórico más actualizado podríamos considerar que el diseño arquitectural e industrial se encuentran, aunque individualmente, en el mismo nivel taxonómico por su carácter tan general. El planteamiento de Acha es ambiguo en lo que al género urbano se refiere por incluir a todo intento de consolidación de una cultura estética colectiva. Puede observarse que el diseño gráfico, audiovisual e icónico-visual pertenecerían a un nivel más específico que integraría lo que hoy identificamos como diseño y comunicación visual. Para el maestro estos tres diseños se definían la siguiente manera:

**a) Diseño gráfico:** al igual que el diseño industrial produce objetos o mercancías que giran en torno a una belleza formal, se centra en la publicidad y en la industria editorial gozando de una libertad conceptual muy próxima a la artística y mucho mayor que la del diseño industrial.

**b) Diseño audiovisual:** se incluyen aquí a las manifestaciones televisivas entre las que destacan, por su popularidad, la telenovela, los audiovisuales propiamente dichos, con sus proyecciones de transparencias, y el cine comercial.

**c) Diseño icónico-visual:** comprende a las tiras cómicas y a las fotonovelas, la prensa en general y la literatura de entretenimiento, todas relacionadas estrechamente con el diseño gráfico.

*Este tercer par de diseños produce, en concreto, modelos de imágenes, de información y de entretenimientos... Se justifican porque son actividades proyectistas y directorales con fines estéticos: es decir, corresponden a la definición básica de los diseños... Son más diseños que todos los demás pues se dirigen a públicos en verdad masivos y es notoria su estrecha unión con la tecnología.*<sup>52</sup>

Con la finalidad de aclarar el punto conviene revisar una perspectiva diferente. La Escuela Nacional de Artes Plásticas considera las siguientes áreas disciplinarias para el diseño y comunicación visual:<sup>52</sup>

### 1- Ilustración

**Definición:** imagen asociada con ideas que desarrolla un doble papel: estético y documental. Implica una visión personal como una técnica perfecta. La combinación de estas dos aptitudes encarna el objetivo principal del ilustrador. Se requiere de un profundo conocimiento de los procedimientos, herramientas y habilidades inherentes a la adecuada aplicación de imágenes; el ilustrador es un artista profesional de la imagen

Actividades:

Ilustración profesional	Docencia
Ilustración tradicional	Producción televisiva
Museos	Talleres
Ilustración descriptiva	Investigación
Asesoría	

Producción

Dummies	Promocionales
Carteles	Cortinas de créditos para cine o t.v.
Revistas	Viñetas
Story boards y guiones	Identidades
Libros especializados	Material didáctico
Marcas	Calendarios
Páginas electrónicas	Periódicos
Escenografías	

### 2- Audiovisual y multimedia

**Definición:** medio de comunicación involucrado con la emisión y recepción controlada y sincronizada de mensajes visuales acompañados de sonido. Implica la integración de la dimensión temporal de manera secuencial y cinética. En multimedia además de la imagen intervienen otros niveles de comunicación formando un sistema integral donde las nuevas tecnologías de cómputo sirven de enlace entre los diferentes medios involucrados.

Actividades

	Supervisión de producción en
Dirección artística	T.V.
Cine y video	Asesoría
Docencia	Investigación

Producción

Audiovisuales interactivos	Multimedia de escritorio
Espacios para exposición	Multimedia escénica
Caracterizaciones, animaciones y guiones.	Supervisión técnica

### 3- Diseño editorial

**Definición:** El diseño editorial comprende tres áreas especializadas: edición, producción y principalmente, diseño gráfico. Es un medio de comunicación masiva en el cual intervienen desde hojas sueltas, folletos, carteles, boletines, periódicos, revistas y libros en general. Usualmente estos elementos son utilizados con fines propagandísticos y publicitarios.

Actividades:

Dirección editorial	Asesoría
Supervisión de producción	Investigación
Supervisión y control de los medios de impresión	Edición y producción de libros Docencia

Producción

Trípticos	Envases
Boletines	Discos
Gacetas	Embalaje
Periódicos	Originales mecánicos
Revistas	Menús
Carteles	Páginas electrónicas

### 4- Fotografía

**Definición:** Es una de las más importantes actividades relacionadas con la producción de imágenes. Su importancia cultural es enorme, puesto que la memoria visual de una sociedad se expresa en gran medida en las imágenes fotográficas que es capaz de generar. La fotografía constituye además una actividad profesional imprescindible en el ámbito de la comunicación.

El fotógrafo en el campo del diseño y la comunicación visual participa de manera trascendente en la promoción de productos, en la producción de originales mecánicos, en el fotoreportaje, la fotografía de moda, la ilustración científica y didáctica así como en el diseño editorial.

Actividades:

En los medios comercial, cultural, informativo y artístico.

Supervisión de iluminación  
 Supervisión de efectos especiales, digitales y tradicionales  
 Fotografía experimental y científica  
 Fotografía para cine y video  
 Asesoría  
 Docencia  
 Investigación

**Producción:**

Discos	Televisión
Libros	Video
Revistas	Montaje
Folletos, trípticos y menús	Carteles
Cine	Anuncios espectaculares

La clasificación del plan de estudios expuesta con anterioridad fue creada con la intención de brindar una perspectiva global y académica al aspirante a la licenciatura, más que un esquema complejamente jerarquizado. La libertad observada en dicha clasificación se expresa en una notable ambigüedad en la exposición general de las actividades, donde se han incluido a su vez a los ambientes de desarrollo profesional, a los géneros y a las actividades específicas del área analizada. Por otro lado, la diferencia entre actividades y producción, podría establecerse mediante el uso de un lenguaje más específico, correspondiendo a las actividades el uso de verbos alusivos, y a la producción el de sustantivos de referencia como términos de ejemplificación. En este sentido, los apartados Producción y Actividades bien podrían titularse Productos y Servicios respectivamente.

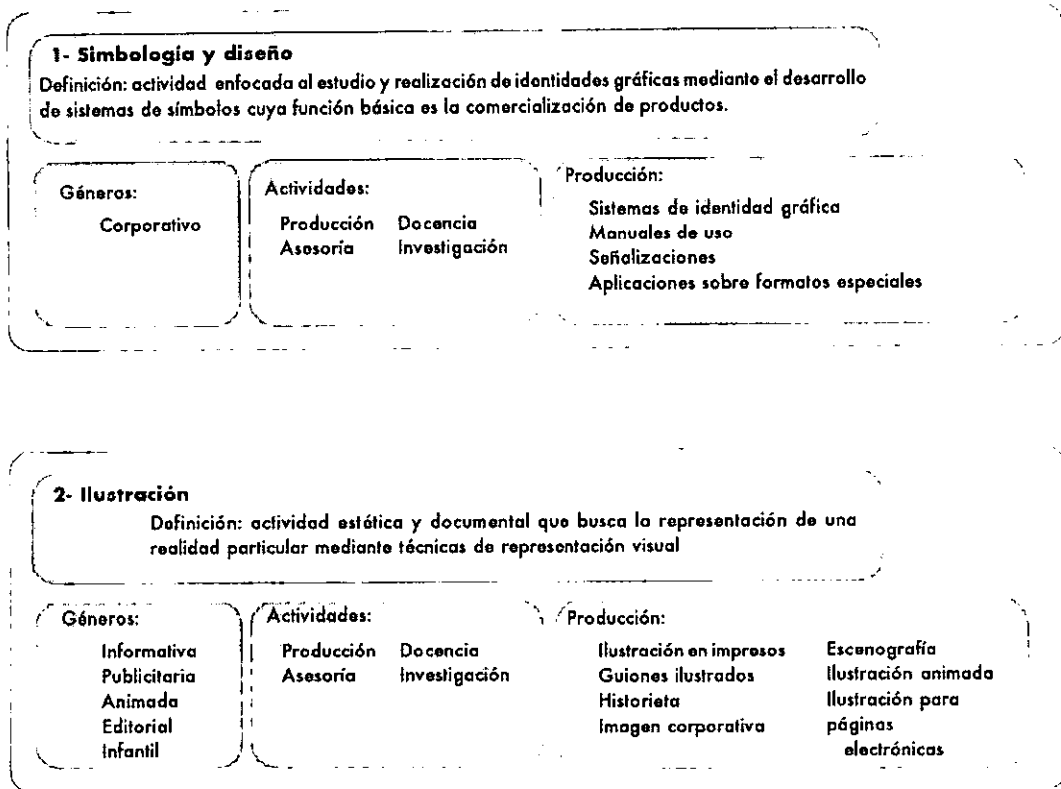


Fig. 1.11 Áreas disciplinares del diseño y comunicación visual parte 1

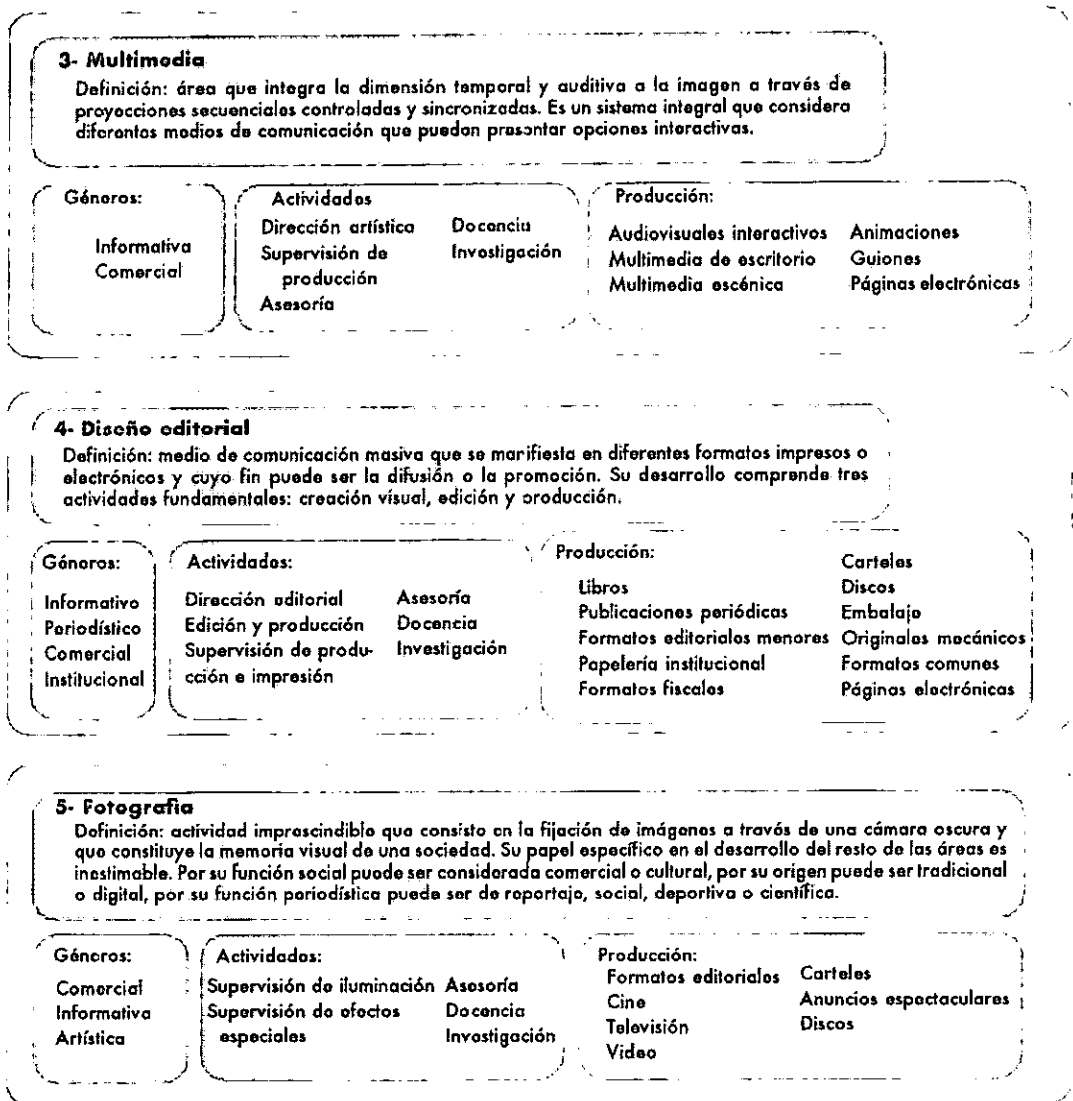


Fig. 1.12 Áreas disciplinarias del diseño y comunicación visual parte 2

## 1.5 Áreas de desarrollo profesional del diseño y comunicación visual

Partiendo de lo estudiado podemos establecer la siguiente clasificación de las áreas del diseño y comunicación visual planteando un esquema más generalizado y conciso con un criterio estrictamente académico, para lo cual se ha incluido el apartado de géneros.<sup>54</sup>

Como ha podido observarse, las áreas disciplinarias brindan una amplia gama de posibilidades al profesional del diseño y comunicación visual. Ahora es imprescindible reconocer la forma en que dichas posibilidades se materializan en la realidad laboral dentro de la sociedad. En esta sección se exponen las áreas de desarrollo profesional, que

por atañer a todas las áreas disciplinarias por igual, se han incluido en un espacio propio. Comienzo apropiado para este punto es el análisis general de la naturaleza de dicho desarrollo. De acuerdo con lo expresado en los planes de estudio de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual:

*En su ejercicio profesional, convergen tanto los sistemas de configuración (creación y producción) de imágenes así como los aspectos de significación (conceptualización, lectura e interpretación) de las mismas, aplicando el análisis y/o síntesis así como la proyección de información, codificándola en el lenguaje visual y audiovisual a fin de aplicarlo en los vehículos de comunicación visual de:*

*a) Representación: para hacer clara y evidente la esencia del mensaje como en la ilustración científica, el material didáctico o en los folletos instructivos.*

*b) Interpretación: su objetivo es impactar o crear expectativa en el receptor, como en el caso de escenografía, la promoción comercial, los carteles de difusión etc.*

*En el ámbito laboral, realiza sus actividades con gran capacidad creativa y un alto grado de responsabilidad colectiva, además de aplicar en todo momento su sensibilidad artística y conocimiento de los medios masivos de comunicación y en particular con administradores de empresas, educadores científicos y publicistas, tanto en el sector público como en el privado.<sup>55</sup>*

La creciente importancia del diseño y comunicación visual, se percibe en los campos de las relaciones humanas y el intercambio cultural entre las empresas, instituciones y corporaciones como entre los individuos en general de acuerdo a los criterios de:

- a) los medios de comunicación
- b) los sectores productivos
- c) la función social

De acuerdo al criterio de los medios de comunicación, las áreas de desarrollo profesional se ubican en aquellas instancias donde se requiere información impresa, multimedia y electrónica. Conforme a las necesidades de los sectores productivos, las dependencias gubernamentales y la iniciativa privada precisan del trabajo del diseñador en los departamentos de comunicación, promoción y difusión. La demanda más significativa se sitúa en el sector privado en la comercialización de productos y servicios, así como en la difusión masiva de mensajes. Sin embargo, el sector especializado es el que ofrece grandes oportunidades laborales, tal es el caso de los despachos de diseño, agencias de publicidad y proveedores de servicios de Internet y multimedia. Con apego a una función social, las áreas más significativas son las organizaciones científicas, educativas y culturales como los institutos, escuelas, foros de espectáculos, museos, asociaciones civiles y casas de cultura.

En general, toda actividad humana que requiera de un planteamiento gráfico es propicia para el desarrollo del diseño y comunicación visual.<sup>56</sup>

Los cargos de diseñador gráfico, fotógrafo, laboratorista de fotografía en blanco y negro y color e ilustrador, jefe de oficina, jefe de departamento, subdirector o director de diseño o comunicación social son los más comunes. Sin embargo, la incertidumbre en materia de trabajo imperante en nuestro tiempo, que es resultado de la sobreoferta laboral y la automatización y especialización de los procesos de producción por causas tecnológicas y laborales, ha afectado a todos los sectores productivos. Consecuentemente, el profesional del diseño ha respondido en los últimos años con la adopción de la modalidad *free-lance* como medio de vida.

Conforme a los objetivos y requerimientos del presente proyecto, el diseño editorial ocupa un papel destacado entre las áreas disciplinarias del diseño y la comunicación visual, por consiguiente es imprescindible estudiar su definición.

## 1.6 Concepto de diseño editorial

Manteniendo la línea conceptual contenida en el plan de estudios de la ENAP, el diseño editorial se define como el medio de materialización masiva del trabajo del diseñador en los diferentes formatos editoriales, sean estos electrónicos o impresos, dentro de tres procesos fundamentales, configuración, producción y distribución y promoción.<sup>57</sup> William Owen destaca la función creativa del director de arte en el diseño editorial:

*En todo medio editorial, el papel primordial del diseñador es comunicar y expresar un contenido, actuar como catalizador de comprensión en la interacción entre el mensaje y el lector. . . El problema radica en reconciliar las condiciones técnicas objetivas y las disciplinas del diseño de la información, con la expresión de humor, emoción, valores estéticos, etc.<sup>58</sup>*

La configuración o creación visual implica la interacción de tres elementos conceptuales: la estructura, la síntesis y el significado.

Hablar de estructura es aludir a la disposición espacial de los componentes de un objeto editorial, disposición que responde a las exigencias perceptuales del observador que determinan su forma de entrar en contacto con su realidad.

*Todo diseño tiene estructura. El sistema humano de procesamiento de información automáticamente busca imponerle una estructura a la incertidumbre. Con ésta, vienen el orden y el significado y le permiten al hombre hacerle frente a su medio... Podría considerarse que la composición de la página es una cuestión de disponer los diversos elementos de la misma - títulos, texto e imágenes- de una forma lógica y con un cierto equilibrio armónico.<sup>59</sup>*

La síntesis es la unificación coherente de los elementos en un todo común. Para William Owen la significación es el resultado directo de la sintetización de los elementos mediante un dinamismo práctico *per se* significativo.

*En términos abstractos, es una expresión del problema global de diseño. . . es la integración de los muchos elementos de la página, incluyendo color, forma, tipo e ilustración, en un cuerpo único con un significado. . . El dinamismo plástico se basa en la necesidad de expresar actividad, tensión y diferencia, y por lo tanto opera con una disposición más versátil de fuerzas opuestas.*<sup>60</sup>

El significado se justifica sólo si es transmisible, puesto que *El objetivo de la fuente del mensaje impreso es la transferencia de significado de la fuente a la mente del lector.*<sup>61</sup>

La edición implica la estructuración de los elementos tipográficos, es el proceso donde el comunicador visual ejerce su tarea fundamental; diseñar. Con los avances tecnológicos en materia de composición tipográfica y edición de imágenes, el proceso de creación de la información tiende a fusionarse con el de edición:

*Esto significa que en la actualidad el escritor, independientemente del sitio donde trabaje, como reportero o escritor en revistas, como escritor de textos publicitarios y promocionales o de relaciones públicas, no solamente debe saber escribir sino también conocer la tipografía y el procesamiento electrónico de la palabra. Los nuevos procesos se encuentran listos para hacer del escritor un tipógrafo.*<sup>62</sup>

El perfil del director de arte, figura invocada durante la Edad de Oro del diseño de revistas, debe involucrarse ineludiblemente en los dos primeros procesos; el creativo y el de producción. En las palabras del Dr. Mohamed Fahmy Agha, uno de los estructuradores conceptuales de la revista moderna, el director de arte:

*Es el autócrata del tablero de dibujo, cuya autoridad sólo está delimitada por los requerimientos del equipo de trabajo, los descubrimientos técnicos, la política editorial, las preferencias del cliente, la edad mental del lector y la sobrina del editor. . . Es primo hermano del director de cine, coordina y ensaya, pero no ejecuta, al menos, en público.*<sup>63</sup>

Usualmente el editor piensa en sí mismo como periodista, que es parte del perfil de su profesión, mientras el diseñador piensa en sí como artista, que es también parte de su perfil profesional. El periodista como el artista son personajes independientes, a diferencia del diseñador y el editor, que deben interactuar para obtener un producto editorial satisfactorio. Es entonces al diseño editorial una forma de expresión que requiere de la integración no sólo de los elementos que conforman su producción, sino de los profesionales que trabajan con tales elementos.<sup>64</sup> Otto Storch, el mejor exponente del periodismo gráfico de la Escuela de Nueva York expresaba que:

*. . . , hay dos momentos de suprema importancia para el director de arte que determinan el éxito o el fracaso final de su trabajo. El primero es la reunión preliminar de la redacción, en la que se*

*esboza el material a presentar y la idea subyacente... El segundo momento decisivo está relacionado con mis instrucciones al fotógrafo, ilustrador y proyectista... la planificación es vital. Todos quieren tener una visualización clara de lo que van a desarrollar antes de empezar.*<sup>65</sup>

En el diseño editorial los factores económicos, tecnológicos y sociales tienen una repercusión directa. El presupuesto determina las pretensiones cromáticas, la variedad y calidad de las imágenes, y la disponibilidad de recursos humanos; los procedimientos de impresión influyen en la periodicidad y los plazos de distribución; los requerimientos publicitarios se manifiestan en la paginación; finalmente, las expectativas del lector influyen en la forma de comunicación visual ejercida.<sup>66</sup> Conviene ahora revisar a fondo el concepto de revista, su evolución histórica y sus componentes; por ser ésta el formato editorial donde nuestro proyecto tiene lugar.

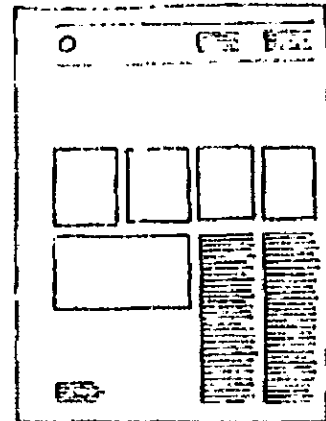
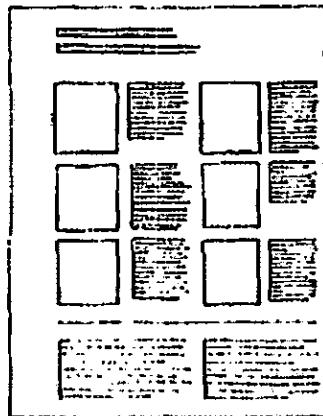


Fig. 1.13 Bosquejos sobre retículas de 32 campos por Josef Müller-Brockmann.

## 2. La revista

### 2.1 La revista por definición

Considerando el origen de la revista moderna como producto de la cultura anglosajona, resulta conveniente analizar la génesis del término legítimo dentro del idioma inglés. El término *magazine*, que significa receptáculo o espacio de almacenamiento al igual que publicación periódica, encuentra su origen en profundas raíces árabes, específicamente en la palabra *makhazin*, plural de *makhzan*.<sup>1</sup> El término árabe dio origen a la voz *magazin* del francés anterior al siglo XV, que a su vez se trasladó al francés medio, que es de los siglos XV y XVI, al vocablo *magasine*; finalmente se introdujo en el inglés con su forma media.<sup>2</sup>

El término castellanizado *revista* procede de la voz inglesa *review*, vocablo que significa evaluación crítica de una obra.<sup>3</sup> La palabra *review* es resultado de la evolución del término latino *revidere*, que se introdujo en el francés medio como *reveue*, pasado participio del verbo *revoir*.<sup>4</sup> De forma general, podemos definir a una revista como una publicación periódica de ritmo de aparición intermedio entre el del diario y el de los anuarios, y cuyo discurso se basa en el tratamiento de un tema específico. La periodicidad usual para una revista es la catorcenal, mensual o trimestral.<sup>5</sup>

En la confrontación de las características de otros formatos editoriales con respecto a la revista podemos adquirir una mejor percepción de la misma ¿Dónde se encuentra la diferencia entre un diario y una revista? La revista está destinada a coleccionarse como el libro, puesto

que la temporalidad de su discurso no se limita a la actualidad inmediata del diario. La revista, por lo tanto, promete un análisis más profundo de su contenido del que el diario ofrece.<sup>6</sup> Sin embargo: *Lo que importa no es el nivel, sino la proximidad de la relación intelectual entre la revista y sus lectores; relación compleja ésta que la revista dirige y alimenta a través de su contenido editorial y de su diseño.*<sup>7</sup> La revista como medio editorial es un lujo, puesto que generalmente su precio rebasa al del diario.

Por lo regular, las revistas se encuentran vinculadas a una editorial, una institución académica o un partido político. Si es el caso, su grado de independencia dependerá en cierta forma de la política de la institución que la sostenga. Sin embargo, puede darse el caso de que sea una revista la que origine los recursos que mantienen una editorial.

Mientras el diario responde a la demanda de un público masivo, la revista se dirige a uno más restringido y que ocasionalmente requiera de un grado de especialización específico. Esta circunstancia explica el tiraje relativamente bajo de una revista así como su mayor grado de independencia con respecto al diario. Si la revista goza de una independencia relativa, podemos afirmar que la revista es, por definición, una empresa intelectual, mientras el diario es una empresa comercial.<sup>8</sup>

Las instituciones que financian una revista pueden influir en su perfil, éstas se

manifiestan a través de otros elementos como el director y el consejo de redacción. Estos dos elementos son los que determinan decisivamente la postura ideológica de una revista.

En lo que respecta al libro ¿Dónde se sitúa la revista?

*De hecho, el término común para las revistas entre los profesionales que las diseñan y las producen es el de libros. Por tanto también las revistas se asemejan a la publicidad en cuanto se pone una gran atención en su atractiva visual y pueden, como sucede en el caso de los órganos internos [revistas de relaciones públicas] incluso tener metas básicas parecidas a la publicidad.*<sup>9</sup>

En este texto podemos observar que la revista es equiparada al libro por el potencial publicitario que representa. Sin embargo, el diario también es susceptible de generar una comunicación masiva con un potencial inclusive más significativo por su evolución diaria, por lo que conviene tomar con cautela tal argumento. Por otro lado, el parentesco entre libro y revista es evidente si consideramos que la revista puede asemejarse al libro inclusive en su presentación, tal es el caso de los fascículos coleccionables susceptibles de encuadernarse.<sup>10</sup> (ver figura 2.1 en la siguiente página)

La distinción entre libro y revista radica, en el nivel conceptual, en su periodicidad, y dentro de lo visual en la forma en que texto e imagen se comportan en cada formato. Del libro se espera una

mayor carga de texto; en la revista una mayor participación de la imagen. Las tipologías de ambos formatos en algunos casos contribuyen a la ambigüedad de la diferenciación puesto que hay libros muy ilustrados y revistas muy densas, regularmente las de carácter cultural. La revista posee una estructuración de lectura lineal o simultánea.<sup>11</sup>

El diseño de la revista contemporánea se ha definido por su clara intención de individualizarse con respecto a la estructura editorial del libro y el diario. Si se habla de un proceso de autodefinición es porque la revista mantuvo una relación estrecha con estos dos formatos editoriales. *Fruto bastardo del libro y el diario, hermano advenedizo de la gaceta literaria y pariente pobre del cartel.*<sup>12</sup>

Sin garantizar la profundidad que pudiese caracterizar el contenido de una revista, ésta se inscribe en el medio editorial como el paso intermedio entre el diario y el libro, como una forma híbrida resultado de ambos formatos. A diferencia del libro, la revista no es expresión de un autor, sino expresión de un tiempo determinado. La revista va más allá del registro de su temporalidad al conformarla mediante los movimientos, las corrientes o posturas intelectuales que se den en su seno como en el caso del surrealismo. Inquestionable es la importancia de la revista como elemento historiográfico del devenir intelectual y cultural. La revista conlleva una ambición colectiva por su naturaleza misma que el libro es incapaz de sostener.

En el aspecto literario, la revista no se somete al libro desde que ésta prefigura aquellos esbozos intelectuales atrevidos e íntimos que en ocasiones dan origen al libro. En opinión de Jean Paulhan, la revista es el espacio ideal para aprender a escribir.<sup>13</sup> Por su carácter comunicológico y artístico,

es también el instrumento ideal de experimentación visual.<sup>14</sup> En una característica concepción de nuestro tiempo, Guillermo de Torre considera a la revista como expresión natural de todo movimiento literario.<sup>15</sup> En comparación con el libro, es a su parecer más vital y jugosa.<sup>16</sup>

Desde un punto de vista filológico del término castellano, la revista debería dar una importancia desmedida a su función crítica o al menos informativa, naturaleza crítica que no se interpretaría como disertación de una obra original, sino de una realidad específica que le atañe directamente.<sup>17</sup>

Los conceptos son entidades que se amoldan a las circunstancias donde se les encuentra, por lo que en el caso de la revista el criterio filológico y funcional resulta estrecho para la obtención de una apreciación objetiva y contemporánea. Debe reconocerse el riesgo de enjuiciar a la revista desde una perspectiva pragmática-funcional, que en la teoría se traduce en un imperativo periodístico, es decir, informativo.<sup>18</sup> William Owon, en su libro *Diseño de revistas* afirma que:

*Las revistas cubren funciones culturales más nebulosas que la mera transmisión de la noticia escueta: son un entretenimiento, son estimulantes, son vínculos sociales de los individuos particulares con los intereses comunes, son volubles*

*adalides de la moda y del consumo, ... no florecen en lo predecible, sino en la sorpresa.*<sup>19</sup>

Reconociendo a la revista como un producto editorial conformado por preceptos comunicológicos y artísticos, resulta imposible adjudicar de forma general la preeminencia a alguno de los dos aspectos sin caer en un enfoque paracalista. Este conflicto queda resuelto en la orientación específica que cada revista presenta. Cuando los objetivos artísticos se sobrepone a los comunicológicos, puede inclusive justificarse un esquema de comunicación indirecta que desacredite a la legibilidad como principio fundamental y que por ende confronte el paradigma convencional de racionalidad.<sup>20</sup>

Fig. 2.1 Colección de fascículos de editorial Bruguera sobre una serie televisiva de *Don Quijote de la Mancha*, 1972.





Desde el enfoque de la comunicación visual, la revista es un espacio de expresión gráfica cuya finalidad es la comunicación de un mensaje determinado a través del establecimiento de una relación simbiótica entre los diversos elementos de naturaleza narrativa y visual que la componen.<sup>21</sup>

Como elemento de naturaleza narrativa entiéndase al contenido, principal preocupación del escritor o periodista. Los elementos visuales son la tipografía, que refleja el tono de voz del editor mediante su forma y tamaño, y los elementos ilustrativos, que a su vez son susceptibles de manipularse y expresarse mediante técnicas de diseño editorial.<sup>22</sup>

En la revista los elementos de comunicación se vuelven interdependientes, la presencia de cada uno refuerza el significado e impacto visual de los demás. La dependencia general de los elementos se justifica por la coherencia que el producto final adquiere y que le garantiza una mayor retención en la memoria de su público. Las revistas exitosas son aquellas que sitúan al diseño no como una finalidad, sino como un elemento que es parte del proceso de interpretación de la información que se presenta. En este sentido, consideremos que la información necesita un espacio donde presentarse, ese espacio debe responder a exigencias particulares de la información que sostendrá, por lo que no podemos pensar en la estructura visual como una entidad independiente del elemento verbal.

Ante las consideraciones anteriores podemos visualizar la importancia del trabajo de equipo entre el diseñador y el editor, importancia que se refleja no sólo en la revista, sino en toda área editorial.<sup>23</sup> El diseño de revistas moderno es el resultado de cuatro circunstancias específicas: la automatización de los procesos de impresión y el consecuente enriquecimiento de las posibilidades del diseñador, la influencia de la televisión en los hábitos de lectura de la población, el surgimiento de nuevos formatos editoriales y el posicionamiento de los dise-

ñadores como comunicadores directos más que como traductores gráficos.<sup>24</sup>

El diseño de revistas es un proceso de creación que no permite el establecimiento de fundamentos categóricos, puesto que las circunstancias económicas, tecnológicas, sociales y culturales determinan las características contextuales donde la industria editorial se desenvuelve. Consecuentemente, los cambios estéticos producidos en el dise-

## 2.2 Breve crónica universal de la revista

Con la finalidad de contar con una visión más completa de lo que podríamos llamar la arqueología y evolución de la revista, es necesario remontarnos al contexto del antecedente directo de la revista; la gaceta ilustrada. Con anterioridad a la revolución industrial es anacrónico hablar de revista, puesto que fueron los avances tecnológicos en materia de reproducción fotográfica e impresión los que hicieron de la revista una realidad tangible.<sup>25</sup>

Las nociones de gaceta o gacetilla ilustrada y diario era similar, puesto que estos últimos no eran publicados con la regularidad con la que lo son en la época actual. El marco de referencia fundamental en la concepción de cualquier formato de publicación periódica fue sin lugar a dudas el libro. La gestación de grandes cambios sociales conllevó la aparición de un sinnúmero de publicaciones periódicas de carácter efímero y que se presentaron como portavoces de sectores específicos de la sociedad, de esta manera surgió la gaceta ilustrada.

En términos generales, podemos considerar dos periodos que se inscriben dentro de la historia de la gaceta ilustrada; el informativo y el crítico, este último representa el punto de partida para el desarrollo concreto de la revista moderna.<sup>27</sup>

El periodo informativo se distingue evidentemente por la hegemonía de la fun-

ción de revistas pueden tener un origen voluntario o contingente. En desapego a la idea lineal de progreso establecida con los descubrimientos tecnológicos del siglo XIX, el surgimiento de movimientos revivalistas que enarbolan la bandera del eclecticismo en las últimas décadas del siglo XX evidencian el vaivén estético de nuestra época.<sup>28</sup> Una vez establecidos los principales lineamientos de la revista, conviene revisar algunos aspectos históricos de la misma.

ción informativa sobre la crítica manifestada en la necesidad de publicitar los grandes descubrimientos científicos del siglo XVII.<sup>28</sup> Consideremos como punto de partida el año de 1622, fecha en que se publicó el primer periódico con grabados, nueve años después Theophrast Renaudet fundó la *Gazette de France*, primer periódico de venta callejera. Dos años más tarde publicaría el primer periódico de anuncios en un formato denominado *hoja de la inteligencia*.<sup>29</sup> Entre las gacetas ilustradas de los albores del periodo informativo destacaron el *Journal des savants*, fundado por Denis de Sallo en París en el año 1665.<sup>30</sup>

La historia nos enseña que sus procesos se modifican con lentitud desde la perspectiva de la vida de un individuo, y la transición del periodo informativo al crítico en las publicaciones periódicas no es la excepción. En el ambiente editorial, los temas políticos comenzaban a adquirir una importancia sin precedentes. La *Gazette*, editada por Renaudet, fue contemporánea del *Journal* pero de carácter cultural, político, diplomático y militar. No obstante las diversas orientaciones a lo largo de su historia, el *Journal* se mantuvo hasta la revolución francesa. El mismo año de la fundación del *Journal* surgió en Londres la *Philosophical Transactions*. En 1682, hace su aparición el *Acta eruditorum* de la Universidad de Leipzig. En 1688, surgió *Nouvelles de la République des lettres*, fundada por Pierre Bayle en Amsterdam.<sup>31</sup>

Evidentemente la crítica existía de forma oral aun antes de la aparición de las publicaciones periódicas, sin embargo fue la interacción entre los escritores, dedicados a la producción de libros, y los periodistas, que publicaban los diarios, lo que permitió la aparición de ese personaje que se encargaría de desentrañar la urdimbre política ante las clases medias; el crítico.<sup>32</sup>

Si desde algún año particular se pretende marcar el inicio del periodo crítico de la gaceta ilustrada, ese año sería 1701, fecha en que los jesuitas publicaron el *Journal de Trévoux*, también denominado *Mémoires pour servir à l'histoire des sciences et des arts*. El *Journal de Trévoux* fue un formidable oponente del *Journal des savants*. la publicación jesuita se distinguiría por sus acérrimos ataques a los filósofos y los enciclopedistas.<sup>33</sup>

En España destacó el *Diario de los literatos de España*, publicación dirigida por Francisco Manuel de la Huerta, Juan Martínez Salafranca y Leopoldo Jerónimo Puigen el año de 1737. En este diario puede verse la influencia del *Journal de Trévoux*, en el se hablaba de temas filosóficos y científicos y ocasionalmente literarios. A pesar del apoyo del ministro Campillo y de la realcía misma, el periódico fue sumamente criticado hasta su desaparición después de la séptima entrega. Contemporáneos al *Diario* fueron el *Mercurio literario*, las *Memorias para la historia de las Ciencias y de las Artes*, y el *Diario Histórico, Político Económico y Moral*.

Un curioso antecedente de lo que conocemos como revistas científicas son las *Efemérides Barométrico Médicas* y los *Discursos mercuriales*. En 1758, apareció el primer diario de España y cuyo nombre fue *Diario noticioso: curioso erudito y comercial, público y económico*, publicado por Francisco Mariano Nipo. El mismo editor publicó también otro diario; el *Diario Estranjero*, (sic) y semanarios como el *Caxón de Sastre*, la *Estafeta de Londres*, el *Correo General de España* y el *Correo General de Europa*.<sup>34</sup>

En la segunda mitad del siglo XVIII aparecieron en España diarios y revistas de tratamiento controversial como *El Pensador* de José Clavijo y Fajardo, influenciado a su vez por *The Spectator de Addison y Steel*. La publicación de Clavijo trató todo tipo de temas haciendo hincapié en la crítica de costumbres. Luis Cañuelo y Luis Pereira publicaron a su vez *El Censor*, todavía más crítico.<sup>35</sup>

De 1789 a 1793, aparecieron en Francia centenares de publicaciones periódicas de todas las tendencias políticas que ejercieron una poderosa influencia en la opinión pública. (ver figura 2.2) El sensacionalismo y la distorsión de la palabra estaban a la orden del día en el formato denominado *hoja informativa*. A lo largo de este siglo la realcía otorgó y suprimió la libertad de prensa.<sup>36</sup>

El prototipo de la revista moderna quedó establecido definitivamente en la Inglaterra del siglo XIX por la invención de la composición fotográfica, mecanización de la fabricación de papel, el perfeccionamiento de la prensa de palanca y la automatización de la composición tipográfica.<sup>37</sup> Los especialistas no coinciden en definir al evento que marcó la creación de esta nueva concepción editorial, por lo que a dos publicaciones se

les reconoce este mérito: *The Edinburgh Review*, publicada por el partido Tory en Inglaterra en el año de 1802,<sup>38</sup> y *Illustrated London News* de Hebert Ingram en 1842.<sup>39</sup>

En el siglo XIX las publicaciones periódicas se asentaron como instrumento de influencia en la opinión pública al grado que Albert Thibaudet calificó a este periodo como el siglo de la crítica.<sup>40</sup> Los historiadores de hoy coinciden en afirmar que el interés por los acontecimientos de orden político en el siglo XIX, no habría llegado a tal florecimiento sin la participación de las revistas.<sup>41</sup>

En 1818, las ideas clásicas y liberales encontraron un espacio de expresión en la *Minerve Française*. Victor Hugo y sus hermanos, fundaron por su parte la *Conservateur littéraire* y *La muse française*, que defendieron las ideas románticas. De igual orientación fue la *Revue de Paris*, cuya rivalidad con la *muse* no fue de corte ideológico, sino comercial.<sup>42</sup>

Fig. 2.2 El sensacionalismo de 1793 manifestado en *The Contrast*, por Thomas Rowlandson.



La promulgación del decreto de las Cortes de Cádiz que otorgaba libertad de prensa tuvo como resultado el surgimiento de numerosas publicaciones de orden político y literario. Los aires de libertad cruzaron el Atlántico fomentando también el periodismo en América, el cual inició formalmente con el *Mercurio Peruvano* y el *Diario Literario de México*. En el campo ideológico *La estrella del sur de Montevideo*, *La Gaceta de Buenos Aires*, *La Aurora de Chile* y *la Gaceta del Gobierno de México* brindaron espacios de difusión a las ideas independentistas.<sup>43</sup>

Entre las publicaciones hechas por extranjeros destacaron las revistas sudamericanas en Inglaterra como la *Biblioteca Americana* y el *Repertorio Americano*. Entre las españolas también en Inglaterra se encontraban dos publicaciones de José María Blanco White; el *Correo literario y político de Londres* de Joaquín de Mora y *El Español y las Variaciones*, también llamada *El Mensajero de Londres*. Dentro del siglo XIX podemos citar en España el *Semanario Patriótico* de Manuel José Quintana, las *Cartas Españolas* de José María Camarero, *El vapor*, *El Europeo*, *La revista de Madrid*, el *Semanario Pintoresco Español*, el *Museo de las familias*, *La Ilustración española y americana*, *La Epoca*, etc.<sup>44</sup>

Como resultado de la agitación política de mediados del siglo XIX surgieron muchas revistas políticas en ambos lados del Atlántico cuyo común denominador fue la inclusión del término *ilustración* o el adjetivo *ilustrado* en sus títulos. Si el primer término aludió a la revolución ideológica por los derechos del hombre, el adjetivo reflejó claramente el costoso ímpetu por la ilustración que elevaba el precio de un ejemplar a la mitad del salario de un obrero. Así tenemos en París, en el año de 1843, *L'illustration*; en el mismo año en Leipzig *Die Illustrierte Zeitung*, en 1849, en España, *La Ilustración*; y en 1850, *Frank Leslie's Illustrated Newspaper* en Estados Unidos.

En 1860, se experimentaron nuevas formas de fotografiado sin conseguir la im-

presión simultánea de texto e imagen en papel común, sería hasta el fotografiado en medio tono que se conseguiría tal objetivo. Por su parte, Jules Cheret inventaba en Londres y París un método de litografía a color que ponía al alcance de todos las impresiones cromáticas, que llegaban a alcanzar producciones de 5000 a 8000 ejemplares por hora. Este significativo avance sirvió de base para la creación y difusión de varios movimientos artísticos en la modalidad del reportaje pintado como el modernismo y el impresionismo.<sup>45</sup>

En 1867, el joven Shunzo Yanagawa publicó la primer revista en Japón y cuyo título fue *Seiyo-Zasshi*. Esta revista, estaba impresa en madera y contaba con poco más de diez páginas. Después de seis entregas desapareció en septiembre de 1869. Desde entonces, el término *Zasshi* se utiliza como traducción de la palabra revista.<sup>46</sup>

En 1872, la invención de la técnica del cincogrado permitió ajustar el tamaño de las imágenes. De 1870 y hasta 1900, la ilustración tuvo su época dorada ante las imperfecciones técnicas originadas en el intento por superar el fotografiado. En 1880, se ensayó por primera vez el tramado en medio tono.<sup>47</sup>

En 1874, un grupo de estudiantes de Meiji publicaron la primera revista de generalidades en Japón, su nombre; *Meioku-Zasshi*; en el mismo año se publicó otra revista similar cuyo título fue *Yomiuri Shimbum*. Hacia 1887, inició la publicación de *Hansaikai-Zasshi*, revista japonesa de opinión. En 1895, comenzó *Toyo-Deizai-Shimpo* (*Noticias Económicas Orientales*), dos años después se inició la primera revista de negocios de Japón; *Jitsuhyo-no-Nihon* (*Negocios en Japón*).<sup>48</sup>

Al iniciar el siglo XX, fueron tres las corrientes intelectuales y artísticas que definieron la evolución del diseño de revistas; el modernismo, los postulados y obra cubo-futurista y el surgimiento de la nueva tipografía. Estos tres elementos pugnan por una composición asimé-

trica de las formas plásticas. En 1903, *Leslie's Weekly* dio inicio al diseño moderno de la revista al anticipar el uso de la fotografía sangrada.<sup>49</sup> En 1922, *Junkan-Asahi*, que después cambió de título a *Weekly Asahi*; y *Sunday Mainichi* fueron los primeros semanarios japoneses.<sup>50</sup>

Los futuristas y dadaistas fueron portavoces de una forma subconsciente de comunicación en manifestaciones caóticas y anarquistas que impulsaron por oposición el esfuerzo de la Staatliche Bauhaus de Weimar. En 1922, El Lissitzky planteó la importancia de la continuidad lineal en su revista *Veshch/Gegenstand/Object*, dos años más tarde lo hizo en su libro *The Isms of Art*.

László Moholy-Nagy reorientó en 1923, a la Bauhaus por el camino de un concepto de comunicación objetivo-informativo. En este sentido son notables sus estudios sobre el uso de sistemas de rejículas horizontales y verticales, mismos que publicó en el libro gráfico de la Bauhaus y que retomaría la revista institucional de la escuela, que era de periodicidad trimestral. En el mismo año Oskar Barnack inventó la primera cámara portátil de 35 mm; la Leica. Esta invención provocó un cambio significativo en el desarrollo editorial internacional, puesto que dio inicio al fotoperiodismo. La Leica, por su facultad para captar la espontaneidad de la acción, hacía factible por vez primera la delegación de la función narrativa a la imagen al igual que al texto.<sup>51</sup>

En el surgimiento de la nueva tipografía los movimientos artísticos que encontraban su común denominador en el constructivismo como los dadaistas, cubistas, futuristas, supramatistas y De Stijl jugaron un papel fundamental. La contribución del movimiento Dada, que sobrevivió a sí mismo por cinco años desde su fundación en 1917, se ubica en la liberación de la tipografía de sus restricciones rectilíneas y en la asimilación de la tipografía, el *collage* y el fotomontaje como experiencia visual. Entre los teóricos dadaistas más destaca-

dos que difundieron dicha contribución se pueden señalar a Van Doesburg y John Heartfield. Los postulados de este movimiento fueron presentados entre 1923 y 1932 en la revista *Merz*, donde le constructivismo, en su etapa inicial, y De Stijl en la última, dejaron sentir su influencia.<sup>52</sup> (ver figura 2.3)

En 1924, Antonio Santaella enunciaba en su *Manifiesto*, la necesidad de cultivar ideas experimentales para un nuevo movimiento de diseño inspirado en la estética de las formas industriales expresadas a través de la fotografía, la litografía y la linotipia. El diseño gráfico moderno podría considerarse inclusive como un movimiento democratizador porque aboliría todo el decorativismo frívolo imperante en la estética ortodoxa. Estas ideas anticiparían los principios del constructivismo y el elementalismo.

Theo Van Doesburg, El Lissitzky, László Moholy-Nagy y Herbert Bayer, entre otros, fueron los pioneros del estudio de nuevas relaciones tipográficas. Tales estudios consideraban nuevos métodos de producción como nuevos materiales. La nueva tipografía emulaba y exaltaba a la máquina dentro de un racionalismo comunicativo que resultaba necesario en un momento histórico de profundos cambios políticos y sociales.<sup>53</sup>

La influencia de los vanguardistas llegó hasta la prensa popular en Alemania y la Unión Soviética. Entre estas publicaciones destacaron *Der Arbeiter Fotograf* y *Arbeiter Illustrierte Zeitung* (*AIZ - Actualidad Ilustrada Obrera*) creada en 1925 por el fundador del movimiento fotográfico obrero; Willi Muenzenberg. Este movimiento, integrado por fotógrafos obreros especializados, se oponía a las publicaciones burguesas de enfoque capitalista como la *Berliner Illustrierte Zeitung*. *AIZ* introdujo al diseño de revistas el fotomontaje, la repetición y las secuencias de intención cinemática por influencia de Eisenstein. Su manejo tipográfico era manual y moldeado.

Los alemanes fueron los primeros en percibir que la estructuración de la página

no era una cuestión de periodistas, sino de diseñadores profesionales. En 1928, Lucien Vogel lanzó su revista *Lu* en Francia, en donde puede apreciarse una fuerte influencia de *AIZ*.

Con la prensa popular se gestaron los primeros pasos del fotoperiodismo, puesto que estas publicaciones inspiraron los grandes semanarios ilustrados de los años treinta. En la Gran Bretaña como en Norteamérica la influencia fotográfica de la prensa popular oriental europea no se recibió con el mismo ímpetu, tal es el caso de los semanarios ilustrados británicos *Picture Post* y *Weekly Illustrated*, quienes se valieron del fotomontaje mesuradamente. Entre los fotógrafos que colaboraron con ambas publicaciones se encontraban Felix H.

Man, Kurt Hubschmann y Bill Brandt.<sup>54</sup>

A partir de la tercera década del siglo la figura del director de arte cobró una importancia sin precedentes. Fueron los directores, en su mayoría refugiados políticos, los encargados de introducir la vanguardia europea en Norteamérica. En *Time Inc*; Henry Luce, en Condé Nast; Mehe-med Fehmy Agha y en Hearst Magazines Alexey Brodovich. Otras destacadas figuras provenientes de Europa fueron László Moholy-Nagy de los

Fig. 2.3 En esta portada de marcada influencia constructivista del número 11 de *Merz* en 1924, se promueve la nueva tipografía.



Paises Bajos, Herbert Bayer y Hans Leistikow de Alemania.

En comparación con el viejo continente, América ofrecía un clima político menos polarizado en donde las exigencias editoriales eran dictadas por la industria y la moda. M. F. Agha fue un director pragmático cuya estética se basaba en el constructivismo. Su manejo tipográfico en *Vanity Fair* fue sencillo y sintético, siendo el tipo *futura* de Paul Renner su carta más significativa. Su preferencia por la fotografía sobre la ilustración fue evidencia de su carácter objetivista. En su obra se asumía a la doble página como un elemento fundamental, puesto que las fotografías saltaban de una página a otra en un afán narrativo muy peculiar. La obra de Agha fue la piedra de inicio para el nacimiento de una nueva fotografía de modas de gran dramatismo. Uno de sus colaboradores más cercanos fue Cipe Pineles, cuya labor habría de destacar en la Escuela de Nueva York.<sup>55</sup>

En 1930, Henry Luce introdujo al mercado un producto conceptual dirigido a la élite del país, una de las revistas más bellas en el siglo XX; *Fortune*. Esta publicación se distinguía por el uso de la tipografía moderna norteamericana, por su fusión de los conceptos modernistas de ambos lados del atlántico y por su original formato de 35 x 28 cm, obra de T.M. Cleland.

*Fortune* abordaba a la ciencia, la industria y la vida cultural y política mediante la explotación máxima del color y la interacción del texto con una fotografía muy coherente y una ilustración que alcanzó su apogeo en el género esquemático y cartográfico. Los cambios en la actividad editorial fomentaron la libertad cultural de norteamérica. En la portada, único lugar donde se concedió espacio a elementos decorativos, figuraron obras de Joseph Binder, Diego Rivera, Paolo Garretto, Walter Buehr, Antonio Petrucelli, Roger Duvoisin, Fernand Léger, Edmund Lawandowski, Miguel Covarrubias y Herbert Bayer.<sup>56</sup>

En 1931, Alexey Brodovitch llegó a Norteamérica como profesor de Técnicas Gráficas Modernas en el Museum School of Industrial Art de Filadelfia. A invitación expresa de Carmel Snow, directora de *Harper's Bazaar* y antigua colaboradora y admiradora de M. F. Agha, Brodovitch ingresó a la dirección de *Harper's Bazaar* con una brillante e intuitiva carrera en la publicidad que le haría el director de arte más influyente de su época. Brodovitch llenó las expectativas de Snow al introducir un estilo similar al de *Vogue* en *Harper's Bazaar*, publicación en la que permanecería durante 24 años. En su obra pueden identificarse influencias del expresionismo abstracto, del surrealismo, del modernismo, del surrealismo y del minimalismo.

Toda una generación de fotógrafos surgieron como resultado de sus cursos en el Museum College of Art y en Nueva York, tal es el caso de Irving Penn, Henry Wolf, Hiro, Lillian Bassman, Herman Landshoff y Richard Avedon. Brodovitch reconoció la importancia del entorno fotográfico e introdujo los objetos de utilería y los escenarios al aire libre en la fotografía de modas, rompiendo con los principios de iluminación de la fotografía de estudio, regidos por el contraste superficial. Los preceptos fotográficos de Brodovitch se basaban en la fuerza, el equilibrio y el diseño de la página en la cámara misma al concebir a la fotografía como fondo texturizado conveniente para la tipografía.

Adicionalmente, son notables las técnicas de representación visual que pueden identificarse en sus composiciones como la yuxtaposición, la repetición, los contrastes de escala, tipo y color. El creativo ruso no tuvo limitaciones en el número de bocetos que debían ejecutarse con base en la escalación por fotocopiado para la elaboración de cada página. La frivolidad temática en que su obra tuvo lugar, le hicieron proclamar al mensajero como un fin en sí mismo.<sup>57</sup>

En los años treinta surgió un nuevo tipo de revista con un lenguaje muy particular; la revista de historietas. En 1932,

Martin Goodman fundó su compañía editorial, la *Timely Publications*, que con el paso del tiempo se convertiría en la editorial más importante del mercado de la historieta en el siglo XX; la *Marvel Comics*. *Marvel Mystery Comics* fue la primer publicación de *Timely*.<sup>58</sup>

El Lissitzky, Rodchenko y Nikolai Troshin publicaron *SSSR Na Stroike*, revista de difusión social-progresista de gran formato donde el fotomontaje ocupó un lugar prominente en un concepto de integración entre texto y fotografía sin limitaciones. John Hearfield, el teórico dadaísta, colaboró en esta publicación por invitación directa de sus creadores. (ver figura 2.4 en la página siguiente) El éxito de *SSSR Na Stroike* fue evidenciado por sus traducciones francesa, alemana e inglesa bajo el título de *USSR in Construction*.

Característica fundamental del montaje es su inherente subjetividad, puesto que las asociaciones mentales que el diseñador sugiere por yuxtaposición determinarán la lectura del resultado gráfico. En este aspecto se explica la utilidad de dicha técnica para la difusión de los progresos del socialismo y su correspondiente rechazo por parte de los editores occidentales, orientados por sus aspiraciones generales de imparcialidad política.<sup>59</sup>

En 1932, *Vogue* presentó su primer portada fotográfica como resultado del trabajo magistral de Edward Steichen, jefe de fotografía de M. F. Agha. La fotografía de Steichen emulaba un culto superficial por el objeto influenciado por la publicidad dentro de una técnica de brillantez y nitidez absolutas.<sup>60</sup>

En enero de 1933, la pluma de Jerry Siegel y el trazo de Joe Shuster dieron vida a uno de los principales hitos de la cultura popular del siglo XX; *Superman*. *The Reign of the Superman*, primer publicación donde el personaje hacía su aparición, le presentaba como un villano que adquirió sus superpoderes mediante la acción de un científico loco. En la opinión del mismo Siegel, la apreciación de

*Dan Detective*, una de las primeras historietas, le inspiró para proyectar a su personaje en un héroe con su propia publicación. No obstante los esfuerzos de Siegel y Shuster, el editor de *Dan Detective* rechazó su propuesta. De los esbozos originales sólo la portada sobrevivió a la impulsividad de Shuster, quien destruyó el resto de la obra.<sup>61</sup>

Una noche de verano de 1934, con la seguridad de que *Superman* sería publicado, Jerry Siegel comenzó a transcribir su historia como se conoce en la actualidad. Su propuesta fue ilustrada en un solo día por Joe Shuster. Tras el planteamiento del traje por Shuster, Siegel le sugirió añadir una "S" dentro de un triángulo. (ver figura 2.5) En palabras de sus creadores, los colores primarios fueron elegidos por ser los más brillantes que pudieron encontrar. En los siguientes tres años los autores del legendario personaje vieron su proyecto rechazado por editores de la talla de *Esquire Features*. No obstante el interés mostrado por Sheldon Mayer, un editor del sindicato de historietas McClure, resultó incapaz para apoyar el proyecto.<sup>62</sup>

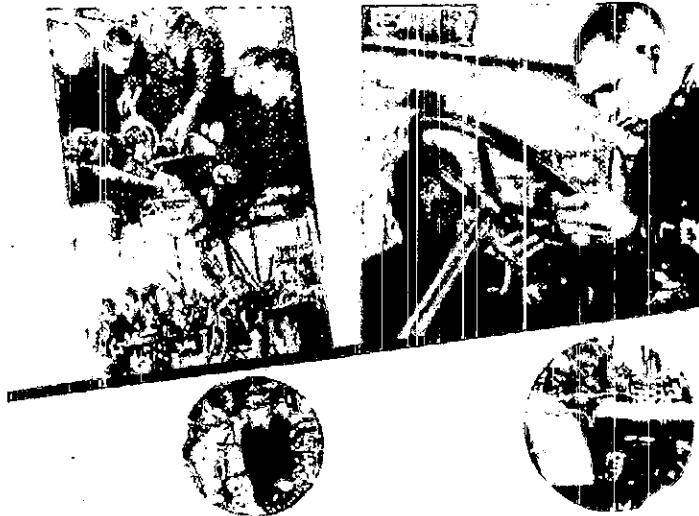
En 1936, se fundó la revista *Life* bajo la dirección Henry Luce y un círculo de antiguos periodistas de la revista *Time*. *Life*, cuyo nombre inicial fue *Dime*, había creado un esquema gráfico tan exitoso que numerosas publicaciones alrededor del mundo lo reprodujeron sin miramientos.<sup>63</sup> El equipo fotográfico de *Life*, constituido por Alfred Eisenstaedt, Thomas McAvoy, Margaret Bourke-White y Peter Stackpole, desarrolló un estilo



Fig. 2.5 El primer boceto de Kirby para el lanzamiento de *Superman*.

muy particular de cámara instantánea influenciada por Erich Solomon bajo la tutela de Kurt Korff, antiguo director de la *Berliner Illustrierte*. Kurt Korff fue el diseñador encargado de combatir la decadencia conceptual de la naciente pu-

Fig. 2.4 Brillante composición asimétrica donde se evidencia el uso del fotomontaje en el núm. 2 de *SSSR Na Stroike*.



blicación. Por su parte Paul Hollister, ejecutivo de publicidad, dio un nuevo giro al diseño de los interiores proponiendo cambios de ritmo y la supresión de márgenes interiores y exteriores.

La mayor aportación de *Life* al diseño de revistas fue sin duda su portada, que incluía una fotografía en blanco y negro sin márgenes como el anagrama universal que le identificaría; letras blancas sobre fondo rojo. La magnificencia de los recursos disponibles de *Life*, que eran equivalentes a siete millones de dólares, lograron descender el costo por ejemplar a diez centavos, circunstancia que a la larga significó pérdidas monumentales para Luce (a razón de 50,000 dólares por semana). La preeminencia de *Life* en los círculos editoriales inter-

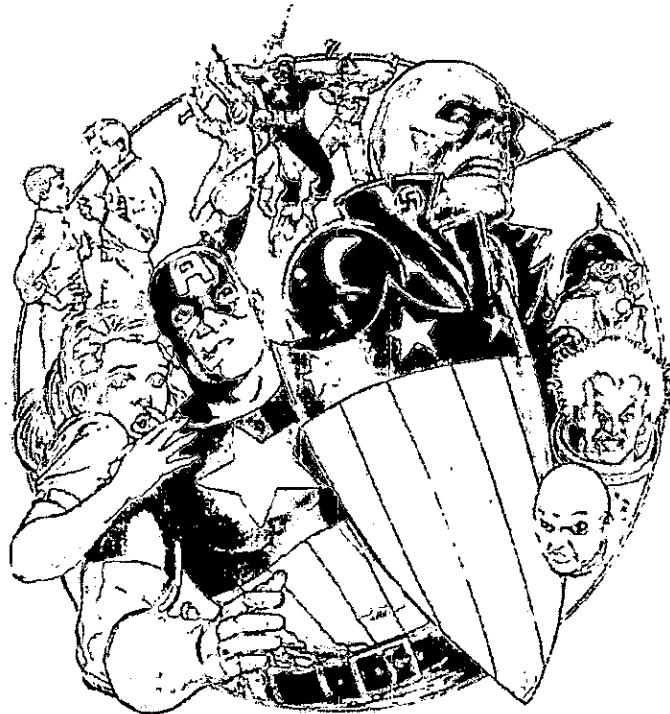
nacionales le valió el título de *El libro-espectáculo del mundo*.<sup>64</sup> Para 1937, año en que Japón entró a la guerra, la libertad de prensa fue suprimida.<sup>65</sup>

Desde 1938, Bradbury Thompson inició su gestión como director de *Westvaco Inspirations for Printers*, revista de la industrializadora de papel Westvaco. El respaldo ilimitado que la compañía ofreció a su director de arte en materia de impresión fue ilimitado, sin ser el caso del área de ejecución, hizo de esta revista un verdadero laboratorio de comunicación visual. El trabajo de Thompson consideraba el manejo atrevido de la base tipográfica, el uso de collages, formas orgánicas y colores intensos que encontraron su inspiración en el suprematismo de Malevich y en las abstracciones de Joan Miró.<sup>66</sup> Thompson inició lo que algunos llaman la escuela norteamericana de expresionismo gráfico que se manifestaba por la asimilación de la tipografía como elemento gráfico multidireccional.

En el mismo año Harry Donanfeld, uno de los publicistas de la DC Comics, decidió incluir a *Superman* en su *Action Comics* tras conseguir la aprobación del editor Vince Sullivan. Por su creación, Siegel y Shuster recibieron la irrisoria cantidad de treinta dólares.<sup>67</sup>

En octubre de 1939, El *Sub-Mariner*, vengador acuático producto de la imaginación de Bill Everett, se unió a *The Human Torch* de Carl Burgos para formar un exitoso dúo en una de las primeras historietas editadas por Timely y que tendría gran éxito entre el público infantil de la era de la gran depresión. Este primer número es considerado como la historieta más valiosa del mundo, muestra de ello es el pago por \$82,000 dólares por un ejemplar en dudosas condiciones en 1987, notable diferencia si se considera su precio original de diez centavos. En 1939, se reimprimió este número consagrándose como el símbolo de lo que se ha denominado la era dorada de la historieta y sus ilustradores.<sup>68</sup>

Los eventos militares que enmarcaron el



preludio de la Segunda Guerra Mundial colocaron al fotoperiodismo en un lugar privilegiado en el mundo de la producción editorial. Para finales de la década de los treinta, el poder político de las publicaciones periódicas, específicamente *Life* y *Time*, *Look* y *Saturday Evening Post*, alcanzó un auge sin precedentes en los Estados Unidos. El arribo de los noticieros televisivos significó para las revistas gráficas al principio de su decadencia a principios de los años cuarentas. Esta crisis se explica por la conclusión de acontecimientos políticos que representaban la razón de ser de muchas de esas publicaciones.

En 1939, Francis Bronnan fue elegido como director de arte de *Fortune*, publicación a la que llevó hasta la cumbre del vanguardismo con la supresión de la ornamentación de la portada. Para ese tiempo la revista había asumido un claro compromiso bélico contra el totalitarismo, posición que se reflejó en sus bordes agudos y sus reportajes sobre la industria de la producción de armamen-

Fig. 2.6 Desde su creación en 1941, *Captain America* ha alimentado marcadamente la ideología imperialista norteamericana.

to. Brennan prosiguió con la tendencia esquemática que la revista poseía como apoyo visual. Asimismo, propuso una extensión de las fuentes tipográficas utilizadas.<sup>69</sup>

*Captain America* fue el héroe que en 1941, colocó a la Timely en la cima de las compañías editoriales de historietas. (ver figura 2.6) Los tiempos de su publicación eran propicios, nueve meses antes del ataque de Pearl Harbor, para un idealizado combatiente de la libertad y del bien. La portada del *Captain America* no.1 mostraba al héroe tricolor golpeando en la cara a Adolf Hitler. *Captain America* inició la exclusividad de un personaje de historieta en su propia publicación, estrategia que mostraría un éxito sin precedentes. El registro de ven-

tas alcanzó el millón de copias vendidas, hecho sorprendente que no se ve en nuestros días y que resulta curioso si consideramos el tiraje de 700,000 copias de entonces de la revista *Time*, colocándose a la par de *Superman* y *Batman*, los dos gigantes de la DC de la era dorada. *Red Skull*, la creación de Joe Simon y Jack Kirby encarnó la antítesis de *Steve Rogers* y sus poderes adquiridos con el suero del *supersoldier* en el más importante villano de la Era Dorada. *Red Skull*, espía nazi símbolo de la crueldad de su partido con el nombre de *George Maxon*, habría de regresar de la muerte en diversas ocasiones.<sup>70</sup>

Los conflictos militares siempre implican una disminución de la vida cultural de las partes implicadas, y el universo belicoso de las historietas no fue la excepción. Como consecuencia de la entrada a la guerra de Estados Unidos en 1941, muchos de los personajes de *Timely*, que para entonces ya tenían una larga historia y su propia revista, tuvieron que compartir sus páginas. El cambio fue tan difícil para *Timely* que para abril de 1942, expandió su mercado a las historietas de humor por influencia del éxito de las adaptaciones de Disney a sus dibujos animados en el mismo formato. Sorpresivamente, *Timely* adquirió vida nueva con la captación de su nueva audiencia; las adolescentes norteamericanas. El cambio surgió entre las páginas de *Marvel Mystery Comics* en 1943, donde apareció por primera vez *Miss America*, creación de Otto Binder que fue claramente una representación femenina del *Captain America*. *Miss America* dio origen a una nueva división de la historieta que algunos años después tendría gran éxito; la historieta femenil.<sup>71</sup>

M. F. Agha y Alexey Brodovitch fueron los estructuradores fundamentales de la revista moderna. No obstante la salida de M.F. Agha de *Vogue* en 1943, su influencia siguió siendo decisiva en la segunda mitad del siglo a través de la obra de Cipe Pineles, William Goden y Francis Brennan, quienes fueron discípulos

directos de Agha.

El periodo entre 1945 y 1968, identificado como la Escuela de Nueva York, es considerado como la era dorada del diseño de revistas, esta apreciación se justifica por la aparición sin paralelo de un sinnúmero de talentos, y los presupuestos exorbitantes destinados a esta rama de la producción editorial. La Escuela de Nueva York representó un auge del empirismo desenfrenado en materia de técnicas de imprenta, papeles de fantasía, motivos y rotulación. La edad dorada fue a su vez la continuidad de la vanguardia en una tendencia hacia la función informativa objetiva regida por principios científicos bien definidos como la importancia de los sistemas modulares en la construcción de la página.

Entre los profesionales más destacados de este periodo se encontraban Francis Brennan, Will Burtin, Lester Beall, Cipe Pineles y Bradbury Thompson. *Look* de Allen Hurlburt y *América* de David Moore fueron notables ejemplos de este diseño modular imperante.

Otto Storch, director de arte de *McCall's* fue quien llevó hasta su climax el diseño preplaneado de la página propuesto por Brodovitch. Henry Wolf, William Cadge y Herb Lubalin introdujeron por influencia de la publicidad el logográfico y el ideograma como elementos evocadores que captarían la atención.<sup>72</sup> Los tres directores de mayor influencia en las generaciones de diseñadores durante la era dorada de la publicación de revistas fueron M. F. Agha, Alexey Brodovitch y Alexander Libermann.

En 1945, Will Burtin, quien recibió a la nueva tipografía en la *Werksschule* de Colonia, retomó la dirección de *Fortune* sometiéndola a un periodo de experimentación. Burtin, como resultado de sus exhaustivos procesos de estructuración y por ende de justificación tipográfica, evidenció la rigidez de la tipografía moderna. Otra de las aportaciones de Burtin fue el enriquecimiento de la tendencia oscuométrica mediante el empleo

de planos, tablas, mapas y diagramas mecánicos en un sinnúmero de formas. Burtin también ostentó el título de director de arte de *Architectural Forum*. La gestión de Burtin consideró un amplio abanico de profesionales del diseño y la ilustración europea y norteamericana como Herbert Bayer, Edmund Lewandowski, Alvin Lustig, E. McKnight Duffor, Ladislav Sutnar, George Giusti, Herbert Maltor y Lester Beall, quien era director de la revista *Red Cross* y la *What's New* de los laboratorios Abbot y con quien entablaría una significativa relación profesional.<sup>73</sup>

En el mismo año Bradbury Thompson, director de *Westvaco Inspirations for Printers*, fue nombrado a iniciativa de Agha director de arte para *Street & Smith Publications* en *Mademoiselle*, en donde puso en práctica un diseño estructuralmente simple y funcional con tipografía gótica. Bradbury Thompson, Agha, Brodovitch, Burtin y Hulburt manifestaron un profundo interés por la evolución de las artes visuales, los estudios de representación, composición, dinámica de la luz y psicología de la percepción para su posible aplicación en el diseño de revistas.

*Junior Bazaar* fue lanzada al mercado en 1946, como una rama juvenil de *Harper's*, su diseño se basó en una estructura constructivista militarista que se valió de simbolismos audaces, colores vibrantes y guiones vigorosos.<sup>74</sup>

La Segunda Guerra Mundial significó para Europa un retroceso significativo en la evolución del diseño editorial. La carestía generalizada afectaba este desarrollo en cuanto a los recursos humanos, técnicos y económicos disponibles. La imperante necesidad de conservar el papel se tradujo en una exigencia por saturar la página con el mayor número de información, precepto que regiría a las concepciones estéticas editoriales de la posguerra.<sup>75</sup> En Japón numerosos títulos de revistas aparecieron a pesar de la escasez de papel en el periodo denominado *Scrap Rush*.<sup>76</sup>



Por su calidad de estado neutral, Suiza tuvo la oportunidad de convertirse en el único reducto de la evolución de la vanguardia europea. Este legado habría de difundirse por Europa a través de los institutos de enseñanza de Basilea, Zurich y Ulm como en las revistas *Werk, Du, Neue Grafik* y *Typographische Monatsblätter*. En Italia Max Huber se encargaría de propagar las ideas suizas, como a su vez lo harían en Alemania Hans Finsler, Armin Hofman, Josef Müller y Karl Gerstner. Las publicaciones de arquitectura, culturales y de diseño se convirtieron en el primer canal de compenetración de este racionalismo suizo en la industria editorial del continente. Entre estas revistas se encontraban *Domus* y *Urbanistica* en Italia; y *Art and Industry, Architectural Review, Architectural Design* y *Design* en Inglaterra.<sup>77</sup>

Inglaterra fue una nación con una tradición fotográfica aplicada a las revistas muy estrecha. Esta circunstancia puede explicarse por la generalización del gusto del pequeño burgués, la tradición de una cultura más textual que visual, la marcada tendencia por la artesanidad y por ende al exclusivismo que se manifestaba en el desdén por los productos fabricados en serie, el favorecimiento desmedido del periódico como medio de difusión editorial masivo y la desconfianza en las pretensiones estéticas de la vanguardia europeo-continental. Consecuentemente la fotografía y el diseño no podían concebirse en el nivel de arte, por lo que debía marcarseles un límite con la literatura. Los programas de austeridad ingleses provocaron una recesión considerable en el uso del color de la cual solo se libraría la industria editorial hasta mediados de la década de los sesentas.

En este tormentoso panorama de finales de la primera mitad del siglo XX, *Radio Times* se jactaba de ser la revista de mayor tiraje en Inglaterra. Semanarios, revistas elitistas y libros de modas constituían la variedad editorial del momento. Allen Hutt contribuyó con sus estudios sobre tipografía para periódicos al incipiente vanguardismo inglés, sin embargo, no pudo librarse del ornamentalismo victoriano. Las limitaciones económicas generalizadas de la época se reflejaron en la imposibilidad de combinar fotografía y tipografía; el rotocalco tardaría en hacer su aparición.<sup>78</sup>

Stan Lee intentó en numerosas ocasiones juntar a los tres exitosos super-héroes de Timely como en las portadas de los tiempos de guerra diseñadas por Alex Schomburg. En 1946, creó en el no. 19 de *All Winners* el *All Winners Squad*, en donde todos los super-héroes y *Miss America* se aliaron por primera vez sin causar sensación alguna en el gran público, consecuentemente *All Winners terminó sus días*.<sup>79</sup>

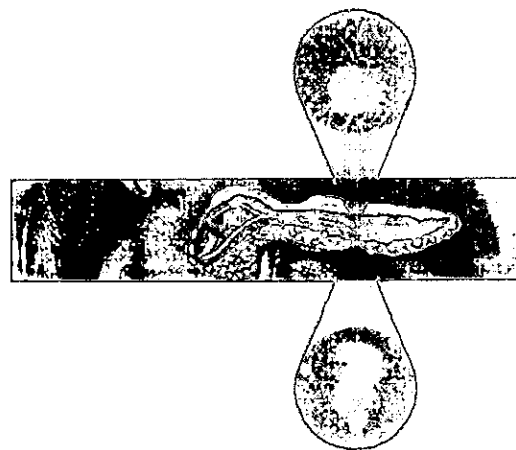
Una circunstancia común en el medio editorial fueron los movimientos de los directores de arte en las compañías editoriales. Cuando Cipe Pineles adoptó la dirección de la revista *Seventeen*, de Triangle Publications, no tardó en hacerlo también para *Charm*, que pertenecía a Street & Smith.

En 1947, ante la implícita conflictividad entre fotógrafos y directores artísticas por el proceso de politización de las revistas, Robert Capa, Henri Cartier-Bresson, David Seymour y George Rodger establecieron la agencia Magnum, organismo encargado de proteger la integridad del trabajo fotográfico de las mutilaciones ejercidas en el proceso de diseño.

En 1949, Alexey Brodovitch publicó su revista *Portfolio*, que habría de servir de modelo a toda una generación de diseñadores. La influencia de *Portfolio* se hizo sentir en los foros de discusión del American Institute of Graphic Arts.

Tras dejar *Fortune* en el mismo año, Will Burtin ingresó como director en la revista de la Upjohn Company; *Scope, Fortune* y *Scope*, por su tendencia a la divulgación científica, representaron para Burtin el reto de diseño informativo por excelencia, desafío que resolvió exitosamente mediante el fotograma y el montaje. (ver figura 1.7) Otros directores de arte destacados de este periodo son George Elliot (*Jewellery*

Fig. 2.7 Portada de *Scope* en 1957 donde se evidencia la conjunción entre imagen y texto característica de Will Burtin.



y *Spot*), D. B. Ruther (*Modern Packaging*), Leo Leonini (*Fortune*), Peter Bradford (*Industrial Design*) y Romaldo Giurgola y Roberto Mango (*Interiors*).<sup>60</sup>

Para 1949, año en que se internacionalizaron las señales de tráfico para automóviles,<sup>61</sup> el gusto por lo fantástico que caracterizó a la era dorada de la historieta se había desvanecido, las historias de *cowboys*, crimen y amor se establecieron en el gusto popular. En febrero de 1950, apareció el número final del *Captain America*, irónicamente surgió por la misma época *Captain America's Weird Tales*, publicación de horror en donde el mismo *Captain America* nunca apareció. En marzo de 1949, fue cancelado *The Human Torch*; tres meses después el *Sub-Mariner* se hundió. Para junio de 1949, *Marvel Mystery Comics*, la edición con que inició todo desapareció después de 92 números.

Los años cincuentas fueron tiempos de considerable tensión en los Estados Unidos bajo la apariencia de un bienestar económico insuperable. La construcción de refugios nucleares y la constante visión de *naves espaciales* se volvió un factor común en la cultura norteamericana. En 1950, surgió el único superhéroe de la década de la Marvel Comics, la creación de Bob Grayson; *Marvel Boy*. Para 1951, John Romita, uno de los ilustradores históricos de la Marvel, empezaba a destacar en el medio. Los marcianos y los *rojos* (soviéticos) fueron considerados por igual en la cultura popular y las historietas como los irreconciliables enemigos de Norteamérica.

Inspirados en el conflicto de la guerra con Corea, los creativos como Gene Colan y sus colegas dieron origen a un nuevo género, el de la historieta de guerra, que sustituía a los superhéroes y supervillanos por personajes realistas que mostraban el dolor y la miseria de la guerra. *War Comics*, *Battle*, *Combat*, *War Combat*, *War Action* y *Battlefront* son tan sólo algunas muestras de este género.<sup>62</sup>

El ingreso de Otto Storch como diseñador de *McCall's* en 1953, significó para la revista una transformación total que puede sintetizarse en la uniformación de las fuentes tipográficas, el sangrado completo de las fotografías, la producción de innumerables metáforas y juegos de palabras en el contenido, y el dinamismo en las posibilidades de representación (repeticiones, contrastes, reflexiones y escalas). Sin embargo, sería hasta la llegada de Herbert Mayes como director, que Otto Storch podría aprovechar al máximo las posibilidades gráficas de la revista. El éxito de la colaboración entre director y diseñador se reflejó en el tiraje de 8,500,000 ejemplares que la publicación alcanzaba. Storch consideraba que el diseñador debía conocer a fondo el tema de la publicación y ser bastante detallado al momento de dirigir a sus fotógrafos e ilustradores.<sup>63</sup>

El propósito principal de Martin Goodman, director de Marvel, fue maximizar los rendimientos de la industria de la historieta, por lo que decidió disminuir el presupuesto administrativo y los salarios de los ilustradores así como romper relaciones con su distribuidor, la Kable News, y establecer su propia organización distribuidora, la Atlas News Company. Dentro de este entorno evidentemente capitalista Goodman, quien publicaba ya diversos géneros de historieta, impulsó a Stan Lee, uno de los sobrevivientes de la crisis de la historieta, para revivir el género que tanto éxito tuvo en los años treinta. En el número 24 de la publicación titulada *Young Men* en abril de 1954, reapareció el *Sub-Mariner* de Bill Everett. *The Human Torch* y *Captain America* fueron retomados en tan sólo tres números. John Romita fue el ilustrador que revivió al *Supersoldado*.

Por la misma época Jack Kirby y Joe Simon, comenzaban a sobresalir en el medio como ilustradores. La nueva postura ideológica norteamericana, que comenzaba a infiltrarse en las historietas, identificaba a sus peores enemigos en su propio territorio; a los marcia-

nos y los *rojos*, pasados de moda en las historietas, se sumaban los traidores a la patria.<sup>64</sup>

En 1954, el psiquiatra neoyorquino Fredric Wertham publicó su libro *Seduction of the Innocent*, en donde asumía la responsabilidad de las historietas en el desequilibrio mental que conduce a la criminalidad juvenil. Uno de los argumentos de Wertham frente a los senadores con los que se reunió fue la posibilidad de que el público infantil accediera a las historietas de horror y crimen para adultos. Por otro lado se aprecia un aspecto sensacionalista en la obra de Wertham por su búsqueda obsesiva de jóvenes corrompidos y su condena absoluta a las historietas de superhéroes y de amor por igual. Para Wertham todo tipo de historieta debía desaparecer sin miramiento alguno.<sup>65</sup>

Henry Wolf, una de las notables figuras del periodo áureo en Norteamérica, inició su carrera como director de arte en 1952 en *Esquire*, en 1958, se estableció como director de *Harper's* y de ahí se dirigió a *Show* en 1961. Henry Wolf exploró las posibilidades de representación en su libro *Visual Thinking*. En *Esquire* cometió el error de sobrevalorar la portada y minimizar la importancia de los contenidos, puede aludirse en este sentido su falta de coherencia en la interacción entre ilustraciones, fotografías y textos. En *Harper's* ejerció su mejor época como director al contar con los mejores fotógrafos de modas y de retrato del mundo como Avendon, Hiro, Bassman, Horst, Derujinsky, Leiter y Ben Rose.

En *Harper's*, a diferencia de *Esquire*, puede apreciarse una preocupación por la simplificación tipográfica y sobre todo por la continuidad rítmica de los interiores. En *Show*, Wolf personalizó la tipografía mientras sus portadas presentaron una clara influencia surrealista. La estructura de la revista se basaba en una retícula de tres y cuatro columnas con la innovación original de incluir filotes horizontales y verticales.<sup>66</sup>

Después de dos años de ardua labor por parte de George Luce y su equipo en cuestiones de investigación mercadológica, del envío de dos dummies y una colección de artículos a potenciales patrocinadores con la finalidad de obtener la aprobación de su proyecto, surgió *Sports Illustrated*. En la década de los cincuentas, las tarjetas coleccionables de baseball constituían un gran éxito comercial, por lo que el equipo de Luce decidió incluir reproducciones de estas en el lanzamiento de su revista. Deportistas como Jackie Robinson, Ted Williams, Willie Mays, Duke Snider y Eddie Matthews decoraron las primeras portadas de lo que sería la publicación más exitosa de su género en la Unión Americana. Otra de las estrategias del equipo editorial de *Sports Illustrated* fue la inclusión de tarjetas fantasmas, como la de Mickey Mantle, que nunca aparecieron por conflictos entre los jugadores y las compañías productoras de dichas tarjetas; Topps y Bowman.<sup>67</sup>

Debido a los programas de austeridad en Inglaterra, muchos diseñadores manifestaron gran creatividad técnica, tal es el caso de Robert Harling y su trabajo en *Art and Industry*. Originales combinaciones de tipo, bloques de fotografía y color fueron sus elementos principales de expresión. Los procesos de impresión tricromática, en Solotone y Colotone substituyeron por su parte a la costosa cuatricromía a iniciativa de la compañía F. H. K. Henrion. En 1956, surgió *Imberber*, publicación de los estudiantes de Henrion en el Royal College of Art, esta institución, junto con la Central School of Arts representaron la convergencia que gestaría la nueva vanguardia inglesa.

The Independent Group fue un bloque intelectual de arquitectos, artistas y críticos que abogarían por una nueva estética. Entre estos pensadores se encontraban Theo Cosby (de *Architectural Design*), Kenneth Garland (director de *Design*), Brian Grimly (sucesor de Garland), Max Maxwell, Derek Birdsall, Tom Wolsey y Mark Boxer. Esta nueva

estética comprendía la aceptación de los sistemas reticulares y tipografía racionalista suizos, la composición asimétrica, los tonos y bitonos, y la generosidad espacial de la fotografía.<sup>68</sup>

En el mismo año se publicó *Weekly Shincho*, el primer semanario japonés producido por una casa editorial, pues hasta entonces las compañías de periódicos conservaban el monopolio en este rubro por sus posibilidades de impresión y distribución masivas.<sup>69</sup>

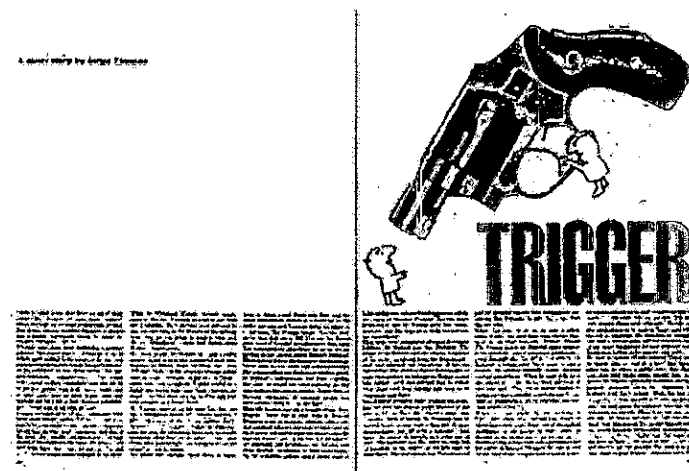
Keneth Garland enunciaba la necesidad de fusionar la exuberancia norteamericana con el racionalismo suizo. La figura del director de arte, tan importante del otro lado del Atlántico, ganaría su prestigio gracias a las editoriales Cornmarket y Stevens Press, esta última dirigida por Jocelyn Stevens. En 1959, Cornmarket publicó *Man About Town*, espacio donde Tom Wolsey dio rienda suelta a su creatividad y experiencia adquirida en sus estudios en el College of Art de Leeds y en su trabajo para la agencia Crawfords. Wolsey utilizó a la fotografía e ilustración con una expresividad sarcástica que concordó con el contenido. Introdujo también en su publicación el tipo suizo de Haas. Wolsey manejó un esquema tipográfico vanguardista que incluía algunos tipos ingleses *anticuados* a ma-

nera de subtítulos. En *Topic* y *Queen* desarrolló un sistema compositivo por ampliadoras ópticas al carecer de acceso al fotocopiado. Su fotografía fue intachable, pues se valió de talentosos profesionales como Bill Klein, John Bulmer, Tarance Donovan, Brian Duffy, John Donaldson, Don McCullin, Bill Brandt y Art Kane. En cuanto a la ilustración, cuyo uso estaba recluso a los semanarios femeninos, la prefería al estilo moderno, se valió de los grabados y trazos a pluma de Roger Law, Sidney King y John Sewell.<sup>70</sup> (ver figura 2.8)

En el mismo año, Jerry Siegel retomó con Mort Weisinger la realización del argumento de *Superman*, historieta que se enriquecería con la colaboración de Otto Binder y Edmont Hamilton en la creación y definición del resto de los personajes.<sup>71</sup>

A partir de 1959, en Suiza, las revistas farmacéuticas e institucionales y principalmente las publicaciones periódicas comerciales se encargaron de poner en

Fig. 2.8 El característico sentido del humor gráfico de Tom Wolsey en una portada para *Town* de diciembre de 1962.



la práctica la nueva teoría tipográfica y la estructuración reticular sistematizada. *Elle*, *Tween* y *About Town* en Europa fueron el resultado de la fusión de las vanguardias estéticas norteamericana y europea. Entre los diseñadores de estas revistas podemos citar a Peter Knapp, Willy Fleckhaus y Tom Wolsey.

Desde su fundación en 1945, la revista inglesa *Elle* mantuvo su característico espíritu vanguardista. En 1959, Peter Knapp le proveyó de un estilo poco convencional pero adecuado para su mercado. Su ilustración fue expresionista y provocadora mientras el uso de tipos de marcada sobriedad, la ampliación de caracteres dibujados y la deformación fotográfica se volvieron la norma. Knapp propuso en la fotografía de modas ambientes inconcebibles y encuadres fotográficos nada ortodoxos.

*Tween*, cuyo director de arte fue Willy Fleckhaus, surgió como una revista para los adolescentes de la generación de la posguerra, también llamada la *Halfstrone*. *Tween* enarbó un espíritu emocional a través de sus contrastes inesperados y sus situaciones imposibles. Rompió con las normas del encuadre fotográfico a la manera de Knapp. Fleckhaus utilizó una estructura compositiva simple, fuertes contrastes en blanco y negro y enmarcados por influencia de la pantalla de televisión. Fleckhaus fue un anárquico de la imagen que tras dejar *Tween* se centró en el diseño de libros y en la enseñanza hasta su retorno al diseño de revistas en *Faz Magazin*, suplemento del *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. En *FAZ*, Fleckhaus mantuvo una preferencia por la ilustración sobre la fotografía, la relación entre texto e imagen era atrevida.

Desde 1963, Max Maxwell y Tom Wolsey asumieron la dirección de *Queen*, publicación que conjugó a lo mejor de los nuevos talentos de la lente como Hedgecoe, Bailey, Donaldson, Bulmer y Donovan. Beatrice Miller sucedió a Maxwell y Wolsey en la dirección de *Queen*, dando oportunidad a Willie Landels en el control editorial.<sup>92</sup>

Para 1960, la circulación de revistas en el mercado se había incrementado, adicionalmente un gran número de talentos gráficos se dieron a conocer como resultado de la nueva pedagogía del diseño impartida en la London School of Printing. Entre los nombres surgidos de esa institución se encontraban Derek Birdsell, Richard Hollis, David Hillman y David King. Ante el establecimiento del College of Art en 1961, Richard Hollis impartió su curso de grafismo, donde puntualizaba la experimentación en las técnicas de impresión. Para ese momento la impresión a color se había abaratado.

A principios de los años sesentas, las influencias europeas comenzaban a adquirir importancia en la unión americana al punto de definir un estilo internacional que se hizo sentir principalmente en el diseño de identidad corporativa. Este estilo internacional fue adoptado por Willy Fleckhaus en *Tween* y por Herb Lubalin en *Saturday Evening Post*.<sup>93</sup>

En 1960, se publicó el no. 271 de *Adventure*, ejemplar donde apareció por primera vez *Lex Luthor*, antitesis de *Superman* desde sus años de adolescencia encarnada en un excéntrico científico loco.<sup>94</sup>

Para 1961, el semanario *Look*, dirigido por Allen Hurlburt, comenzaba a sobresalir por factores estéticos y tecnológicos muy específicos; en cuanto a los primeros estaban su estructura modular, su contraste fotográfico y su limpieza tipográfica; por el lado tecnológico el equipo de *Look* había patentado su propio método de impresión cromática de alta fidelidad denominado Loochromatic.

En 1966, Will Hopkins inició su colaboración en *Look*, donde introdujo por influencia de Müller Brockman un sistema reticular complejo que permitió un mayor dinamismo y cohesión en la estructura general de la revista. Este semanario alcanzaría su plena madurez hasta 1968, al enfatizar la política, las artes y la cultura popular sobre los deportes y el ocio.<sup>95</sup>

A partir de 1961, se revisó y actualizó la figura del super-héroe. El torrente creativo que distinguió a la Marvel Comics a partir de esa fecha llegó hasta la terminología de varios estudiosos del tema, que tras la creación del término por Stan Lee comenzaron a hablar de una *Era Marvel* para referirse a la década de los años sesentas. Los *Fantastic Four*, creación de Stan Lee y Jack Kirby, fueron el símbolo de tal renacimiento. Lee y Kirby revolucionaron la forma de hacer historietas dando importancia al aspecto creativo del ilustrador. La forma convencional dictaba que un escritor debía preparar la historia y organizarla por fases, misma que debía ser interpretada por el ilustrador. En el caso de los *Fantastic Four*, Stan Lee se limitó a dar una sinopsis de su idea a Jack Kirby, quien regresó los resultados gráficos a Lee para que éste los complementase con sus diálogos. A partir de entonces ambos creativos adoptaron tal metodología de trabajo.<sup>96</sup>

Ante la figura de *The Thing* y la temática de *Tales to Astonish*, Lee y Kirby trabajaron con la idea de los efectos de la radioactividad y en mayo de 1962, dieron vida a *The Hulk*. En el mismo año, la Marvel, tras resurgir como una pequeña compañía después del periodo de crisis, había crecido lo suficiente como para pugnar con la DC, que solo permitía la distribución de ocho historietas Marvel por mes. Como resultado, la siguiente lista de super-héroes solo podría ser introducida en las publicaciones existentes. (ver figura 2.9 en la siguiente página) En agosto de 1962, en el no. 83 de *Journey Into Mystery*, apareció *The Mighty Thor*, creación de Stan Lee que a pesar de su éxito contundente solo pudo aparecer una vez cada dos meses.

*Spiderman* comenzó como un experimento espontáneo que por poco no se imprimió, puesto que Martin Goodman se negaba a ello por considerar que el tema de las arañas era desagradable. La historieta *Amazing Adult Fantasy*, por sus escasas ventas, fue el espacio propicio para promover al que sería el mejor super-héroe adolescente. Retirando al



Fig. 2.9 Tras siete décadas de una encarnizada pugna por la hegemonía en la industria de la historieta norteamericana e internacional, la Marvel y la DC han optado por reunirse ocasionalmente en ediciones especiales.

adjetivo *Adult*, *Spiderman* fue presentado en agosto de 1962, en *Amazing Fantasy*.

Un avance sorprendente que este personaje representó en la sintaxis de la historieta fue la justificación de su diálogo interno. Hasta entonces se consideraba, y así lo enunciaba Joe Simon, primer editor de la Marvel, que los acompañantes de los super-héroes como el Robin de Batman en la DC o el Bucky Barnes del Captain America eran importantes porque daban lugar a que los protagonistas principales expresaran sus pensamientos. Stan Lee introdujo un tipo específico de peripetia en las historietas, la estructura simbólica que representa los pensamientos. *Spiderman* encarnó el reto de evolucionar la ortodoxa

figura del super-héroe. El carácter neurótico, compulsivo y profundamente escéptico de *Peter Parker* le obligaba a lidiar consigo mismo más que con el ego inalcanzable de otros super-héroes. A pesar de su incuestionable éxito, afirmado en una de las más altas ventas que la Marvel ha registrado en su historia, *Spiderman* apareció hasta marzo de 1963.<sup>97</sup>

En 1962, en Inglaterra, el editor de periódicos Michael Rand y Mark Boxer decidieron publicar *The Sunday Times Magazine*, inaugurando un nuevo concepto de revista denominado *suplemento en color*. *The Sunday Times* abarcó una serie de temas que no se tocaban en los periódicos con una calidad literaria y fotográfica respetable que cautivaría a las clases cultivadas medias, que para entonces comenzaban a inclinarse por el pensamiento de izquierda. (ver figura 2.10) El auge que la publicidad le dio al garantizarse más de un millón de ejemplares significó los recursos necesarios para desarrollarse libre-

mente. Los directores Godfrey Smith y Marcus Linklater impulsaron a tal grado a esta publicación que en poco tiempo se convertiría en el semanario del mundo.

El diseño de *The Sunday Times* tuvo su origen en la publicidad contemporánea, caracterizada por la fotografía monumental acompañada de ingeniosos juegos de palabras. El collage y el montaje, las ilustraciones decorativas y mordaces, los diagramas y los mapas complementaban un cuadro saturado susceptible de hojearse o estudiarse a fondo. Hacia 1968, se había inclinado por reportajes sobre el comunismo. A la salida de Linklater, *The Sunday Times* suavizó su línea editorial. El exitoso formato de esta publicación, que proclamaba un contenido visual y expresivo vigoroso, influyó en *The New York Times* y *Boston Globe* en Estados Unidos, en *Sette Giorno* en Italia y en *The Observer*, *The Sunday Telegraph* y *The News of the World* en Inglaterra. Por primera vez la revista influía en otro medio masivo de comunicación. Otras publicaciones que también influyeron en los diarios fueron *The Sunday Times Review*, los suplementos de *Die Welt*, *Publiky* y *The Sunday Times Saturday Review*.<sup>98</sup>

Fig. 2.10 Portada del *Sunday Times Magazine* del 12 de marzo de 1967.



*Tales of Suspense* retomó en su no. 39 el problema de Vietnam, que después del 63 se volvió el acontecimiento político y militar más importante de la década. Es en este número donde apareció por primera vez *Iron Man*, quien combatió contra los comunistas. En 1963, Marvel estaba en condiciones de cumplir los deseos de Martin Goodman, su director, de crear una analogía de la liga de la justicia de la DC. *The Avengers* surgieron con *Iron Man*, *The Hulk*, *Ant Man* y *The Wasp* (nuevo personaje femenino) como integrantes. La inclusión del gigante verde fue un error marcado que se corregiría en el segundo número. Simultáneamente, surgieron los *X-Men* como un grupo de super-héroes diferentes. La idea original de Stan Lee era la de una agrupación de adolescentes, pero Goodman sentía que el nombre no resultaría atractivo para el público juvenil, por lo que se les designó como se les conoce en la actualidad. Las historias de la Marvel fueron haciéndose tan complejas que las páginas de un *single book* no bastaban para su conclusión, por lo que las series se volvieron una norma aceptada por la mayoría del gran público.<sup>99</sup>

Originalmente concebido como un experimento espontáneo para el no.10 de *Strange Tales*, publicado el 10 de julio de 1963, el *Dr. Strange* adquirió popularidad rápidamente. La trascendencia de *Strange Tales* radica en dejar en la incertidumbre la aparición del doctor por su carácter místico, *The Human Torch* compartió ocasionalmente las páginas de *Strange Tales* con el *Dr. Strange*.

En abril de 1964, apareció *Daredevil* no. 1, presentando una de las sorprendentes creaciones de Stan Lee. A pesar de que el nombre había sido utilizado en un olvidado personaje de la editorial Lev Gleason, Lee consideró que era perfecto para su *hombre sin miedo*.<sup>100</sup> En 1963, se estableció una franquicia de *Fortune* en Japón, publicación que posteriormente se convertiría en una de las más exitosas del género de negocios de ese país con el título de *President*.<sup>101</sup>

En 1965, *Nova*, publicada por Dennis Hockett y dirigida por Harry Peccinotti, se ubicó en el mercado inglés como una revista femenina radical. La temática se centraba en cuestiones de salud, sexo, política, moda, viajes, arte y otros temas originales que se manifestaban en una portada fotográfica alternativa que dejaba atrás el frívolo retrato facial. El tiraje de 150,000 ejemplares de *Nova* atestiguan su apabullante éxito. El diseño de Peccinotti se caracterizó por la manipulación tipográfica con repeticiones y reflexiones originales, la angularidad del cuerpo humano como elemento de movimiento, los colores fluorescentes como acentuación visual y la tipografía como elemento funcional y poco convencional. A la dimisión de Hockett le sucedieron Bill Follover, Derek Birdsall y David Hillman.

Para 1966, la recesión europea había sido superada y el diseño de revistas mostraba una narrativa conceptual de gran calidad. Esta evolución puede atribuirse al respeto adquirido por la fotografía ilustrativa, el impacto visual de la televisión, la libertad editorial, la politización de las revistas femeninas y el ventajoso posicionamiento de los diseñadores. El diseño de David Moore para *Amerika* representó la madurez de la modernidad producto de dos décadas de descubrimientos estéticos en materia de tipografía, ilustración, diseño modular y expresión gráfica. Moore encarnó la exigencia de Storch, la concepción estética de Hulburt y la visión informativa de Wolf en la última de las revistas norteamericanas de generalidades de gran formato.<sup>102</sup>

En 1967, Richard Neville y Martin Sharp lanzaron *Oz* en el mercado británico con Jon Goodchild como diseñador principal y con un presupuesto bastante limitado. Con *Oz* comenzaba a gestarse la importancia de las publicaciones *underground* como herederas del inconformismo gráfico que impulsó a la vanguardia. La apariencia visual de *Oz* tornosa más interesante cuando abandonó el esquema de historieta psicodélica para volverse un espacio que cuestionaría las

convenciones gráficas imperantes a nivel de diseño e impresión en el momento. El equipo de *Oz* estuvo integrado por una serie de colaboradores anónimos. *IT, Ink, 7 Days* y el semanario comunista francés *Rouge* completaron el cuadro de revistas alternativas.

El expresionismo abstracto, el op art y el pop fueron las influencias artísticas fundamentales de los creadores *underground*, algunos de los cuales eran verdaderos profesionales como Sharpe, Wills, Richard Adams, Jim Anderson, Peter Brookes, Pearce Marchbank y Barney Bubbles. Las influencias culturales se encuentran en el rastro dejado por la psicodelia *hippy*, la cultura del rock y la droga, y el movimiento democrático radical del 68. En Europa la ilustración recobró una gran importancia (ver figura 2.11 en la siguiente página), la fotografía tendió a la manipulación del collage y el fotomontaje, como a la ampliación de los errores en el tratamiento tipográfico.<sup>103</sup>

La cima de la Era Marvel tuvo lugar en 1968, cuando las ventas alcanzaron las 50,000,000 de copias anuales. Los personajes que compartían su espacio tuvieron la oportunidad de aparecer en su propia historieta como *The incredible Hulk*, *The invencible Iron Man*, *Dr. Strange*, *The Sub-Mariner*, *Captain America* y *Nick Fury*, agente de *S.H.I.E.L.D.* Tan notable fue la confianza de la Marvel en su propio éxito que en el mismo año surgió *Not Brand Echh* como un espacio para que la compañía ridiculizase a sus propios super-héroes con sus ilustradores originales. *Spiderman*, la más popular de las creaciones de Marvel, fue publicada en una edición especial a tamaño de revista en blanco y negro con el precio elevado de 25 centavos. El fracaso de dicha edición sería tan solo un presagio de los momentos difíciles que se avecinaban.

*The Silver Surfers* surgió en 1968, como una idea de Lee por elevar cualitativa y cuantitativamente a la historieta con el amparo de la favoreciente situación de Marvel. John Buscema fue el encargado de

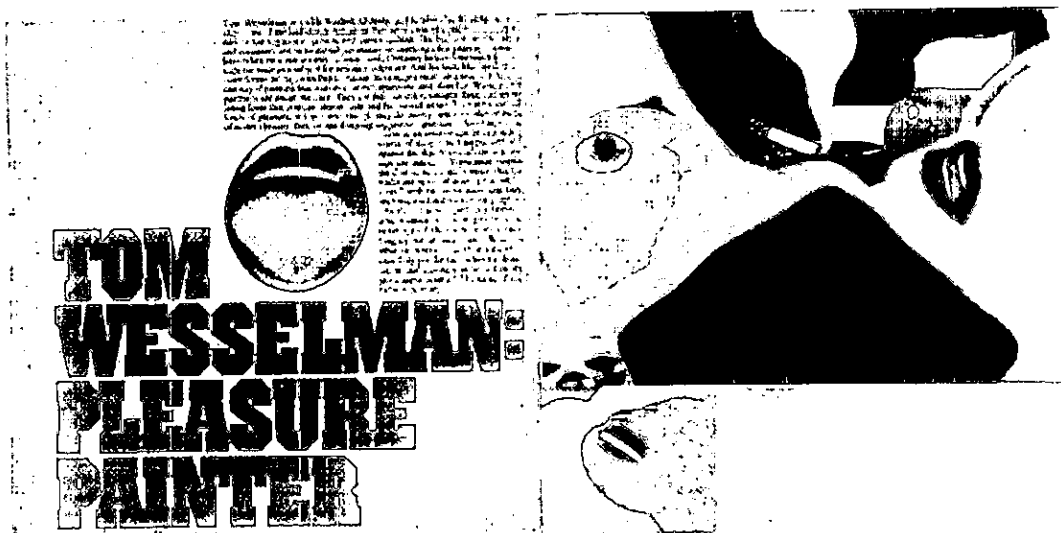


Fig. 2.11 Un claro ejemplo de la revaloración de la ilustración en la corriente revivalista es este interior de la revista *Avant Garde*, de noviembre de 1968, por Herb Lubalin.

de ilustrar magistralmente la presentación de este nuevo personaje, cuyo primer ejemplar alcanzaba el mismo precio de la edición monocromática de *Spiderman*.

Martin Goodman vendió en el mismo año la Marvel a la Perfect Film and Chemical Corporation, que rápidamente cambió su nombre por Cadence Industries. Todas las empresas editoriales de Goodman fueron agrupadas bajo la Magazine Management, Goodman continuó como presidente y editor. Lo que aparentemente sería un cambio superficial se transformó en un reflejo de las condiciones negativas del mercado que comenzaban a elevar el precio de los ejemplares de las historietas de 12 a 15 centavos. Tales condiciones eran económicamente predecibles por la bonanza experimentada durante casi una década. El incremento en el precio por ejemplar significó el desapego de un gran número de su público juvenil. Por primera vez en mucho tiempo la Marvel comenzó a suprimir publicaciones en vez

de incrementarlas. *Not Brand Echhy Dr. Strange* fueron los primeros en desaparecer, seguido por el filosófico *Silver Surfer*, la creación platónica de Stan Lee. Los *X-Men*, historieta que habría de convertirse en el más popular de los Estados Unidos, pudieron apenas sobrevivir por el talento del escritor Roy Thomas y del ilustrador Neal Adams. No obstante su cancelación temporal, los *X-Men* fueron retomados en marzo de 1970, con la reimpresión de varios números.<sup>104</sup>

Desde la década de los setentas, la industria periodística empezó a inclinarse por la composición digital con base en la tecnología de la Appel II. La ruptura con el diseño vanguardista que significó el final de la era dorada se explica por factores económicos y estéticos. Entre los últimos se encuentran la influencia del expresionismo norteamericano y el provincianismo, que significaron un resurgimiento conservadorista de las formas ornamentales localistas y que denotaron una marcada preferencia por la ilustración y la superficialización del contenido. Los factores económicos, que tuvieron su origen en la doble recesión de 1972 y 1974, fueron la reducción de la publicidad y su paradójica intromisión en la redacción en detrimento de la autoridad de diseñadores y periodistas,

y el incremento del precio del papel, por consiguiente la reducción de formatos por consejo de los consultores mercantiles. Las primeras víctimas de la recesión fueron *Nova* y *Tween*. La primera, al igual que *The Sunday Times Magazine*, *Esquire*, *Fortune*, *Holiday* y *Harper's Bazaar*, redujo su tamaño considerablemente y la segunda desapareció en 1970.

Las exigencias del mercado se impusieron sobre la iniciativa de los cuerpos creativos editoriales reflejándose en una reducción y abigarramiento del material fotográfico impreso. Como respuesta ante las nuevas circunstancias del medio, toda una generación de directores y diseñadores partieron hacia otros rubros de la comunicación visual como el diseño de libros.

La prensa *underground* se consagró como el último reducto de la vanguardia europea y norteamericana. *Private Eye* en Inglaterra, *Ramparts* y *The San Francisco Oracle* en Estados Unidos, fue la publicación que originó este periodismo extraoficial. En sus inicios esta prensa *underground* se asemejaba al formato de los periódicos más que al de las revistas ilustradas.<sup>105</sup>

No obstante, su importancia en Europa,

el radicalismo reformador *underground* no tuvo la misma fuerza en Estados Unidos, país donde la vanguardia se había situado como herramienta del bienestar corporativo y donde el expresionismo abstracto constituyó la influencia más significativa y donde la frontera entre el mundo editorial comercial y *underground* no estuvo bien delineada.

El suplemento *West*, *Texas Monthly*, *Rolling Stone*, *Ramparts*, *Ms* y *Harper's Bazaar* fueron un grupo de revistas norteamericanas que se distinguió por su apego a la tipografía moderna, a las convenciones fotográficas de encuadre y a la variedad expresiva en el uso de la ilustración. Por otro lado la psicodelia y el revival fueron fuente de inspiración para la tipografía de *Look*, *Playboy*, *Lui*, *Queen*, *Nova*, *Redbook*, *Esquire* y *Vogue*.

El estilo Push Pin Studio, creado por Seymour Chwast, Ed Sorel y Milton Glaser, fue un abanico ecléctico de un sinnúmero de tendencias en perspectivas planas y colores llamativos. A partir de 1971, los valores de producción alcanzaron nuevos niveles en Estados Unidos, impulso que definiría al diseño norteamericano en el futuro. El uso mesurado de ornamentalismos, el equilibrio simétrico, la limpieza técnica de la fotografía y las ilustraciones decorativas definieron los primeros años de este conservadurismo.<sup>104</sup>

En 1973, *Rolling Stone*, periódico tabloide entre cuyos directores figuraron Salisbury, Black, Mary Shanahan, Stephen Doyle y Derek Ungless alcanzó el tiraje de 500,000 ejemplares a nivel mundial vinculando al mundo musical juvenil con el de los negocios.

El conservadurismo norteamericano significó la ruptura de la simbiosis entre texto e imagen, muestra de ello fue la *Esquire* de 1978, con el rediseño de Milton Glaser, que ya contaba con la experiencia de haberlo hecho para *Paris Match*. Cuando Robert Priest se hizo cargo de *Esquire* en 1980, dio importancia a la tipografía proponiendo un



Fig. 2.12 Una afortunada composición para *Esquire* en agosto de 1980, donde puede apreciarse una amplia gama tipográfica y la unidad de la doble página.

esquema complejo e interesante, por otro lado manifestó su predilección por la ilustración y las formas ornamentales. Michael Gross dio mayor espacio a la fotografía mientras Milton Glaser volvió a dar importancia a la tipografía, incrementó el número de fotografías y redujo su tamaño. Walter Bernard colaboró en *Esquire* (ver figura 2.12), rediseñó *Adweek*, *Atlantic Monthly* y *Fortune*.<sup>107</sup>

Terry Jones fue el diseñador de *Vanity Fair* y de la sección británica de *Vogue*, más tarde se consagró en Condé Nast como el creador de una forma original de diseño a la que denominó diseño instantáneo y cuya premisa era la expresión de espontaneidad. Keith Ablitt estuvo como director de arte de *Design* en 1978, en esa publicación dio un aire moderno a la tipografía sustituyendo *Univers* por *Century*. Por otro lado, David Driver asumió en *Radio Times* un claro compromiso didáctico acorde con la BBC. Driver hizo de esta publicación, la revista de mayor venta en el Reino Unido con su variedad gráfica que incluía ilustraciones de Frank Bellamy, Richard Draper, Russell Mills, Fluck & Law, Ralph Steadman y Adrian George.

En la industria editorial del resto de Europa se vivió un debilitamiento a principios de los años setentas, sin embargo,

algunas revistas conservaron su calidad gráfica. *Stern*, con la dirección de Wolfgang Behnken propuso un estilo agresivo con una gran variedad de técnicas gráficas; *Lui* y *Photo* del grupo Filipachi fomentaron la calidad de la ilustración y la fotografía. En los países bajos sobresalieron un grupo de revistas de tendencia *underground* como *Aloha*, de Willem de Ridder, *Hitweek* y *Hollands Diap*, de Anton Beeke, *Furora*, diseñada por Piet Schreuders.

Algunos holandeses se apegaron al constructivismo denotando una superioridad intelectual de su diseño sobre el inglés y el norteamericano. Este enfoque racionalista fue practicado por el grupo Wild Plakken. Sin embargo, las exigencias del mercado prevalecieron en lo general a través de publicaciones comerciales. A su vez, los avances en sistemas de fotocomposición y composición digital promovieron distorsiones improductivas de la tipografía.



Entre 1976 y 1977, se gestó en las escuelas de arte inglesas un movimiento artístico pequeño burgués, social y cuasi-político que proclamaba la autarquía, el nihilismo y un profundo sentido individualista; el *punk*. Este movimiento cuestionaba el utilitarismo a que se habían sometido los elementos culturales de la generación que le precedió. El individualismo *punk* encarnó un renovado interés por el dadaísmo y el pop art, así como por la presencia de elementos gráficos que no requirieran de trabajo grupal para su ejecución. En este sentido puede considerarse el uso de tipos *typewriter*. *Sniffin' Glue, Situation y 48 Thrills* son claros ejemplos de este periodo.<sup>108</sup>

La renovación *punk* a su vez promovió la experimentación con formas de composición y técnicas de impresión. A finales de la década de los setentas, el público juvenil se vislumbraba como un mercado de gran potencial, con esta ideología surgieron *Smash Hits, Just 17, Looks, More y The Face*, en donde la música, los films y el estilo se volvieron los temas más recurrentes.

En 1981, Neville Brody entro a *The Face*, donde redescubrió el potencial de los símbolos y de las formas y las texturas como elementos de cohesión y continuidad de la revista. *New Socialist y City Limits*, las otras dos publicaciones en las que Brody intervino, enmarcaron también un fuerte carácter experimental. Su manejo tipográfico fue sumamente expresivo al recurrir a la deformación intencionada de caracteres para la acentuación selectiva del discurso.

Esta postura innovadora perdería su fuerza con la evolución del diseño editorial en los años ochentas. Por su parte el *punk*, como movimiento social, terminó siendo aborrido por el comunismo como sucedió con el movimiento *hippy*.

Al asumir Terry Jones la dirección de *i-D* con un presupuesto limitado, decidió llevar a la revista hacia un nuevo concepto editorial; el fotoperiodismo de modas. Jones contaba con su experiencia como director de *Yogue* y algunas

de sus ramas editoriales. Su diseño adoptó un estilo aparentemente espontáneo al que denominó *diseño instantáneo*. Jones optimizó la utilización de sus recursos al mínimo costo. La deformación mediante fotocopiado y procesos de impresión como las tipografías *typewriter* se volvieron elementos comunes en *i-D*, en cierto sentido se adoptó un concepto muy original de artesanía de imprenta. El diseño de Jones se oponía radicalmente a la función objetivo de los primeros vanguardistas. En *i-D* se reunieron grandes talentos del diseño y la fotografía como Stephan Male, Moira Bogue, Robin Derrick, Rod Clark, Simon Foxon, Nick Knight y Marc Lebon.<sup>109</sup>

Las denominadas tiras culturales fueron revistas de gran formato (A3 o mayor), su lanzamiento representó un reto espacial para los diseñadores de la época. La primera de todas fue *Interview*, publicación de Andy Warhol introducida en 1970. A *Interview* le siguieron *City of San Francisco* (1975), *Wal* (1976), *Hard Werken* (1979), *Fetish* (1980), *Metropolis* (Nueva York, 1981), *Nato* (Londres, 1983) y *Emigre* (1985).

La mayoría de estas publicaciones fueron producidas por y para diseñadores como talleres de composición espacial extraordinaria. Tiempo después una sucesión de revistas de estilos de vida adoptó este tipo de formato como *LA Style* (1986), *Equator* (San Francisco, 1986-1987), *Paper* (Nueva York), *Westuff* (Flórida). Entre las revistas de modas que adoptaron formatos monumentales se encuentran *W, Comme des Garçons, Sixth Sense y Nadir* (Japón), y la gigantesca *Manipulator* (Alemania). Algunas de estas revistas presentaron problemas al momento de ajustar escalas, determinar los anchos de las columnas y equilibrar tensiones. El diseño de Simon Esterson para *Blue Print* fue a pesar del formato, uno de las más notables.<sup>110</sup>

En 1983, Walter Bernard se unió a Milton Glaser para formar el equipo WBMG. Glaser y Bernard fueron expo-

nentes de un diseño muy fragmentado, de composiciones rectangulares, bidimensionales y poco dinámicas cuya principal preocupación fue la captación del lector por el mayor tiempo posible y que definió el diseño norteamericano de los años setentas y ochentas. Entre los diseños de WBMG se encuentran *Jardin des Modes, L'Europeo, New West, L'Express, Manhattan Inc., Channels, Lire y Washington Post Magazine*. En ambos lados del Atlántico se reprodujo el estilo de WBMG con la perjudicial consecuencia del estancamiento del diseño editorial en un estilo rectangular y monótono. Sin embargo, en Inglaterra algunas revistas mantuvieron la continuidad de la estética de los escépticos *underground* como *New Edinburgh Review, Manchester Review y Time Out*. Entre estos escépticos estaban Tony Elliot y Pierce Marchbank, cuyo pasado convergió en *Oz*.<sup>111</sup>

En 1985, Régiz Pagniez dirigía *Elle* en Estados Unidos, con una visión clara del uso de los colores primarios, los contrastes jerárquicos de la tipografía y el dinamismo fotográfico (por influencia de *Harper's*), *Elle* tuvo un éxito sorprendente. Otras revistas francesas de gran importancia fueron *Globe, Perfect, Actuel, Paris Match, Madame Figaro, Glamour, Elle Decoration y Marie Claire*. Pare ese año la industria editorial había cosechado los frutos de la vanguardia iniciada en 1968.

El sinuoso camino que el diseño de revistas encaró a lo largo de las recesiones económicas y que se tradujo en la imperiosa necesidad de racionalizar las estrategias editoriales tuvo características peculiares en cada lado del Atlántico que pueden explicarse por las particularidades nacionales y sociales de cada región.

En Inglaterra el movimiento *Punk* dio nuevos bríos a un diseño editorial que buscaría conciliarse con la modernidad. En Italia las recesiones fueron menos graves, permitiendo que editores como Condé Nast, Mondadori, Espresso y Nuove ERI Edizione continuaran con un desarrollo gráfico personalizado. En

Francia decayeron sensiblemente los estándares de calidad, manifestándose una disociación entre tipografía, composición e imagen. En términos generales pudo observarse en Europa el resurgimiento del interés por el constructivismo, al pop art y el montaje; interés que no sería refrendado del otro lado del Atlántico.<sup>112</sup>

En 1987, la compañía Apple Macintosh mejoró notablemente sus sistemas de composición digital, abriendo con ello el camino a una nueva era de la revista. En Estados Unidos el instintivo desdén por el mal gusto permitió que la tipografía clásica y vanguardista resurgiera de las publicaciones *underground* hacia las comerciales. A las tendencias californianas del New Wave y neoclasicistas holandesas de la Cranbrook Academy, le precedió el postmodernismo, movimiento que ha encontrado su inspiración en la composición digital, el *internacional design* y la estética de la clase media consumista.

La nueva estética digital, que parece no reconocer fronteras, promueve la experimentación editorial pseudotridimensional mediante la superposición de numerosas capas de elementos gráficos dentro de un concepto de riqueza conceptual y visual innegable. España e Italia han actuado como los receptores más importantes de esta nueva estética que, tras difundirse del otro lado del Atlántico, ha adquirido más fuerza en el viejo continente.

En Estados Unidos a las publicaciones clásicas se han adherido *Esquire*, *New York*, *Wigwam*, *Egg*, *Metropolitan Home* y *Smart*. En Europa surgieron *Domus*, *Gap Casa*, *Cento Cose*, *Tempo*, *Apart* (ver figura 2.13), *Blue-Print*, *Arena* y *Management Today*. En Inglaterra y Estados Unidos es clara la preferencia por el uso de rostros en las portadas, los franceses manifiestan por su parte un gusto por el cuerpo entero, mientras los japoneses se inclinan por el torso y la cabeza.<sup>113</sup>

En la actualidad la influencia de la composición digital en el control de la producción y manipulación de imagen y texto, ha propiciado la reaparición de las revistas de generalidades y para hombres. Puede inclusive hablarse de una internacionalización en la edición de revistas que promueve la homogeneidad como en el caso de *Arena*, *Tempo*, *Acuel*, *King*, *Equator*, *Emois*, *El Europeo*, *Spy* y *Vanity Fair*.

El concepto narrativo ha evolucionado a su vez en revistas como *Money Economy & Time*, *Switch*, *Edge* y *Mr*. Algunas revistas de deportes, música, deportes, literatura, negocios y moda han propuesto resultados gráficos interesantes que cuestionan las convenciones del diseño gráfico, entre estas podemos citar a *Interview*, *French Glamour*, *Straight No Chaser*, *Wire*, *Pati Pati*, *Transworld Skateboarding*, *Picadía*, *Itams*, *Metropolis*, *Apart*, *Avenue*, *Lire*, *Driver*, *Management Today*, *Vogue*, *Italia*, *Looks*, *X-Men* y *Piacere Rokan*.

La ornamentación tipográfica, las disgregaciones del collage y

touch

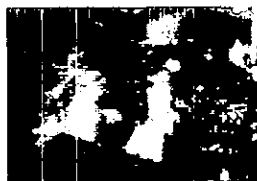


Fig. 2.13 La revista alemana *Apart*, por su tendencia literaria, mostraba en 1988 una estructura simple y sutil fundamentada en el tipo *Futura*.

los símbolos entrelazados que distinguen el diseño de revistas actual son expresiones de las referencias de comunicación que pretenden estructurar una nueva narrativa establecida a partir del discurso no racional del subconciente. Lo figurativo, simbólico y abstracto se conjuga en la expresión de técnicas de comunicación de contraste como la tensión y el movimiento. En los últimos años se ha rebasado la noción de la retícula como elemento primordial de composición con el reconocimiento del color, la textura y la forma como elementos cargados de un peso visual susceptible de manipularse.<sup>114</sup>

Los grandes cambios en la evolución de la revista son comunes en nuestros días, uno de ellos es sin duda la sustitución de la fotocomposición por la composición digital; como consecuencia, los compositores comienzan a perder influencia en el medio de la comunicación visual. Las aportaciones más significativas de la composición digital son la posibilidad de visualizar el resultado de una modificación en el producto de diseño sin requerir de algún tipo de impresión en papel, la ejecución de tareas repetitivas y la modificación instantánea. Los nuevos procesos de edición han unificado las técnicas de

producción de imagen y tipo. Desde que al diseñador se le permite controlar más plenamente al tipo en los nuevos medios de composición, adquiere mucho mayor responsabilidad por la configuración tipográfica.<sup>115</sup> En cuanto al desarrollo de la traducción tipográfica al lenguaje electrónico:

*... las fuentes de representación binaria fueron una contribución auténticamente positiva al desarrollo de la tipografía, que jamás habría podido surgir de no ser por los ordenadores; tienen una simplicidad única y poderosa que constituyen un cambio provechoso respecto a la pulida satisfacción que suele ser el objetivo común de la tipografía convencional.<sup>116</sup>*

Las posibilidades que la tecnología electrónica brinda a la tipografía son inmensas al integrar al tiempo y movimiento como elementos de expresión gráfica. El uso de tipos bold como acentuación visual será tan sólo una posibilidad más ante la expectativa de hacer parpadear o brillar intensamente al texto.

Ante todos estos adelantos ha sido evidente el surgimiento de un nuevo formato de revista; la revista electrónica, misma que se define como producto generado y difundida electrónicamente en un concepto de hipermedia. Es previsible notar que las limitaciones de la revista tradicional radican en su impresión en papel.

Las nuevas revistas propondrán un esquema de navegación como esquema narrativo que podrá ser interpretado o construido por el usuario, por lo que la paginación se volverá un concepto superfluo. Su grado de interactividad podría inclusive permitir al suscriptor la posibilidad de modificar su ejemplar e interactuar con las nuevas tecnologías de comunicación en red. Los dos problemas fundamentales que se plantean son sin duda la transportabilidad de las computadoras y la legibilidad del tipo en pantalla. La nueva revista será un formato que responda a la cultura visual masiva de nuestro tiempo; las revistas

literarias, con un gusto por la expresión escrita, difícilmente podrían adaptarse a los nuevos formatos hipervisuales.<sup>117</sup>

## 2.3 Elementos de la revista

Los elementos de la revista son aquellos que en términos generales estructuran a la misma, dicha configuración, desde una perspectiva básica, se realiza en dos niveles; el narrativo y el gráfico. La distinción entre ambos niveles debe entenderse sólo como una forma de ordenar a los elementos sin la pretensión del ejercicio de un profundo estudio en el campo comunicológico y semiótico. Considerese además que tales elementos se interrelacionan en la práctica comportándose como entidades pendientes.

### 1- Los elementos narrativos

Los elementos narrativos son convenciones de formato con funciones especializadas que determinan la estructura del discurso de la revista, es decir su estructura narrativa. Siete son los elementos narrativos de la revista:

#### a) La portada

No basta con decir que es la primera página de una revista. Es un elemento trascendental puesto que define la primera impresión que de una revista se tiene, es por tanto la página más importante de la misma. Jan V. White define a la portada como la cara de la revista y nos dice que:

*La portada es lo que el público ve inicialmente, es lo que más incide en la mente del espectador. Obviamente los interiores son igualmente importantes, pero toma tiempo examinarlos, requiere un esfuerzo intelectual para recordarlos, visualizarlos y juzgarlos. La portada es mucho más accesible.<sup>118</sup>*

La portada es la responsable de atraer la atención del público en el puesto de revistas, es un vehículo mercadológico, es un elemento de identidad que sirve

de base a la estrategia de venta del producto, es un elemento de distribución del producto desde el momento en que influye decisivamente en su venta y por lo tanto delimita su mercado, es a su vez el elemento que brinda confianza a los patrocinadores que deciden invertir en publicidad en algún producto editorial.<sup>119</sup>

La portada es asimismo el área sometida al control más estricto, puesto que los intereses del editor, del diseñador y sobre todo de los patrocinadores, intervienen en su configuración. Discurrir sobre cual es la mejor portada es un tema polémico entre los diseñadores y los editores. Para los primeros la mejor portada es la que incide más profundamente en la memoria del espectador, para los segundos indudablemente es la que más vende.

La imagen arquetípica en la configuración de portadas de revistas comerciales es sin duda el rostro completo a escala similar al natural, con las pupilas orientadas directamente a la cámara y una distancia entre ambas de 6 centímetros. Un hecho que resulta innegable es que mientras las revistas no dependen para su distribución de la venta en puestos especializados, la experimentación visual en la portada es más susceptible de ejecutarse.<sup>120</sup>

Los componentes textuales de la portada son:

- El nombre de la revista
- El eslogan,
- Los títulos de las secciones de interés principal
- El precio
- El número de la edición
- El número de volumen si es coleccionable
- El código de barras.

La portada debe expresar un carácter propio, dentro de la participación de los elementos visuales destaca la imagen de mayor jerarquía, misma que debe denotar un sentido de urgencia, importancia y valor. La portada puede concebirse como un producto en sí misma. (ver figura 2.14)

### b) La página de contenidos

Es el instrumento con que el editor involucra al lector con el interior de la revista. Dentro de un orden lógico esencial debiera ser la segunda página que el usuario ve después de la portada.

La tabla de contenidos debe considerar:

- El título "Contenido".
- El contenido de la revista, los encabezados de los artículos principales (posiblemente acompañados de una línea secundaria), líneas guía, créditos de los fotógrafos, etiquetas de áreas de interés y los números de referencia de las páginas.
- La identidad gráfica de la revista.
- La referencia histórica de la publicación indicando su fecha de fundación o incorporación.
- La fecha de publicación, volumen e información requerida por la ley.
- Los créditos del equipo editorial en orden de rango descendente especificando el nombre, el cargo y opcionalmente el número telefónico. El equipo de negocios debe presentarse abajo. El equipo de publicidad puede aparecer en otra página destinada para ello. El director de publicidad puede aparecer en ambas páginas. Algunas publicaciones, de acuerdo a su política, requieren la inclusión de los créditos de los consejeros profesionales, los miembros del comité de publicaciones, directores asociados etc.
- Las identidades gráficas de las afiliaciones asociadas.
- El *masthead* o conjunto de información comercial y editorial esencial que comprende los datos de la empresa institucional de origen, oficinas afiliadas, oficinas de publicación con sus direcciones, datos de correspondencia, atención a clientes, problemas de suscripción etc.
- Una miniatura de la portada con sus créditos.<sup>121</sup>

### c) El suplemento

Es un grupo de páginas de 4 hasta 8 unidades con información de última hora. Representa por lo tanto el último paso de la producción. Un suplemento debe contener:

- La identidad gráfica de la publicación
- La fecha
- El nombre del escritor o su foto
- El texto
- Elementos decorativos<sup>122</sup>

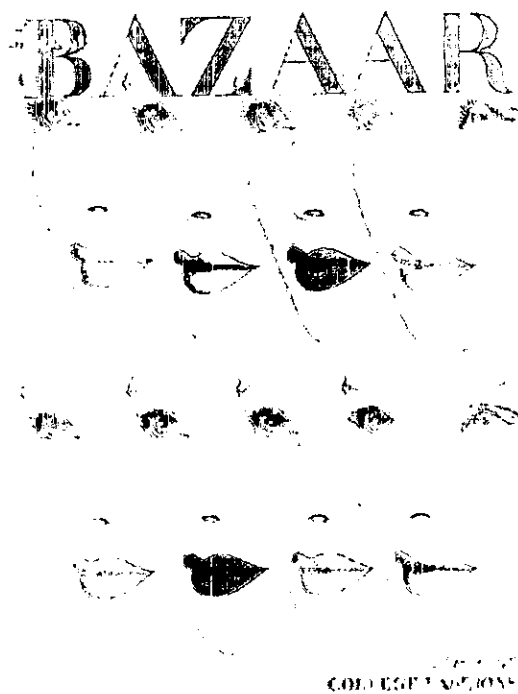


Fig. 2.14 La repetición como técnica de representación visual cobró una fuerza impresionante, en agosto de 1940, con la portada para *Harper's Bazaar* de Alexey Brodovitch.

### d) Los interiores

Como interiores se entienden a todas las páginas que constituyen el cuerpo de una revista. Son páginas que normalmente interactúan con los espacios de publicidad.<sup>123</sup>

### e) Los editoriales

El editorial es una página dedicada a la opinión en representación del grupo editorial de la revista. Usualmente se titula con el texto *editorial*. Los elementos que lo componen son:

- Un encabezado de redacción sencilla
- La etiqueta editorial
- La firma del escritor
- La foto del editor.<sup>124</sup>

### f) Los separadores

Son páginas de gran impacto visual que denotan el comienzo de una sección específica.<sup>125</sup>

### g) La sección de productos

Son páginas destinadas a la publicidad de productos de diversa índole. Generalmente se encuentra en las últimas páginas de la publicación.<sup>126</sup>

## 2- Los elementos gráficos

Los elementos gráficos de la revista son aquellos que están involucrados directamente con la configuración visual de la revista y que se expresan a dentro de los elementos narrativos.

### a) El formato

El formato es el fundamento de la individualidad gráfica de una revista. Es el punto de partida para la composición de la página que determina la disposición de los elementos. *Los formatos no son otra cosa que andamios sobre los que se construye y en torno a los que se crean variaciones temáticas y gráficas.*<sup>127</sup>

### b) Los márgenes

Los márgenes enmarcan el contenido de la página por ser el límite del contenido verbal, esta área recibe el nombre de página tipográfica. Generalmente los márgenes de las revistas se asemejan a los de los libros, los cuales tienen por característica primordial su progresión, siendo el margen inferior el más ancho y el interior el más estrecho. Los márgenes verticales internos se denominan medianiles. Cabe mencionar que la función básica de los márgenes es la limitación del texto y la dimensionalización de la imagen.<sup>128</sup> Una característica del diseño moderno de revistas es el rompimiento de los márgenes, consideración difícil de ejecutar cuando la legibilidad es uno de los objetivos a seguir en la composición tipográfica.

### c) El esquema reticular

Es el elemento que divide el espacio en secciones moduladas que determinan el posicionamiento de imagen y tipografía.

Su finalidad, como la del formato, es facilitar la producción y dar integración a la revista.<sup>129</sup>

### c) La tipografía

Elemento de representación visual de la información que se expresa a través de los tipos o fuentes. A su diseño compete el arreglo de caracteres individuales en palabras, oraciones y párrafos.

### d) La imagen

Las imágenes de una revista se componen básicamente de fotografías e ilustración. La fotografía juega generalmente un papel más importante en las revistas ilustradas por la automatización de su producción, asimismo, su carácter objetivo y documental resulta insostenible para la ilustración.

Es indispensable en el medio periodístico y por lo tanto en la publicación de revistas informativas. Su función es la interacción directa con la tipografía, en este sentido pueda actuar como textura que de énfasis al texto o como unidad de puntuación visual.

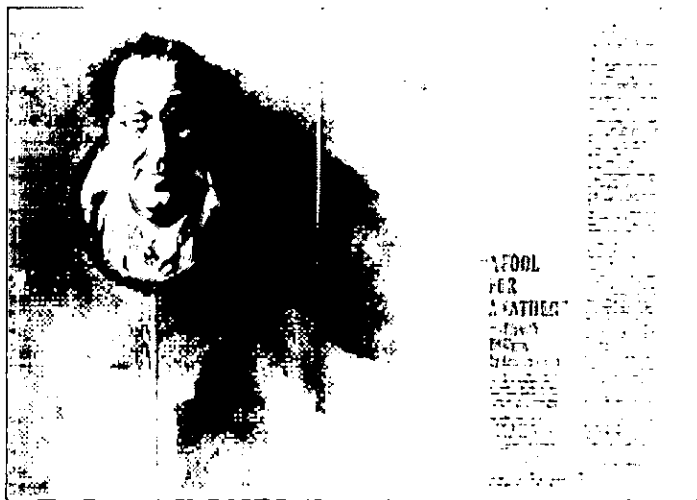
La fotografía es susceptible de ser alterada por el diseñador. Uno de los aspectos más útiles en la producción de foto-

grafías editoriales es la denominada técnica de diseño de página en la lente, es decir, la consideración previa del espacio destinado al texto. (ver figura 2.15) Sin embargo, La fotografía periodística es inherentemente espontánea, por lo que es usual que el diseñador recurra a los reencuadres para la integración del producto editorial. La yuxtaposición de imágenes se justifica en el diseño de revistas cuando pretende conformar una estructura narrativa visual.<sup>130</sup>

En la fotografía editorial pueden identificarse dos tendencias fundamentales, la realista y la abstracta. La manipulación fotográfica se da mediante el manejo del encuadre, el enfoque y la perspectiva, asemejándose a la ilustración en este sentido.

La ilustración es más individualizada y subjetiva. El carácter artesanal de la ilustración incita a su tratamiento sin manipulación, situación que debe superarse si se pretende ampliar las posibilidades visuales del diseño editorial. La

Fig. 2.15 La importancia que Otto Storch concedió a la planeación de la imagen se evidencia en la foto sangrada como fondo de este interior del ejemplar de *McCall's* de agosto de 1959.



hegemonía de la fotografía en los medios editoriales han hecho que la ilustración justifique su presencia sólo si presenta un carácter enérgico. Por otro lado, la ilustración decorativa o de bolsillo es un campo inagotable.<sup>121</sup>

## 2.4 Tipología de la revista

Como se ha observado en la definición de revista propuesta en el inicio del presente capítulo, las posibilidades temáticas de este formato editorial son ilimitadas, puesto que la única exigencia que pudiera aplicarse al respecto es la del acercamiento de la revista con su público mediante la conformación de una estructura narrativa determinada.

Si la revista es, como también hemos visto, el espacio idóneo de experimentación intelectual y visual, su amplitud temática dista mucho de ser mesurable. En los últimos años, el mercado editorial ha presenciado el surgimiento de re-

vistas cuya propuesta narrativa consiste en el abordaje de temas de diversa índole que trasgreden el paradigma establecido al respecto del manejo de una línea monotemática bien definida. (ver figura 2.16) Insistir en la proposición de una clasificación que de manera general nos exponga los géneros ortodoxos de la revista, implica la ineludible revisión de textos de bibliotecología. A este respecto, puede observarse que en las publicaciones concernientes al tema, se presen-

tan listados que responden mayormente al propósito de organizar el material disponible en una colección o contexto determinados que a satisfacer un criterio de carácter general.

Bill Katz establece en su anuario editorial *Magazines for Libraries*, una clasificación que alude a la publicación de revistas en los Estados Unidos en el año de 1972 a manera de índice:<sup>122</sup>

Aeronáutica y ciencias del espacio  
 Africa  
 Agricultura  
 Ambiente y conservación- general / campamentos / alpinismo / ornitología / interés especial  
 Antropología  
 Aprendizaje de idiomas extranjeros  
 Arquitectura  
 Arto  
 Astrología  
 Astronomía  
 Automóviles - general / motocicletas / trailers / especialidades técnicas  
 Bibliografía  
 Brujería y ocultismo  
 Ciencias atmosféricas  
 Ciencias biológicas - general / bioquímica y biofísica / botánica / genética / microbiología / fisiología / zoología  
 Caballos  
 Ciencia  
 Ciencias de la tierra  
 Ciencias médicas  
 Ciencias políticas  
 Historietas - revistas sobre historietas / chicos y chicas / chicos de primaria y secundaria / mujeres jóvenes / héroes / oeste / guerra / fantasía extraña / aventuras de fantasía  
 Comunicaciones y medios  
 Computadoras  
 Consulta  
 Contracultura - vida alternativa / cambios políticos y sociales / historietas no comerciales / periódicos no comerciales.  
 Criminología legislación  
 Crítica literaria  
 China y Asia - China / Asia  
 Danza  
 Deportes - general / bates / pesca, caza y armas / educación física y deportes de escuela

Derecho  
 Diseño de interiores  
 Economía  
 Economía doméstica  
 Edad  
 Educación - general / contracultura / educación primaria y secundaria / educación avanzada  
 Estudios culturales y sociales  
 Ficción - general / ciencia-ficción  
 Filosofía  
 Física  
 Folklore  
 Fotografía  
 Genealogía y escudería  
 Generales  
 Geografía  
 Gubernamentales  
 Historia  
 Hobbies - antigüedades y colecciones / artesanías / numismática / filatelia / modelos  
 Hombres  
 Humor  
 Indios  
 Ingeniería y tecnología - general / química / civil / eléctrica / mecánica  
 Jardinería  
 Juegos  
 Libros y crítica de libros  
 Lingüística y filología  
 Literatura  
 Mascotas  
 Matemáticas  
 Milicia  
 Minorías sociales  
 Mujeres y adolescentes - general / liberación femenina / adolescentes  
 Música - general / contracultura: folklore, rock, jazz / grabaciones / crítica  
 Negocios - general / contabilidad e

Fig. 2.16 Los diseños abstractos de portadas son el reflejo de la tendencia alternativa en la temática de algunas revistas actuales. Abajo, diseño de Ko Sliegers para la revista holandesa *Diver*.



impuestos / publicidad y mercadotecnia /  
 bancos y finanzas / comercio, industria y  
 exportación e importación / inversiones /  
 dirección, administración y personal.  
 Niños - para niños / sobre niños  
 Noticias y opinión - general / opinión  
 y crítica política / radical  
 Oceanografía  
 Ocupaciones y empleo  
 Parapsicología  
 Paz  
 Películas general / fans / profesionales  
 / crítica  
 Periódicos - nacionales / interna-  
 cionales / especial interés / consulta  
 Periodismo  
 Pequeñas revistas  
 Poesía - de género / académica  
 Psicología  
 Química  
 Racial  
 Radio, televisión y electrónica  
 Relaciones laborales e industri-  
 ales  
 Religión y teología - general / deno-  
 minaciones / secular / contracultura  
 Revistas gratuitas  
 Salud - general / contracultura / drogas  
 Servicios al consumidor  
 Sociología - general / servicio social y  
 bienestar  
 Teatro  
 Urbanas  
 Viajes y regional - viajes generales /  
 estados y regiones  
 Vino y cigarrillos - vinos / cigarrillos

En cierto sentido la clasificación temática de las revistas es una clasificación de las áreas del conocimiento general. Con base en la clasificación de Katz y conforme a un criterio más disciplinario que pragmático manifestado en lo que podría denominarse intereses generales, las revistas pueden clasificarse conforme a los siguientes temas:

Artes y humanidades	Ciencia	Consulta
Entretenimiento	Negocios	Oficiales
Periodismo	Sociedad	

## 2.5 La revista de periodística

La estructura y contenido de las revistas, son precisados por diversos factores como los planteados por Mehmed Fehmy Agha: requerimientos del equipo de trabajo, los descubrimientos técnicos, la política editorial, las preferencias del cliente y la edad mental del lector, debemos añadir uno más; el tema.<sup>133</sup> Algunos autores consideran a las características de comunicación visual como criterio principal para establecer diferencias entre la tipología de revistas:

*La revista noticiosa emplea encabezados estandarizados al estilo periodístico; la revista escolar tiene el formato tradicional de un libro; las revistas de relaciones públicas y las revistas destinadas a*

*consumidores tienen una sagacidad que procede sólo de la aplicación de una atención especial y principios de diseño artístico que son característicos de la publicidad.<sup>134</sup> (ver figura 2.17)*

Como ya hemos visto en nuestra definición general, el discurso de una revista se basa en el tratamiento de un tema específico. La revista periodística es determinada por los requerimientos de rapidez que atañen necesariamente al periodismo.

*Para los semanarios de información, la funcionalidad del diseño es primordial; la revista de noticias requiere un formato sistematizado que facilite la producción*

La propuesta anterior, como se ha señalado, se fundamenta en las publicaciones existentes en un mercado determinado, puede observarse también que dicha clasificación responde a la presencia numérica de los diferentes géneros temáticos. Si bien existen tópicos de carácter general como Literatura, se justifica la existencia de una clase Poesía por la fuerza de la demanda de estas publicaciones. En el mismo tenor puede observarse la ausencia de las revistas humorísticas y las de consumidores, estas últimas, posiblemente inscritas en las de consulta.



Fig. 2.17 El formato implementado por *The Sunday Times Magazine*, el suplemento en color, evidencia claramente la similitud entre la revista noticiosa y el diario. A la derecha un interior del número del 22 de agosto de 1968.

rápida en plazos de ejecución muy ajustados, y una jerarquía tipográfica apropiada a la importancia de las noticias. Por consiguiente, el diseñador debe adaptar un planteamiento que resuelva problemas, que solucione la contradicción existente entre la urgencia y la avidéz de espacio de las revistas de información, y la necesidad de llevar de la mano al lector a través de una secuencia de historias claramente ordenada. Aquí, la tensión entre los valores literarios y gráficos se manifiesta en que puede ser necesario sacrificar el texto al orden, o a la ilustración gráfica, mientras que muy pocos escritores aceptarían ver recortados sus textos, aun en el caso en que la brevedad fuera el precio a pagar por una presentación explícita o atractiva.<sup>135</sup>

Partiendo de las reflexiones anteriores, consideremos al periodismo como el común denominador donde convergen la revista periodística y el diario, esta similitud conceptual se refleja en la convencionalización a que los elementos visuales utilizados en la presentación de ambos formatos editoriales se encuentran sometidos. (ver figura 2.18)

Evidentemente la revista periodística es el reflejo de la actividad que le da origen y que naturalmente se desarrolla en el diario. En la revista el periodismo tiende a desarrollarse con un rigor intelectual más estricto que su periodicidad lo confiere, es decir, su visión en perspectiva que su temporalidad de producción le permite con respecto de los acontecimientos políticos.

Una tendencia del diseño de revistas periodísticas en Norteamérica es la simplificación de los criterios de diseño en función de las exigencias del mercado. Esta simplificación consiste en el sobreuso de una retícula de columnas con una determinada anchura de márgenes que hace indistinguibles muchos de los semanarios de ese país.<sup>136</sup>



Fig. 2.18 En este collage realizado para la primera edición de *The Cambridge Encyclopedia of The English Language* con la finalidad de apreciar las variantes regionales de algunas palabras, puede apreciarse el común denominador del diseño editorial aplicado en los periódicos, los fuertes contrastes entre tipos sin remate y recuadros con la finalidad de segmentar la información.

La revisión del perfil conceptual, histórico y tipológico de la revista, que da por concluida la aproximación a los aspectos fundamentales del formato editorial del presente proyecto, evidencia el papel fundamental de la imagen como elemento de configuración en dicho formato. Sin demostrar la importancia de la fotografía en el desarrollo de la revista contemporánea, es la ilustración, para el presente proyecto, el elemento gráfico esencial, por lo que conviene profundizar en el estudio de su concepto, su historia, su tipología, sus técnicas, sus materiales y sus herramientas.



### 3. La ilustración

#### 3.1 Concepto de ilustración

Asumir el papel fundamental de las imágenes como elementos de comunicación, es aceptar la relevancia de estas en los procesos de aprendizaje del hombre moderno. Los medios electrónicos masivos de comunicación, las publicaciones impresas y electrónicas como los crecientes soportes de la publicidad son manifestaciones de la cultura preeminentemente visual de nuestro tiempo. Arthur T. Turnbull afirma en su libro *Comunicación Gráfica* que:

*Este creciente énfasis en las imágenes para la comunicación no es sorprendente. Resulta simplemente de las innovaciones tecnológicas que han hecho el uso de las ilustraciones más fácil y más efectivo.<sup>1</sup>*

La ilustración es un elemento cultural de gran importancia por su omnipresencia en los diferentes medios de comunicación. Según Turnbull su función básica es *atraer y capturar la atención*.<sup>2</sup> Al estudiar al concepto de ilustración, necesariamente debemos encarar la disyuntiva de asociarle o no a la palabra, determinar su naturaleza como elemento gráfico supeditado a su complementación (de la palabra), destinado a reforzar su mensaje con el favorecimiento de su atractivo visual.

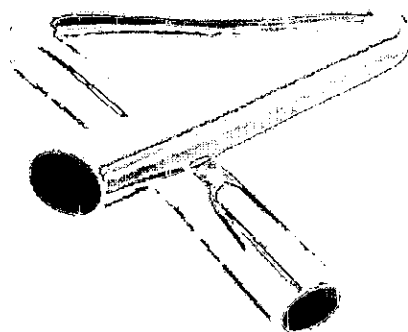
Es evidente que el concepto mismo de ilustración se encuentra en evolución. Si históricamente se le ha asociado a la palabra escrita o impresa, en nuestros días encontramos con frecuencia imágenes publicitarias cuyo texto se limita al logotipo de la firma patrocinadora. En la industria de la música es evidente, en algunos casos, el favorecimiento desmedido de la imagen en detrimento del texto, (ver figura 3.1) como muestra baste el diseño de la portada de la producción *Dark Side of the Moon* del grupo Pink Floyd. En la bibliografía al respecto podemos encontrar dos tendencias, la que asume la dependencia de la ilustración al texto o palabra escrita (la más común), y la que reconoce su independencia. En el texto *Dibujo Publicitario*, de Editorial Leda, se afirma que: *La ilustración no necesariamente debe ir acompañada de un texto.*<sup>3</sup>

¿Cómo tomar la interacción entre texto e imagen como punto de partida para definir la ilustración si la relación entre ambos elementos es ambigua? Tal relación puede darse dentro

de dos niveles de aproximación. En la interacción espacial directa el texto se involucra con el espacio físico de la imagen, como en el caso del cartel y del diseño de formatos editoriales. Una realidad evidente es que la técnica, con su conveniencia económica, ha modificado en diversas ocasiones los preceptos de diseño.

Antes de que los diseñadores disfrutaran de los beneficios de la composición digital, los textos eran realizados tradicional o fotomecánicamente por el ilustrador o pintor. En la actualidad, los ilustradores cuentan con la posibilidad de realizar sus originales considerando la inclusión de la tipografía como un hecho *a posteriori*, muestra de ello son las ilustraciones sin texto incluidas en los catálogos anuales.

Fig. 3.1 Portada de *Tubular Bells III*, producción discográfica de Mike Oldfield cuya título se encuentra situado sutilmente en el fondo del estuche. 1998



En la interacción espacial indirecta, el texto se encuentra en un área distinta a la de la imagen como en los bloques de texto y los pies de imagen. Si el texto es una entidad independiente del cuerpo de la ilustración, corre el riesgo de separarse de esta. Se puede concluir por consiguiente, que la interacción espacial indirecta genera naturalmente, imágenes sin texto, mientras que los avances tecnológicos permiten obtener ilustraciones sin texto sin importar su posterior interacción directa con el texto.

En aras de contemplar un concepto de ilustración que deje vislumbrar su evolución en el futuro, es indispensable ampliar los criterios que le definen y especificar la terminología a utilizar. Consideremos entonces el concepto *texto* como un término asociado exclusivamente a la expresión escrita del lenguaje; por otro lado pensemos en la *palabra* como un concepto general que puede incluir la expresión oral o escrita del lenguaje; en el mismo tenor consideremos a la *idea* en su generalidad suprema como toda manifestación mental del lenguaje que puede expresarse, aunque no necesariamente, en el nivel oral y/o escrito.

Si tomamos en cuenta los adelantos tecnológicos que hacen posible en nuestros días la realización de presentaciones audio-visuales y multimedia, encontraremos que la ilustración puede extenderse a la complementación de la palabra en su expresión oral sin necesidad de un *texto*. Consecuentemente, es más conveniente hablar de *palabra* en vez de *texto*, como el elemento comunicativo que interactúa con la ilustración. Inscribir a la ilustración exclusivamente en el nivel textual es limitar al concepto en sus posibilidades de interacción con la expresión oral.

Diversos autores concuerdan en la interacción de las ideas en el concepto de ilustración:

*La ilustración es la representación gráfica de una idea. Para ilustrar una idea que es algo abstracto, se debe tener una gran visualización, es decir, gran*

*capacidad para hacer que una abstracción logre interpretarse de la manera más real y comprensible posible. . .*

*Precisamente el propósito de una ilustración es llamar la atención del observador, para que por medio de recursos gráficos comprenda rápidamente la idea que se desea expresar.<sup>4</sup>*

*El papel del ilustrador profesional consiste en acompañar, explicar, adornar o ampliar una idea de una manera visual. Esta relacionado con la comunicación efectiva de ideas, utilizando todas las técnicas que el artista visual tiene a su alcance.<sup>5</sup>*

Utilizar los términos de pragmatismo y concreción para definir a la idea que da origen a una ilustración devela un aspecto característico de la Ilustración: *Las imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ILUSTRACION.<sup>6</sup>*

En otras palabras, nuestro concepto necesariamente se relaciona con una idea predeterminada, práctica y concreta que complementa a la palabra en su manifestación oral o escrita. Es el carácter pragmático de tales ideas el que diferencia al concepto de ilustración del de dibujo y pintura, de naturaleza totalmente subjetiva por no estar asociados necesariamente a la transmisión masiva de un mensaje específico y funcional.

Esta reflexión nos plantea una nueva incógnita en cuanto a la existencia de un carácter intrínsecamente ilustrativo o pictórico en la imagen. Es decir, ¿cómo determinar si una imagen es ilustración, dibujo o pintura por su mera contemplación? Es imposible responder a la pregunta apelando a la simple percepción. Sin embargo, podemos recurrir al análisis del origen y finalidad de la imagen observada.

Existen ilustraciones que lo son por su origen, e imágenes que se vuelven ilustraciones por su contexto, trátase de dibujo o de pintura. El primer tipo de ilustración es aquel realizado por los profe-

sionales que se definen como ilustradores, que trabajan con una idea predeterminada y pragmática; el segundo tipo correspondería a todas aquellas imágenes que pueden utilizarse como ilustraciones en algún medio de comunicación visual, (ver figura 3.2 en la siguiente página) tal es el caso de los cuentos infantiles creados en torno a diversas obras pictóricas.<sup>7</sup> Por consiguiente, existe un tipo de ilustración *original*<sup>8</sup> y un tipo de ilustración *contextual*.

La ilustración contextual pierde su calidad de ilustración en cuanto se sustrae de su contexto; la original nunca lo pierde. Es por ello que en los catálogos de ilustración encontramos ilustraciones *originales* que a pesar de estar fuera de contexto, siguen denominándose ilustraciones.

La ilustración se desarrolla en un medio mercadológico que tiene su origen en las demandas económicas o sociales, que a su vez se expresan en los conceptos de promoción y difusión respectivamente. Para Terence Dalley, la ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales.<sup>9</sup> Sin embargo, es necesario ampliar dicha definición, puesto que en nuestro tiempo la ilustración no se limita en su evolución a los procedimientos artesanales.

*Los ilustradores siempre se han mostrado dispuestos a captar las oportunidades ofrecidas por el desarrollo de los medios mecánicos para mejorar sus habilidades y ampliar el alcance de su obra. En parte se ha debido a que uno de los principales campos de la ilustración ha sido el dibujo analítico y descriptivo, especialmente en los campos de la ciencia.<sup>10</sup>*

El desarrollo en simulación de objetos tridimensionales mediante sofisticados procesos de renderización va aproximándose día con día al nivel de representación de la fotografía, mientras que los procesos de retoque fotográfico van perfeccionando sus posibilidades de imitación de materiales y técnicas tradicionales. Los avances en creación y manipulación de imágenes de nuestra era elec-

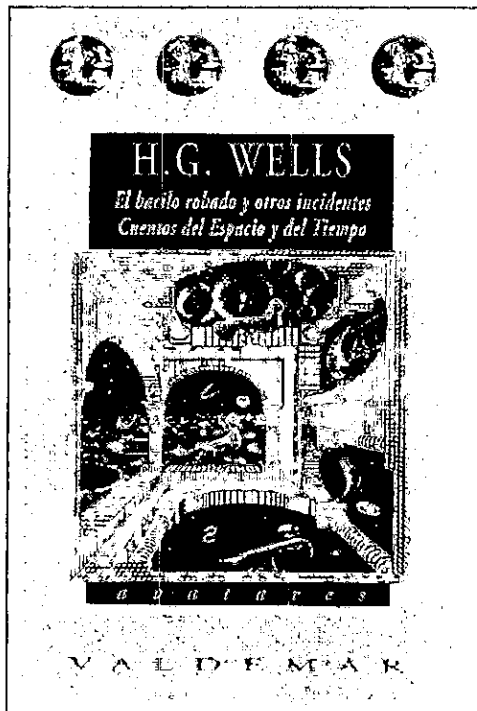
trónica no pueden ser ignorados.

Otra consideración de importancia es la naturaleza visual de la ilustración. A lo largo de la historia de las tendencias en el diseño y comunicación visual, es evidente el reconocimiento de la simplicidad como la técnica de comunicación visual armónica por excelencia que favorece la retención del mensaje en la mente del espectador. Por su función de *ilustrar*, es recomendable que la ilustración sea sencilla.

*Para que la ilustración funcione, deben utilizarse para su elaboración únicamente los elementos necesarios. Mientras más sencilla sea la imagen, mejores resultados tendrá para la comprensión de la idea, ya que el observador no se distraerá en detalles innecesarios que saturan al dibujo.*<sup>11</sup>

Sin embargo, la función de la ilustración no sólo es complementar una idea, sino cautivar la atención del observador. Es decir, la ilustración se desenvuelve entre una función documental y estética.

Fig. 3.2 Edición de Valdemar de una colección de cuentos de H. G. Wells ilustrada en la portada con *Otro mundo II*, obra gráfica de M. C. Escher.



*La ilustración desarrolla un papel doble, estético y documental, puesto que todos los siglos han visto nacer ejemplos de ilustraciones esenciales en los que han colaborado los artistas contemporáneos más representativos. Siempre ha existido un arte como una artesanía de la ilustración, tanto si se trata de adornar un manuscrito del siglo XII como de la proyección del vehículo espacial de ciencia-ficción.*<sup>12</sup>

La naturaleza visual de una ilustración depende de los requerimientos que el ilustrador se plantea entre el plano de lo documental y lo estético. La función estética le asocia con el arte, mientras la documental le significa su aspecto funcional. Si la función estética se antepone a la documental, cualquier técnica de comunicación visual de armonía puede verse favorecida ante una de contraste, tal es el caso de la simplicidad, antagonista visual de la complejidad. Una vez considerados los puntos de vista de diversos autores con respecto a la materia, es posible sustentar un concepto de ilustración propio.

La ilustración es un área del diseño y comunicación visual cuyo objetivo es la representación de una idea o concepto que puede expresarse en palabra e imagen mediante la creación y manipulación de ambas y a través de la ejecución de cualquier técnica de representación. Se desenvuelve en un contexto mercadológico donde puede manifestarse como parte de una estrategia de promoción o difusión entre una función estética y documental.

### 3.2 Breve crónica universal de la ilustración

Toda tentativa documental que pretenda ofrecer una visión general de la evolución histórica de la ilustración debe considerar a ésta como parte de una disciplina más compleja que configura todo tipo de expresión visual estructurada y que es el diseño y comunicación visual. En el presente apartado, expuesto a manera de crónica más que de historia, se revisan no solo aquellos aspectos que se relacionan directamente con la evolución de la ilustración, sino también los que aluden a elementos y disciplinas que de forma significativa han interactuado e interactúan con la ilustración. Tal es el caso de la tipografía (elemento de interacción por excelencia), de los sistemas de impresión y configuración (que determinan las posibilidades de creación y difusión de la ilustración), de la fotografía (que redefinió a la ilustración) del cartel y la animación (aplicación y género significativos), así como de la comunicación visual (contexto y concepción general de la estética a través del tiempo).

Los orígenes de la ilustración se remontan a la aparición de los primeros manuscritos egipcios ilustrados. Con 4000 años de antigüedad, uno de los *Libros de los Muertos* se reconoce como el más antiguo de todos los libros. Estos libros eran colo-



Fig. 3.3 Fragmento de la *Labranza en el Otro Mundo*, incluida en un *Libro de los Muertos*.

cados como instructivo en las tumbas, para indicar al muerto lo que podía esperar en su viaje al otro mundo. Contienen a su vez algunas miniaturas consideradas en la actualidad como las primeras de la historia.<sup>13</sup> (ver figura 3.3)

El término *Miniatura* procede del latín *minium*, color rojo cinabrio. Las miniaturas son pinturas pequeñas hechas con acuarela, polvos de oro, plata y goma arábiga sobre pergamino. Se usaban para decorar las iniciales de los manuscritos.<sup>14</sup>

El *Papyrus Ramessum*, con sus 3900 años, precede al de los muertos en antigüedad.<sup>15</sup> En Grecia floreció la pintura, la escultura y la arquitectura. Durante la época clásica surgieron las primeras ilustraciones en Europa cuya función fue acompañar las grandes obras literarias como la *Iliada* y la *Odisea*, en éstas puede apreciarse la notable habilidad de los griegos y romanos para el dibujo naturalista y técnico así como para el manejo de la perspectiva.

Los romanos ampliaron a su vez sus soportes visuales con la manipulación de la madera y el pergamino. En el año 814 A.C., los fenicios acuñaron las primeras monedas. En el siglo V a.C., Darío acuñó el dáríco, moneda que por primera vez enmarcaba la efigie de un rey.

En la China del mismo siglo se utilizó la ilustración como elemento de descripción literaria. Los clásicos de la literatura de esta cultura se difundieron mediante impresión por sellos entintados.<sup>16</sup> En el

105 d.C., Ts'ai Lun inventó el papel, hecho que marcó el nacimiento del grabado.<sup>17</sup> El uso de la piedra como superficie de impresión es la técnica más antigua de grabado. Los chinos difundieron sus textos sagrados y clásicos junto con sus imágenes mediante el procedimiento denominado libro xilográfico, mismo que consistía en el cincelado de la imagen, el humedecimiento del papel de modo que algunas partes de éste que no deseaban imprimirse quedasen adheridas en las depresiones de la piedra al momento de aplicar la tinta. En el libro del *Sutra de Diamante*, procedente del 11 de mayo del 868 y considerado por ende el libro impreso más antiguo, se encuentra el primer grabado chino a fibra. Todas estas ilustraciones eran realizadas por artesanos anónimos.<sup>18</sup>

El comienzo del medioevo, formalmente identificado en el año 476 d.C., marca el inicio de lo que se denomina el periodo de iluminación dentro de la historia de la ilustración, característico por los manuscritos iluminados.<sup>19</sup> (ver figura 3.4) Terence Dalley es sumamente puntual al respecto en su *Guía completa de la ilustración y el diseño*.

*La iluminación es la decoración de manuscritos y libros con dibujos muy adornados y coloreados, decoración de*

Fig. 3.4 Representación de *El Rey Arturo y sus caballeros de la Mesa Redonda*, cuyo número oscilaba, de acuerdo a los manuscritos, entre doce y trescientos sesenta y seis. *El Santo Grial* aparece al centro de la mesa.

capitulares o iniciales y bordes ornamentales. El delineado de estas imágenes está hecho con tintas; el color es aplicado con *Tempera*: método de pintura donde los pigmentos son mezclados con una base de alumen (tejido que rodea el embrión de ciertas semillas), huevo o pagamento delgado. El *tempera* produce colores puros que resisten la oxidación.<sup>20</sup>

Cabe destacar que muchas ilustraciones de esta época fueron miniaturas con colores brillantes al temple, que fue la técnica más difundida y que se distingue de la *tempera* en que puede utilizarse clara, yema de huevo, miel o cola como diluyente.<sup>21</sup>

Para el siglo VI ya había numerosas enciclopedias en China. En el siglo VIII los chinos transmitieron el secreto de la fabricación del papel a los árabes. Los árabes se distinguieron por su producción de mapas, calendarios, libros y monedas. En el siglo IX Carlomagno ordenó el copiado de obras antiguas, en ese tiempo comenzó a producirse el papel en España.

En el siglo XI nació el arquetipo del libro ilustrado y la escuela de Reichenau destacó por su arte de ilustración de códices.<sup>22</sup>





Fig. 3.5 Estudio para la cabeza de *Leda* de Miguel Ángel Buonarroti, 1529-1530. Gris rojo, (35 x 27 cm). Colección Gabinetto del Disegni e delle Stampe (n. 7F), Florencia.

Ejemplo de manuscritos iluminados son los salterios y evangelios como la colección de salmos de la *Biblia* y el *Libro de Dells* (de carácter geométrico y alométrico).<sup>23</sup>

En el año de 1041 D.C., Pi Sheng creó los primeros tipos móviles de barro.<sup>24</sup> Del siglo XII, época de la creación de los símbolos gremiales para las diferentes profesiones de la Europa medieval, destaca la *Biblia de Winchester*. En 1150, se crearon los sellos de las ciudades así como los blasones de los caballeros. La culminación de la grabación de sellos se dio en 1167. En el siglo XIII el estilo romanesco cobró importancia, a su vez los árabes transmitieron la manufactura del papel al resto de Europa. Antes de la utilización de este material, los libros sólo eran accesibles sólo a reyes y príncipes.<sup>25</sup>

En 1400 se descubrió en Bavaria el grafito.<sup>26</sup> El comienzo de los procesos de impresión con bloques de madera en el siglo XV marcó el fin de la iluminación.<sup>27</sup> El establecimiento de molinos de papel en Alemania, Francia e Italia determinó el inicio de la impresión a la tinta en el viejo continente. Los primeros elementos impresos fueron las estampas de naipes, que constituían el principal entretenimiento popular, y estampas religiosas

distribuidas por la iglesia. En 1403 se moldearon en Corea los primeros tipos de metal, para entonces se había popularizado en dicho país la impresión en tipos móviles. En 1445 se utilizó por primera vez en Europa el grabado sobre plancha de cobre.<sup>28</sup>

En el Renacimiento se perfeccionó el conocimiento de la perspectiva, por lo que el dibujo técnico y naturalista evolucionó significativamente en la representación de objetos tridimensionales en el plano. (ver figura 3.5). Leonardo da Vinci, uno de los humanistas más notables de su tiempo, fundamentó su teoría de colores aplicable a la pintura al determinar la cercanía de los colores cálidos con respecto de los fríos. Las teorías de Filippo Brunelleschi, primer gran arquitecto florentino, contribuyeron a revolucionar el arte y a transformar el trabajo del ilustrador técnico.<sup>29</sup>

En 1454, se imprimió en el viejo continente el *Calendario turco*, primer calendario popular impreso. En 1458, se fundó en Estrasburgo la primera imprenta. La ilustración moderna tuvo su origen a finales del siglo XV, puesto que en 1455, Johann Gensfleisch Zumm Gutenberg inventó formalmente en occidente la imprenta con tipos móviles. En 1461, Albrecht Pfister publicó en Bamberg las primeras obras ilustradas impresas.

En el siglo XV los impresores eran también grabadores de sellos, fundidores de tipos y componedores.<sup>30</sup> Gutenberg fue el primero en editar un libro tipográfico; la *Biblia* de 42 líneas. (ver figura 3.6) Tal acontecimiento tecnológico aceleró la evolución de la ilustración significativamente modificando sus posibilidades de reproducción y difusión.<sup>31</sup>

Con la invención de la imprenta de tipos móviles había nacido también la tipografía. A partir de entonces las letras conservarían su forma sin importar las combinaciones, se establecería una relación entre su cuerpo y su espacio y cobrarían un carácter impersonal.

En 1464, Nicolás de Cusa elaboró el

primer mapa de Europa Central. En el siglo XV, la prosperidad general del comercio propició la masificación de los escudos gremiales, mismos que eran elaborados por artistas renombrados.<sup>32</sup>

Albrecht Durer, nacido en 1471 en Nuremberg, fue el artista renacentista más grande del norte de Europa, (ver figura 3.7 en la siguiente página) muestra de ello son sus trabajos en xilografía, mismos que influirían en artistas como Van Leyden y Raimondi.<sup>33</sup>

Anton Kolb realizó la primera impresión del plano de una ciudad en el año de 1500. En 1518, en Rostock, se imprimió por primera vez un cartel mediante grabado. Christopher Prantin, cuyo taller se encontraba en Amberes, fue el mejor impresor del siglo XVI.<sup>34</sup> La fama de Prantin se extendió hasta los oídos del monarca del Imperio germánico-español, quien lo contrató para imprimir su proyecto bibliográfico más monumental; su *Biblia* con apéndices universales en ocho volúmenes. El trabajo de Prantin

Fig. 3.6 Comienzo del *Deuteronomio* de la *Biblia* impresa de Gutenberg. Magancia, Gutenberg Museum.

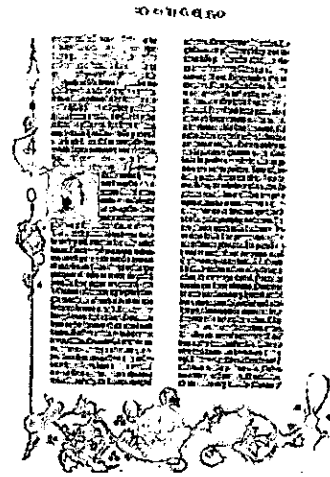




Fig. 37 *Los Jinetes del Apocalipsis* por Albrecht Dürer.

incluía la contratación de lingüistas, cartógrafos, geólogos, cronistas e ilustradores. El resultado fue tan exitoso que Felipe II le encargó 40,000 copias adicionales de la obra gráfica más importante de su tiempo.<sup>35</sup>

En 1544, Claude Garamond introdujo su famosa tipografía.<sup>36</sup> Para mediados del siglo XVI, el grabado constituía la principal forma de ilustración.<sup>37</sup> En 1575, se registraron marcas por primera vez.<sup>38</sup>

El grabado barroco se distingue por la importancia concedida al impacto emocional y la expresividad del rostro. La talla dulce y el aguafuerte se difundían como técnicas alternativas y el retrato como temática comercial. Destacaron por su obra Robert Nanteuil y Jacques Uot (Francia); en Lorena (Alemania) Jacques Callot experimentó la ilusión de perspectiva mediante el desgaste de láminas de metal con ácido; en Holanda Rembrandt opacó a todos sus predocesores. Del taller del flamenco Petrus Paulus Rubens surgió una escuela notable por su prolijidad y calidad de la que surgió Van Dyck.<sup>39</sup>

En el siglo XVII, el de mayor expansión mercantilista de Inglaterra y Las Provin-

cias Unidas del Norte, se diseñó la primera bandera nacional en este último país, que habría de convertirse en Holanda y que para entonces comenzaba a forjar las compañías de ventas más poderosas del mundo en su tiempo. Con el establecimiento del derecho internacional de libre navegación todos los barcos podrían desde entonces portar sus enseñas.<sup>40</sup> Por otro lado empezaba a redescubrirse la exotividad de oriente, muestra de ello es el desarrollo de la industria de la artesanía de laca en Francia.

*The Visible World in Pictures* (El Mundo Visible en Imágenes), primer libro para niños, fue publicado en 1658 por Juan Amos Comenio. En 1662, se fabricaron los primeros lápices con plomo y grafito.<sup>41</sup> Hacia dos siglos después de la muerte de Gutenberg, se definieron dos tendencias estéticas en la evolución de la tipografía de carácter hegemónico; una a favor del uso de tipos derivados de la antigua romana y otra inclinada por los tipos góticos como *Frankfur* y *Schwabacher*.<sup>42</sup> Los bloques grabados en madera fueron paulatinamente reemplazados durante los siglos XVI y XVII por las placas de cobre y el aguafuerte. Simultáneamente se desarrolló un proceso de xilografía a color en el lejano oriente por la escuela japonesa Ukiyo-e. La ilustración del siglo XVI y XVII es característicamente ornamentada y recargada.

A lo largo del siglo XVIII, la ilustración fue adquiriendo un carácter más sobrio mientras los tipógrafos comenzaban a preocuparse por la legibilidad a distancia. En el año de 1717, se hicieron los primeros ensayos de impresión tricromática tras descubrir la fotosensibilidad del nitrato de plata.

En 1722 William Caslon presentó su celebre tipografía de carácter romano; en 1754, John Basquerville hizo lo propio.<sup>43</sup> En este siglo se realizaron los tapices más bellos y complejos de la historia, los de las fábricas francesas de tapices gobelinos destinados al calentamiento de los palacios reales.<sup>44</sup>

A mediados del siglo XVIII, apareció en Japón la citada escuela Ukiyo-e, cuya traducción podría ser *imágenes del mundo flotante*, marcó con sus grabados destinados al público semejantes a tarjetas postales, un hito en la cultura oriental a través del arte, la moda, el teatro (kabuki), y la promoción gremial (por no cometer el anacronismo de hablar de publicidad). Su estética puede resumirse en formas planas y sólidas en múltiples colores.<sup>45</sup>

En 1755, Nicholas Jacques Conté inventó los lápices a los que dio su nombre y que se componen de grafito y arcilla fina cocidos. La textura, tono y fuerza de los lápices dependía de la naturaleza de los ingredientes como del tiempo de cocimiento. Sin embargo, fue Johan Lothar von Faber quien perfeccionó el proceso forzando la pasta con un tinte y mediante ingeniosos cortes en los recubrimientos de madera de los lápices.<sup>46</sup>

A finales del siglo XVIII, el grabado en madera, desplazado entonces por el grabado en metal, resurgió vigorosamente debido a los avances técnicos de estos años. Los grabados de Gustave Doré sobre Cervantes, Dante, Milton, Rabelais y Balzac son muestra del esplendor irreplicable del grabado en madera. (ver figura 3.8)



En Inglaterra era común el grabado a media tinta inscrito dentro de un academicismo riguroso. William Hogarth, James Gillray y Thomas Rowlandson rompieron con la norma de su tiempo satirizando la vida inglesa en sus grabados. En Italia Giovanni Battista Tiepolo, Canaletto y Giovanni Battista Piranesi dieron nueva vida al grabado.<sup>47</sup>

En 1783 Firmin, el hijo de François Ambrise Didot, diseñó su tipografía *Modern Face*. En 1785, F. A. Didot inventó el sistema de impresión por puntos. En 1789, Giambattista Bodoni diseñó su tipografía *Bodoni*. Para el mismo año los franceses ya tenían el monopolio en la fabricación de pinceles, distinción que sobreviviría hasta el siglo XX.

En el siglo XVIII, la publicidad de cabarets y cosméticos alcanzó un auge sin precedentes mientras el *art nouveau* despertó el interés en occidente por los motivos orientales. Por otro lado, la imagen y el texto alcanzaron su unidad perfecta en el cartel con el trabajo de Toulouse-Lautrec.<sup>48</sup>

En 1796, Alois Senefelder, apegado al principio de repulsión entre el agua y el aceite, propuso un método de impresión dibujando sobre lanchas de piedra caliza con un lápiz graso (impresión planográfica). Posteriormente, se procedía a lavar las superficies con ácido nítrico y goma arábica para impedir la adherencia de grasa ajena al trazo original y para desgastar la superficie de carbonato de cal de la piedra obteniendo un altoprelieve para impresión.<sup>49</sup>

El ingenioso alemán había inventado la litografía, sistema que revolucionó las posibilidades de difusión de la ilustración puesto que desde entonces la impresión de líneas finas en matices ilimitados, en cualquier formato y en grandes y eco-

nómicos tirajes se volvió una realidad. Este invento alentó la creación de numerosas tipografías y propiciaron la evolución del cartel.<sup>50</sup> El procedimiento litográfico evolucionó posteriormente omitiendo el desgaste de las áreas adyacentes de la imagen utilizando exclusivamente agua y tinta.<sup>51</sup>

Los estudiosos concuerdan en considerar al siglo XIX como el siglo de la historia, del periodismo y de la novela.<sup>52</sup> Conflictos de definición de las tendencias políticas de las grandes naciones como las innovaciones tecnológicas y científicas lo confirman. Entre los grandes adelantos en los procesos de impresión se encontraban la creación de nuevos pigmentos y semitonos mediante la superposición de unidades de color fragmentadas (Black: 45°, Magenta: 75°, Cyan: 15° y 105°, y Yellow: 0° y 90°) Desde entonces las impresiones cromáticas como su posterior delineado en negro se volvieron una realidad.<sup>53</sup> A su vez, los primeros experimentos fotográficos y por ende la evolución de la ilustración así como la reivindicación de la simplificación tipográfica definen la importancia tecnológica y estética de este siglo.<sup>54</sup>

Hokusai e Hiroshige, indiscutibles maestros del grabado japonés en el siglo XIX, revolucionaron la tradición figurativa que imperaba en el grabado de su país en la temática del paisaje y la naturaleza. (ver figura 3.9 en la siguiente página) Hiroshige afirmaba la importancia de la línea y el contraste de saturación en una misma área de color.<sup>55</sup>

En 1803, Robert Thorne creó la primera tipografía antigua en negrita, en 1815 Vincent Figgins creó *Slab Serif*, un año después el taller de Caslon produjo el tipo *san serif*.<sup>56</sup>

Considerado como uno de los mejores ilustradores que la Gran Bretaña ha producido, George Cruikshank se distinguió desde la década de 1820, por su estilo crítico ante el estilo de vida inglés. Su inicial trabajo como caricaturista fue rápidamente sustituido por el de ilustrador de libros al estilo de la escuela de Ho-

Fig. 3.8 Acercamiento al rostro de *Don Quijote* de Gustave Doré para una edición de esta obra de Cervantes.

garth. Su trabajo más notable es el que hizo para algunas obras de Dickens como *Oliver Twist*. La faceta humorística de Cruikshank es la más apreciada por la simplicidad de sus obras serias.<sup>57</sup>

En 1826, Joseph Nicéphore Niepce realizó la primera impresión fotográfica después de ocho horas de exposición.<sup>58</sup> El progreso industrial del siglo XIX significó el apogeo de la literatura de ficción, por lo que la edición de libros ilustrados se volvió una generalidad.<sup>59</sup>

A pesar de los adelantos propuestos por la litografía el grabado en madera subsistió en la edición de revistas ilustradas. El clímax de popularidad de las novelas ilustradas se ubica en toda la década de 1830, época en la que Charles Dickens y Emile Zola dieron a conocer por entregas sus obras.<sup>60</sup>

En Francia, Honoré Daumier explotó la litografía, medio popularizado en la impresión de estampas, para producir sus imágenes satíricas en contra del gobier-



no de Luis Felipe I, su caricatura *Gargantúa*, le valió el encarcelamiento. (ver figura 3.10).

En contraste con el humor de Daumier, la obra de Charles Merion esta cargada de nostalgia expresada a través del aguafuerte. En Inglaterra William Blake sobresalió con sus grabados místicos; en España Francisco de Goya creo un estilo muy original mediante la mezcla de aguatinta y aguafuerte. De carácter tormentoso y onírico, el célebre español supo captar los horrores de la guerra y del subconsciente, manifestando una amarga crítica al gobierno de su tiempo.<sup>61</sup> En 1830, John James Audubon publicó su *Biografía Ornitológica*, trabajo autobiográfico sustentado en sus innumerables ilustraciones de aves americanas. Audubon fue el ilustrador más importante de este género.<sup>62</sup>

En 1830, se desarrollaron juguetes ópticos con base en el efecto de persistencia visual, que a su vez serviría de base para el desarrollo de la animación

Fig. 3.9 *Carpe che Ricalgono la Cascata*, por Hokusai. 70 X 30 cm.

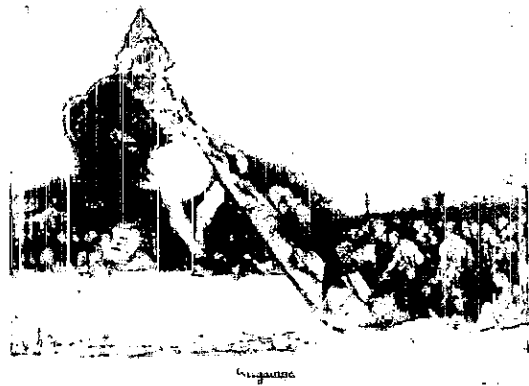


Fig. 3.10 *Gargantúa*, representación satírica del rey Luis Felipe I por Honoré Daumier. Litografía, 21.4 x 30.5 cm.

como el fenaquistoscopio, que consistía en un disco giratorio con figuras alrededor del centro; el zoetropio, un cilindro con figuras en el interior que se podían ver por una ranura en su circunferencia; y el praxinoscopio, un objeto que creaba ilusión de movimiento a partir del reflejo de figuras.<sup>63</sup>

En 1837, Jean Louis Daguerre perfeccionó la técnica fotográfica de Niepce; dos años más tarde la Academia de Ciencias hizo públicos los derechos de tal invención dada su importancia. El surgimiento de la fotografía afectó decisivamente la concepción de la ilustración que hasta entonces se tenía. Por primera vez era posible alcanzar el realismo total sin complicados procedimientos técnicos.

Dos tendencias definen la reacción de los atónitos ilustradores que vivieron la aparición de tal invención. Hubo quienes se esforzaron por superar el incipiente pero evidente realismo de los procesos fotográficos basándose en la misma fotografía como instrumento de bocetaje (Degas, Courbet, Ingres, Cézanne, Henry, Rousseau, Rodin y Delacroix se valieron de la fotografía para su trabajo); otros redefinieron el papel de la ilustración partiendo de la significación de la fotografía.<sup>64</sup>



Para los disidentes se trataba de alcanzar la subjetividad absoluta mediante la producción de imágenes impensables en los procedimientos fotográficos de su tiempo. La fotografía no sólo implicó el rompimiento del esquema naturalista que anquilosó la evolución de la ilustración moderna, sino que desplazó a las técnicas tradicionales de reproducción por su flexibilidad sin precedentes en la reproducción de ilustraciones de cualquier naturaleza.<sup>45</sup>

Desde 1850, Rusia experimentó un resurgimiento del arte sin precedentes mediante la formación de grandes colecciones de arte privadas, publicaciones novedosas y exposiciones.<sup>46</sup> En 1851, se inventó la cromolitografía, misma que permitía la inclusión de color en las impresiones, hasta entonces realizadas en blanco y negro.

En 1856 la obra de Hokusai se introdujo a París con un envío de platos envueltos en impresiones del maestro japonés al artista Félix Braquemond, en donde gozaría inicialmente de una aceptación absoluta entre los impresionistas para después instituirse 40 años en el gusto general. Edgar Degas y Henri de Toulouse-Lautrec estuvieron influenciados por Hokusai.

Gracias a la obra de Lautrec, Charles Chéret y Théophile Steinien, el cartel adquirió el papel del medio publicitario más popular del siglo XIX. Por su parte Edvard Munch enriqueció el lenguaje gráfico de este siglo con sus grabados a la fibra y litografías llenos de expresionismo.<sup>47</sup>

En la segunda mitad del mismo siglo, se inventó el offset, que sustituyó la piedra litográfica por placas de metal permitiendo la reducción significativa del costo de impresión y la universalidad del uso del color.<sup>48</sup> A partir de la segunda mitad del siglo XIX, la ilustración se extendió a la publicidad mediante los carteles publicados en periódicos y revistas. Por su impacto visual, los carteles se coronaron como el medio ideal de expresión de la ilustración y de su intera-

cción con la tipografía.<sup>49</sup> En 1861, Clerk Maxwell realizó la primera fotografía a color.<sup>70</sup>

Thomas Nast es el irrefutable padre del cartón político en Estados Unidos, puesto que ninguno de sus predecesores tuvo una importancia hegemónica en el desarrollo de dicha actividad. Natural de Landau in der Pfalz, ingresó a la New York Public School, de donde fue transferido a una escuela de arte por su exclusivo interés en el dibujo. Su prematuro



Fig. 3.11 Una de las célebres imágenes de Thomas Nast sobre la Guerra de Secesión Norteamericana.

trabajo para *Leslie's Weekly* le dio la fama necesaria para desarrollar su carrera.

Nast trabajó como corresponsal para dicha revista en la guerra de unificación de Italia. Desde 1862 se unió al equipo de trabajo de la *Harper's Weekly* como corresponsal de la guerra civil norteamericana. (ver figura 3.11) Desde entonces fue conocido más como cartonista que como ilustrador.

Después de su periodo como corresponsal ingresó a la English School of caricature en busca de soporte académico y técnico. Su estilo evidencia la influencia de maestros ingleses como James Gillray, John Leech y John Tenniel. Nast es el creador del *Burro demócrata* y el *Ele-*

*fante Republicano*. También se le debe a él la concepción moderna del *Tío Sam*, *John Bull*, *Santa Claus* y *el viejo duende Jolly* (*Night before Christmas*).

Nast se opuso a la censura que sufrió tras la muerte de Fletcher Harper, su más cercano amigo y protector. La introducción de procesos fotoquímicos de reproducción desfavoreció la impresión de su trabajo, a pesar de la facilidad que dicho proceso implicaba.

En Joseph Keppler encontró Nast, su rival profesional que marcó el fin de su reinado solitario en la caricatura política americana. Su salario fue varias veces superior al de los diputados que criticó y tan solo un poco inferior al del presidente de los Estados Unidos. Como inversionista no tuvo éxito y el establecimiento de su propio *Nast's Weekly* fue también un fracaso. El presidente Theodore Roosevelt, antiguo admirador de su obra, le ofreció el consulado de Ecuador, donde murió de fiebre amarilla tras conseguir el pago de sus deudas. Su memoria es preservada en una placa conmemorativa instaurada por la embajada americana en su lugar natal y por el nombramiento de lugar histórico otorgado a su casa en Morristown.<sup>71</sup>

En 1863, se fundó la Cruz Roja internacional, la mayoría de los estados aceptó el signo de la cruz roja sobre fondo blanco como insignia universal. En 1870, Edward Muybridge realizó los primeros experimentos con secuencias fotográficas.

En 1880, los alemanes Vogel y Kurtz presentaron la primera impresión a tres colores con trama de puntos, un año después se inventó la autotipia, procedimiento que permite la creación de planchas de estampación a alta presión a partir de originales con medias tintas; por primera vez era posible reproducir masivamente la fotografía.

En 1886, Nadar se convirtió en el primer fotógrafo de prensa. En 1888 William Morris propuso el estudio de la baja Edad Media en busca del rescate



Fig. 3.12 Pasaje de *Alice in Wonderland* ilustrado por Arthur Rackham, fragmento.

de la artesanía y funcionalidad del diseño como parte del planteamiento de su proyecto *Arts and Crafts*, mismo que influiría en la fundación de la *Deutscher Werkbund* y la *Bauhaus*.<sup>72</sup>

Entre los ilustradores más destacados de la segunda mitad del siglo XIX se encontraba el norteamericano Howard Pyle, quien concibió el potencial dramático intrínseco de la imagen en su obra enfatizando el aspecto emocional, es por ello que sus imágenes son atemporales.<sup>73</sup> Además de ilustrador destacó como escritor con sus investigaciones sobre los bucaneros en el Nuevo Mundo en su *Book of pirates*, mismo que ayudaría a conformar la visión actual de tales personajes.

Howard Pyle escribió muchos de los libros que ilustró y editó. Se definió primero como ilustrador y después como profesor, cuyo interés por la docencia se refleja en su participación en los institutos de Draxel, Wilmington, Delaware y Chadd's Ford.<sup>74</sup> Pyle influyó en la gene-

ración de ilustradores que le precedió y que se identificó como la *Brandywine School*.<sup>75</sup> Pyle no distinguió entre el arte fino y el comercial, confiaba en la proyección mental del ilustrador en el tema.<sup>76</sup>

Cabe señalar entre su faceta fantástica su trabajo para *The legendary adventures of Robin Hood* y *The story of Arthur King and his knights*. Entre su faceta realista destaca su serio sobre la guerra civil y la gente americana, imágenes utilizadas generalmente en los libros de historia.<sup>77</sup>

En el año de 1893, Charles Burdick patentó el primer aerógrafo, herramienta que sería la más significativa en el desarrollo de la ilustración en el siglo XX.<sup>78</sup>

Arthur Rackham, con su estilo idealizado y onírico, aportó a la ilustración infantil inglesa magníficas imágenes de *Alice in Wonderland* (ver figura 3.12), *Peter Pan in Kensington Gardens*, *Wind and the Willows*, *Gulliver's Travels* y *The Ring* entre otros.<sup>79</sup>

A lo largo de treinta y tres años Frederic Sackrider Remington logró captar con sus ilustraciones como ningún otro de sus contemporáneos su entorno histórico. Retratista por excelencia de los territorios de Santa Fe a Oregon, colaboró con *Harper's* además de establecer su propio museo.<sup>80</sup>

Jessie Willcox Smith, fue una destacada alumna de Howard Pyle que llegaría a convertirse en una gran ilustradora infantil, su prolífica carrera de 44 años quedó asentada en un promedio de 60 libros.<sup>81</sup>

Desde 1890, Helen Beatrix Potter, promotora ilustradora infantil de Inglaterra, demostró la perennidad de sus ilustraciones, publicadas aún en nuestros días. Su trabajo es notable por la gestación de personajes característicos como *Peter Rabbit*, *Jemima Puddleduck*, *Tom Kitten* y *Pigling Bland*. Su vivo interés por la entomología, paleontología, geología y micología sirvieron de respaldo a su temática ilustrativa animalística. Sus pri-

meros trabajos fueron para las tarjetas postales de la firma alemana Hildesheimer & Faulkner, posteriormente dio vida a *Peter Rabbit*, del que para diciembre de 1901 se habían publicado ya doscientas cincuenta copias.

Si en un inicio sus trabajos fueron realizados en blanco y negro, la firma Warner & Co. le ofreció la posibilidad de hacerlo en color. Potter hizo de los conejos, en presunta descendencia de *Peter*, su sello distintivo, respondiendo a las demandas de su público. Su obra fue admirada por Gustavé Doré, Millais y Caldecott.<sup>82</sup>

En el siglo XX la ilustración para adultos pasó a segundo plano con respecto de la fotografía, cobrando la ilustración infantil un auge sin precedentes a partir de la segunda mitad del siglo.<sup>83</sup>

A finales del siglo XIX, Georges Méliès demostró las posibilidades cinéticas de las secuencias fotográficas a cuadro por cuadro. En 1907, J. Stuart Blackton realizó en Estados Unidos una de las primeras animaciones cuyo título fue *Humorous Phases of Funny Faces*. En 1908 Emile Cohl realizó a su vez una serie de caricaturas. Robert Lortac, Benjamin Rabier y Joseph Hémard continuaron con este desarrollo durante el periodo silente.

Las primeras series animadas en Estados Unidos se basaron en personajes como *Mutt and Jeff*, *Happy Hooligan* y *The Katzenjammer Kids*. El primer ilustrador del género animado en el mismo país fue Winsor McCay con su *Gertie the Dinosaur* y su serie *Dreams of a Rarebit Fiend*. El cartoonista australiano Pat Sullivan se adelantó al Mickey Mouse de Disney con la creación de *Felix the Cat*, al que Otto Mesmer dio vida animada. (ver figura 3.13 en la página siguiente)

En 1911 en el otro lado del mundo, el ruso Ladislav Starevich experimentó con la técnica silente de acción interrumpida con la finalidad de animar sus marionetas. En Alemania, en 1926, el artista Lotte Reiniger revolucionó los procedimientos por proyecciones de sombras

haus reemplazó su discurso de unidad arte-artesanía por el de arte-técnica. La fotografía adquirió importancia como medio de comunicación, la tipografía debía someterse a una funcionalidad absoluta, es decir, la legibilidad; se gestaba el nuevo concepto denominado fototipografía.

En 1925, los tipos sans serif prevalecieron entre los diseñadores modernos, en el mismo año la Bauhaus cambió de nombre y residencia, la Hochschule für Gestaltung (Escuela Superior de Diseño) en Dessau, empezó a considerar el concepto de diseño publicitario. Esta nueva corriente retomaría el uso de los colores primarios y las cinco figuras geométricas elementales dentro de estructuras compositivas funcionalistas. El 12 de abril de 1933, los nazis cerraron la Bauhaus.<sup>77</sup>

En 1929, Walt Disney realizó la primera película de dibujos animados.<sup>78</sup> A principios de los años treinta los Estudios Disney inventaron el *storyboard*, herramienta imprescindible de la cinematografía contemporánea que consiste en la planeación del curso visual y narrativo de una película mediante un trazo previo en tablas de corcho. La Animation Research Library y los archivos de Disney representan los mejores acervos en la resguardación de éste tipo de material.

Disney, tras desarrollar una amplia gama de personajes animales antropomorfizados, añadió color y sonido a sus producciones, adquiriendo por ello una preeminencia indiscutible en el mundo de la animación. Sus guiones satíricos que tanto llamaron la atención del público encontraron su inspiración en las parodias filmicas de principios de siglo.<sup>79</sup>

Factor común entre los diseñadores de los años veinte y treinta era su desempeño como profesionales independientes y como profesores. En la segunda mitad de la década de los veinte la fotografía de objetos adquirió importancia como medio objetivo de comunicación. En 1929, la agencia Werbebau inició el concepto de publicidad industrial con

su trabajo para la siderúrgica Bochumer Verein. Las exposiciones internacionales, que antes de la Segunda Guerra Mundial tenían un carácter universal, se especializaron después de 1945. La rigidez de los *stands* fue sustituida por la flexibilidad de los módulos transportables.<sup>100</sup>

Desde la década de los treinta, el *Saturday Evening Post* experimentó un auge en sus ventas. El éxito solo podía atribuirse al ilustrador encargado del diseño de la portada. Norman Rockwell. La obra de este distinguido ilustrador norteamericano es característica por su realismo y expresividad, sus obras lograron aprehender la fisonomía del norteamericano de manera afortunada. (ver figura 3.15) Rockwell colaboró en campañas de publicidad en carteles y calendarios. Fue el ilustrador de Coca-Cola por definición que reavivó el espíritu del sueño norteamericano y que institucionalizó el Santa Claus rojo.<sup>101</sup> En la misma década nació una de las industrias más importantes en el desarrollo de la ilustración; la de la historieta. Tal

acontecimiento implicó la creación de un particular tipo de lenguaje, el lexipictográfico, y de una mitología popular contemporánea, así como la culminación de la invención de la figura del super-héroe. En la misma década se dio un auge de la ilustración en los medios editoriales por artistas de talla internacional como Rivera, Leger, Garroto y Lewadowsky; por otro lado destacaron en Inglaterra E. McKnight Dauffer, Paul Nash, Stanley Herbert, Edward Adizzone y Eric Fraser.<sup>102</sup>

En 1933, *The Three Little Pigs* de Disney introdujo con su canción *Who's Afraid of the Big Bad Wolf?* un claro antecedente del género animado musical. En 1935, en la Unión Soviética, Aleksandr Ptushko desarrolló la primer animación híbrida con *The New Gulliver*. En 1937,

Fig. 3.15 *Freedom of Speech*, Norman Rockwell.



Disney presentó su primer largometraje animado, *Snow White and the Seven Dwarfs*.<sup>103</sup>

En 1935, El *New Yorker* contrató a un ilustrador cuyo sofisticado y macabro estilo de humor fue el principal elemento de su originalidad. El poderoso dibujo de Charles Adams inspiraría una de las series televisivas más populares de su tiempo; *The Adams Family*.<sup>104</sup> (ver imagen 3.16)

A partir de 1937, tras un largo periodo de representación paisajista, el artista gráfico Maurits Cornelis Escher comenzó a manipular el espacio y el tiempo ilusorio a través de lo que el matemático Bruno Ernst ha definido como once categorías de contenido gráfico: (ver figura 3.17)

- Figuras regulares espaciales
- Perspectiva
- Penetración de diversos mundos
- División regular del plano
- Metamorfosis y ciclos
- Anomalías espaciales
- Espirales
- Aproximaciones al infinito
- Relatividades
- Bandas de Möbius
- Conflictos entre segunda y tercera dimensión

En la obra de M. C. Escher la conjunción entre la geometría y el arte alcanzó su mayor culminación.<sup>105</sup>

Fig. 3.17 *Reptiles*, por M. C. Escher. Litografía (334 x 385 cm), marzo de 1943. En esta obra se percibe un claro conflicto entre segunda y tercera dimensión.

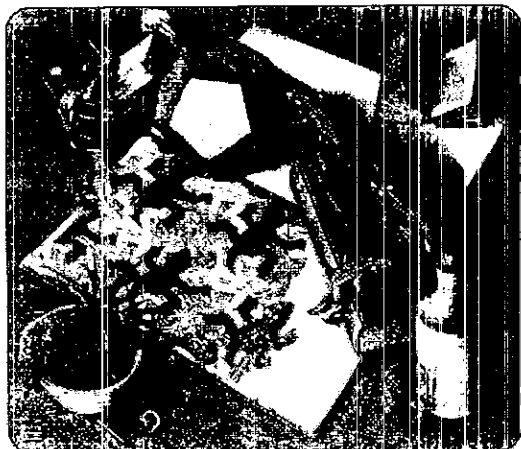


Fig. 3.16 Dibujo original de Charles Adams sobre *The Adams Family*.

Durante la Segunda Guerra Mundial las imágenes de Norman Rockwell representaron los ideales de los aliados. Rockwell fue un virtuoso retratista cuyos servicios fueron requeridos por Eisenhower, Kennedy y Johnson.<sup>106</sup>

Mientras Rockwell plasmaba el sueño americano, Walt Disney añadió en 1940, *Fantasia* a su exitosa saga de largometrajes animados, su siguiente objetivo se centraría en el desarrollo de técnicas de hibridación entre filmaciones reales y dibujos animados.<sup>107</sup> Desde el mismo año Saul Steinberg, considerado como el padre de la caricatura moderna se dedicó a retratar la vida americana en sus ilustraciones para la *New Yorker magazine*.<sup>108</sup>

Durante la Segunda Guerra Mundial hubo una suspensión de actividades educativas y culturales. Sin embargo Suiza, por su condición de estado neutral, representó el único bastión de desarrollo gráfico de los años cuarentas. Tal desarrollo estableció una relación directa entre el color y el tema, la ausencia de ornamentación con el uso del texto de manera objetiva y una composición rigurosa basada en retículas. Los fundamentos artísticos e intelectuales del diseño suizo fueron la búsqueda de la objetividad en la información dentro de

una marcada responsabilidad social. Con base en tales preceptos se exploraron elementos antes ignorados en la materia como el ritmo, el timbre, la métrica de formas geométricas y métodos eficaces de enseñanza.<sup>109</sup>

En 1945, los ilustradores Ronald Searle y Robin Jacques tuvieron éxito en la industria editorial. Después del fin de la Segunda Guerra Mundial, se dio un resurgimiento de la ilustración abstracta. Entre estos ilustradores abstractos (que eran también diseñadores) se encontraban Herbert Maltter, Herbert Bayer, Lester Beall y George Giusti. En 1946, destacaron los ilustradores Ben Shahn, Robert Weaver y Sidney King y Saul Steinberg en el medio editorial. Este último publicó en el mismo año su libro *Everything in line*.<sup>110</sup>

Casi dos décadas después y como respuesta al éxito de Disney durante los años cuarenta y cincuenta, artistas como William Hanna y Joseph Barbera, Tex Avery, Paul Terry, Walter Lantz y Chuck Jones desarrollaron estilos propios de comedia surrealista dentro de la misma temática zoológica-antrópomórfica. La United Productions of America (UPA) agrupó a la mayoría de estos artistas, entre los que se podían contar aquellos que provenían directamente de Disney como Art Babbitt y John Hubley. En lo que respecta a la ilustración misma, al naturalismo detallista de Disney se opuso un estilo surrealista basado en el arte contemporáneo y especialmente en las ilustraciones de Saul Steinberg. (ver figura 3.18)

En Canadá, el animador Norman McLaren experimentó con la estereoscopia, que consiste en la ilusión de tridimensionalidad creada a través de la perspectiva de varias imágenes, y con muchas otras técnicas dentro de la escuela de animadores que fundó. Entre sus alumnos destacó George Dunning, quien colaboró en el surgimiento de la animación en Gran Bretaña y que inició a partir de 1950. Entre tales iniciadores podemos citar a John Halas y Joy Batchelor, Peter Földes; Bob Godfrey y Richard Williams, canadiense cuyo estudio trató de emular la tradición artesanal de Walt Disney.

Los mejores filmes animados de la mitad del siglo XX en Europa Occidental son sin duda los checoslovacos. En ese país Jirí Trnka desarrolló un peculiar estilo de animación de marionetas. En Yugoslavia, los estudios Zagreb tuvieron como carta de presentación a Vatroslav Mimica, Dusan Vukotic y Nikola Kostelac.<sup>111</sup>

Desde 1950, el grabado ha sido utilizado como la herramienta de expresión de vanguardia de los artistas visuales. Con el auge del movimiento pop, Andy Warhol alcanzó la sublimación de la simplicidad tipográfica del cartel, mientras Roy Lichtenstein y Robert Indiana manifestaban su anarquía haciendo su arte en anuncios. Entre los grabadores del siglo XX destacan Robert Motherwell, Robert Rauschenberg y Jasper Johns.<sup>112</sup>

En 1957 la Cámara de Comercio de Estados Unidos reconoció la labor de Norman Rockwell como ciudadano americano. En su honor se ha establecido el museo con su nombre en Stockbridge Massachusetts, como un sinnúmero de galerías privadas.<sup>113</sup>

En 1959 un dibujo a dos dimensiones pudo visualizarse tridimensionalmente por primera vez.<sup>114</sup> El Royal College of Art fue cuna de numerosos ilustradores exitosos en la década de los sesentas como Sue Coe, Russell Mills, Ian Pollock y Robert Mason. En Estados Unidos, Brad Holland y Matt Mahurin eran ejemplo de una tendencia que compartía un apego por el hiperrealismo aerográfico y las formas unidimensionales que encontraba en las publicaciones de divulgación científica un campo de desarrollo considerable.<sup>115</sup>

Hajime Sorayama ha contribuido a la comunicación visual de nuestro tiempo con su fusión entre la anatomía humana y su anatomía cibernética. En 1965, ingresó a la Shikoku Gakuin University, dos años más tarde publicó sus primeros trabajos en el Pink Journal. En 1969, se graduó en la Chuo Art School, institución a la que ingresó tras dejar la Shikoku Gakuin. En 1972, comenzó a trabajar como ilustrador independiente.<sup>116</sup>

En 1968, Ralph Steadman destacaba en el medio editorial con sus ilustraciones mordaces.<sup>117</sup> Boris Vallejo fue el indiscutible maestro en la ilustración de portadas de libros comerciales

Fig. 3.18 La influencia de Steinberg no sólo fue decisiva en el surgimiento de una corriente alternativa de animación comercial encabezada por Hanna Barbera y Walter Lantz, sino que determinó la desproporción entre cuerpo y cabeza tan usual entre los caricaturistas actuales.



en Estados Unidos. El ilustrador de origen peruano se define como un verdadero artista popular que marca sus propios preceptos plásticos con base en un gusto estético promedio de la cultura norteamericana. Para Vallejo es necesario reforzar la comercialización de los libros que ilustra a través de su trabajo.

Después de trabajar inicialmente en la elaboración de tarjetas de Navidad y gráficos publicitarios, cautivó a la Marvel Comics con su pincel. La fotografía como punto de partida es indispensable en la elaboración de sus bocetos. Otra constante de su proceso de producción es la concepción de posiciones rígidas que resaltan su idealización de un pasado remoto habitado por semidioses-héroes y heroínas estilizadas. Su zoología fantástica ha complementado su entorno ilustrativo.<sup>118</sup>

En la década de los setentas los procesos de integración de computadoras a gran escala hizo posible la comercialización de las computadoras personales. MITS fue la compañía que realizó la primera computadora personal; la Altair. Esta se basaba en un microprocesador 8080 fabricado por Intel Corporation en el año de 1974. Su éxito comercial fue limitado, puesto que el consumidor debía armar el producto.

1977 fue un año decisivo en la industria de las computadoras personales con la fundación de Apple Computer por Steven P. Jobs y Stephen G. Wozniak. La Apple II fue una de las primeras computadoras personales preensambladas de producción masiva. En el mismo año Radio Shack y Commodore Business introdujeron en el mercado sus prototipos. Estas primeras máquinas, utilizaban microprocesadores a 8-bits, mismos que manipulaban la información en grupos de ocho bits o dígitos binarios a la vez. No obstante su capacidad de memoria limitada, tuvieron gran éxito comercial entre la clase media norteamericana por ser significativamente más económicas que un *mainframe*.<sup>119</sup>

En el mismo año ingresó al salón de la fama de la Sociedad de Ilustradores Joseph Christian Leyendecker, notable ilustrador nacido en Montabur, Alemania. (ver imagen 3.19) De carácter estilizado y realista, su trabajo fue requerido por las publicaciones y agencias de publicidad de más prestigio como Cluett, Peabody & Company, Hart, Schaffner y Marx.<sup>120</sup>

En 1981, IBM Corporation introdujo su IBM Personal Computer o IBM PC. Sin embargo, no sería su velocidad de procesamiento, ligeramente más rápida que la de sus competidoras, la que la colocaría a la cabeza de la industria sino su capacidad de memoria que se incrementaba hasta diez veces, y la infra-estructura de ventas de su compañía. El procesador Intel 8088 y el sistema operativo (MS-DOS) desarrollado por Microsoft Corporation, hicieron de esta computadora la más popular del mundo. La compatibilidad con IBM habría de definir en adelante la naturaleza de los productos de la competencia.<sup>121</sup>

Desde la década de los ochentas en que abandonó sus estudios de arte, el ilustrador, caricaturista y pintor Sebastian Krüger ha cautivado a la crítica con sus retratos poco convencionales. Krüger llevó la caricatura a su máxima expresión gestual en asociación directa con la pintura al óleo. Su talento le ha colocado en las páginas de *Spiegel*, *Stern* (Alemania), *L'Espresso* (Italia), así como en la industria discográfica. Para Orson Welles la obra de Krüger representó una colección subjetiva y universal de iconos de la cultura popular. Apegado a un sentido de espontaneidad sorprendente, el virtuoso pintor-caricaturista evita los esbozos previos sin importar la sobreposición de capas de pintura a manera de corrección. En 1994, el museo Wilhelm Busch, en Hannover, exhibió un gran número sus obras, dando comienzo con ello a una importante gira a lo largo de Berlín, Munich, Viena y otras ciudades europeas.<sup>122</sup>

En las postrimerías del siglo XX, la animación ha desarrollado una pluralidad estilística impresionante que va de lo lírico documental (*Of Stars and Men de Hubley* es un buen ejemplo) a la farsa rabelaisiana (como la obra del japonés Yoju Kuri).

Fig. 3.19 Joseph Christian Leyendecker retomó el imaginario de Thomas Nast y Norman Rockwell en su representación de *Santa Claus*, reforzando la imagen del viejo regordete y bonachón vestido de rojo.



El desarrollo de la industria más redituable de la segunda mitad del siglo XX; la electrónica está propiciando el surgimiento de una nueva generación técnica y conceptual de animación,<sup>123</sup>

Los procesadores cambiaron drásticamente la forma de componer texto, por lo que las reglas tipográficas tuvieron que someterse a las premisas económicas y tecnológicas. Se hacía posible por primera vez automatizar la sincronización de música, video y diapositivas. El registro y notación de ondas de sonido, el control por conmutación de estructuras luminosas, la transmisión de imágenes y sonido vía satélite a través de la televisión así como la producción de videojuegos y por ende la simulación de eventos de interés científico y tecnológico evidencian la revolución tecnológica de nuestro tiempo.<sup>124</sup>

En 1983 la compañía Apple introdujo su computadora personal Lisa, la primera con una interfase gráfica para el usuario (GUI). Esta interfase permitía mediante comandos selectos abrir archivos y programas a la vez que realizaba tareas rutinarias mediante un dispositivo de indicación de iconos dentro de opciones en menú denominado mouse. GUI sirvió de base para el desarrollo del desktop publishing característico de Macintosh. El éxito de GUI alentó a la industria a reproducir el esquema de Macintosh.

En 1985, Microsoft Corporation introdujo Microsoft Windows, interfase de uso gráfica que durante la siguiente década habría de adquirir una importancia monopólica sin precedentes como ambiente de operación dominante.

Los adelantos en el desarrollo de sistemas operativos se complementaron con los avances en la tecnología de microprocesadores, que para entonces contenían un mayor número de circuitos para incrementar la velocidad y el poder de las computadoras personales. El lanzamiento del microprocesador Intel 80386 32 a 32 bits en el mismo año, significó para la Compaq 386 de la Compaq Computer Corporation y para la familia PS/2 de la IBM (introducida en 1987) una capacidad de memoria y una velocidad mayor. Por su parte la Motorola Corporation desarrolló avances análogos para la Mac II. Para el final de la década de los ochentas la capacidad de las computadoras personales se había incrementado de 64 kilobytes (64,000 caracteres) a 100 megabytes (100 millones de caracteres).<sup>125</sup>

Desde la segunda mitad de los ochentas, a partir de las investigaciones militares para la transmisión de información inalámbrica a prueba de contingencias nucleares, el departamento de defensa norteamericano desarrolló un sistema de comunicación electrónica denominado SGML (*Standard Generalized Mark-up Language*). El SGML sirvió de punto de partida para desarrollar un código mucho más simplificado y cuya función es determinar la configuración del texto y la enfatización jerarquizada del mismo en un documento.<sup>126</sup> En efecto, la red mundial de información (Internet) se volvía una reali-



Fig. 3.20 Bob Dylan, por Sebastian Krüger, 1997, [100 x 65 cm].

dad tangible mediante el desarrollo del código HTML (Hyper-text Mark-up Language).

En 1993, Marc Andreessen y Eric Bina añadieron al código HTML la etiqueta <IMG>, que permitía la inclusión de imágenes en el navegador para Internet Mosaic. La era de la multimedia electrónica, uno de los campos más prometedores para el desarrollo de la ilustración comenzaba definitivamente.<sup>127</sup> La importancia de la red mundial como medio de comunicación global es indiscutible en nuestros días. La orientación principal en la industria electrónica se ha enfocado a el incremento de las capacidades de los equipos de cómputo como a la reducción de sus dimensiones, muestra de ello son los tipos *laptop*, *notebook* y *pocket o palm-sized*.

La tecnología CD-ROM, que representa un gran adelanto en dispositivos de memoria externa, ha puesto al alcance de los usuarios finales la posibilidad de transmitir, recibir y manipular información multimedia. Por su parte las interconexiones con redes de trabajo han modificado la dinámica de operación



Fig. 3.21 La incidencia de la manipulación fotográfica en la ilustración moderna se evidencia en esta ilustración de Israel Meija sobre Newton Peter Van Drummer, gran falsificador de la historia contemporánea.

significativamente. Para 1997 el 40 % de los hogares en los Estados Unidos contaban con una computadora personal.<sup>128</sup>

Los diseñadores de la actualidad tienen que encarar el perfil de *full service* que impera en el mercado y que les obliga a involucrarse con los procesos de producción (diseño y manipulación de originales) y los soportes de comunicación visual en expansión (exposiciones, presentaciones multimedia, spots, anuncios espectaculares en transportación aérea y terrestre y páginas electrónicas).<sup>129</sup>

Las herramientas electrónicas, mediante secuencias tridimensionales, montajes y manipulaciones fotográficas; están rompiendo día con día la frontera entre ilustración y fotografía. (ver figura 3.21) Algunos inclusive se han aventurado a profetizar la creación de largometrajes sin la necesidad de contratar actores.

No obstante los diversos niveles de representación en que la ilustración puede

manifestarse, es en el nivel del hiperrealismo en donde los avances tecnológicos se hacen más evidentes. Posiblemente llegue el momento en que toque a la fotografía, como a finales del siglo XIX a la ilustración, replantear su iden-

idad dentro del diseño y comunicación visual con respecto a un medio ilustrativo capaz de alcanzar instantáneamente su nivel icónico y de cuestionar por tanto su objetividad.

### 3.3 Breve crónica de la ilustración en México

El arte del México antiguo debe ser punto de partida para cualquier análisis que pretenda estudiar en toda su vastedad la historia de la ilustración en nuestro país. Una reflexión de interés es la naturaleza misma de la escritura de los indios de América, donde texto e imagen, elementos asociados históricamente en la concepción de la ilustración en Asia y Europa, se conjugan en un solo elemento que es la escritura prehispánica.

El origen etimológico de la palabra tlacuilo se remonta al verbo nahuatl *tlacuiloa*, que significa escribir pintando. Desde este punto de vista, toda muestra de escritura ideográfica podría considerarse como un antecedente directo de la ilustración en México. En la etapa formativa de las culturas mesoamericanas destacó el uso de la escritura jeroglífica, que por ser ideográfica representaba ideas con símbolos o figuras.<sup>130</sup>

Tlalilco fue la cuna de las primeras manifestaciones artísticas como la pintura corpora, y los primeros sellos. Religión y mitología fueron los temas comunes; las formas animales, vegetales y geométricas en blanco rojo y negro sobre materiales como la manta y la cerámica conforman las tendencias principales de la producción gráfica de este periodo. El sello de forma cilíndrica fue inventado en América de forma independiente conforme al resto del mundo.<sup>131</sup>

La escritura jeroglífica coexistió en el periodo clásico con algunas tendencias fonéticas de menor importancia. Con la consolidación del imperio mexica, los sistemas pictográficos dieron lugar a los ideográficos y fonéticos, coexistiendo así las tres formas de escritura. La escritura pictográfica o ideográfica se encuentra

en las inscripciones calendáricas.

La escritura pictográfica, naturalmente la más primitiva, se encuentra principalmente en códices que relatan hechos militares, rituales y especificaciones de gobierno. La escritura ideográfica se utilizó para representar conceptos metafísicos. La escritura fonética se empleó fundamentalmente para la representación de nombres de personas y lugares. (ver figura 3.22)<sup>132</sup>

La pintura, al igual que la escultura, fue en las culturas prehispánicas una actividad subordinada a la arquitectura.<sup>133</sup> La cultura de Teotihuacan dejó notables muestras de pintura en Atetelco, Tetitla y Tepantitla.<sup>134</sup> Los códices, ejemplo fundamental de la escritura prehispánica, contienen ejemplos de los tres tipos de escritura principales. La escritura ideográfica está representada en los códices por logogramas, que son signos que representan palabras.<sup>135</sup>

Los códices eran realizados por los tlacuilos, quienes tenían conocimiento sobre el uso del color y del dibujo. Estos soportes estaban hechos con papel amate, fibras de maguey o pieles curtidas

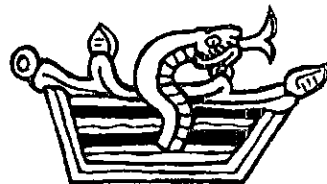


Fig. 3.22 Representación de la palabra *Coapan* (Coapa), que se conforma por la unión de los términos *cóatl* (serpiente) y *apanth* (canal), y cuyo significado es canal o río de serpientes.



de animales. La habilidad en el dibujo determinaba la posibilidad de volverse tlacuilo sin importar el origen social o sexo del aspirante. Los códices se clasifican por su temática y procedencia geográfica e histórica.

La temática de los códices es amplia, por lo que es posible encontrar especializaciones en temas históricos, cartográficos, calendáricos rituales y adivinatorios. En el género histórico se encuentran la evolución de los grupos sociales o étnicos, los hechos militares, la construcción de infraestructura imperial y las fechas de importancia. En lo que a cartografía se refiere se registró la ubicación de maras, ríos, complejos montañosos y distribución demográfica. El trabajo de los tlacuilos se avocaba entonces a la elaboración de censos, planos de propiedades y documentos económicos.

El amoxcalli, término que proviene de las raíces *amoxlli*: libro y *calli*: casa, era el lugar destinado al almacenamiento de los códices. Los sacerdotes y la nobleza eran los encargados de resguardar todos los documentos. Se cree que los tlacuilos estaban agrupados en talleres especializados donde el conocimiento era transmitido de generación en generación. La evolución de la técnica pictográfica de los tlacuilos es muestra de su profesionalismo. El bocetaje fue uno de los pasos esenciales en el proceso de la elaboración de códices. Para tal efecto se distribuía el espacio del soporte mediante la delineación previa del dibujo en blanco y negro.<sup>136</sup>

Con la llegada de los conquistadores comenzaría la sustitución de la escritura ideográfica por la fonética. El conquistador reinterpretó la realidad americana clasificando de acuerdo a su cultura los conceptos históricos, geográficos, cartográficos y espirituales que daban sentido a la relación entre los indios y su entorno. Desde entonces los intereses del conquistador serían el punto de partida de tal reinterpretación. Los nombres cristianos antepuestos a los antiguos lugares prehispánicos que perduran en la nominación de los pueblos de México, eviden-

cia la asimilación cultural.

Un hecho que atañe directamente a la ilustración es la extirpación de los individuos encargados de registrar oficialmente la memoria indígena, a excepción de aquellos al servicio de las poblaciones aliadas con los españoles, tal es el caso de la cultura tlaxcalteca. El tlacuilo imperial desapareció dejando su lugar a los que aún conservaban nociones de las técnicas pictóricas tradicionales.<sup>137</sup>

A partir del siglo XVI, los misioneros franciscanos, con el interés de establecer en América una sociedad espiritual milenarista perfecta basándose en la idea de la docilidad de los indios, rescataron la memoria indígena para occidente. Se buscaron tlacuilos para reconstruir dicha memoria y se les utilizó para cristianizar a la gran masa autóctona.<sup>138</sup> Perspectivas mal logradas y proporciones irracionales de los personajes evidencian una fusión entre la estilización indígena y la occidental explicada por la funcionalidad documental o evangélica de los nuevos códices precortesianos y por la influencia de los frailes en los indios como transmisores de las técnicas pictóricas occidentales.<sup>139</sup>

No obstante la importancia de los nuevos tlacuilos, debe considerarse la reinterpretación occidental por los del espacio prehispánico, muestra de ello son las ilustraciones de la Nueva Venecia que circularon por Europa y en donde claramente pueden verse fantásticas murallas atalayadas alrededor de Tenochtitlan.

Tras la instauración del virreinato la arraigada tradición gráfica vinculada al grabado en España se retomó en la producción gráfica de la Nueva España.<sup>140</sup> (ver figura 3.23) La afición de los conquistadores por el juego se reflejaba en la demanda por la importación de naipes desde la península ibérica. (ver figura 3.24 en la siguiente página) El 12 de febrero de 1538 se emitió una Real Cédula desde España que prohibía dicha exportación, situación que provocó la impresión clandestina de los naipes. A

## Confesionario en la lengua Mexicana y Castellana:



En Obispo  
Cancón de Alvarado de España Impreso,  
1569 S. Zúñiga.

Fig. 3.23 Confesionario mayor en la lengua mexicana y castellana de fray Alonso de Molina. Grabado e impreso en 1569 por Antonio de Espinosa.

la conocida temática se añadieron los planos y las vistas, las imágenes funerarias y las alegorías.

Los grabados virreinales son paradójicamente distinguibles por su anonimato. Diversas tendencias artísticas son identificables entre ellos como el renacentista, el barroco, el neoclásico y el popular.<sup>141</sup>

A finales del siglo XVII, la mayor aplicación de la ilustración en grabado al cobre radicaba en la producción de libros. Su evidente tosquedad ha hecho pensar que fueron realizadas por manos indígenas.<sup>142</sup>

A iniciativa de Fray Juan de Zumárraga, primer obispo del virreinato, se promovió el desarrollo de la estampa mediante un acuerdo oficial. En la Nueva España, la producción tuvo como soportes principales el papel de maguey. Tiempo después, bajo el auspicio de la familia Cromberger, se estableció la primera imprenta con bajo la dirección de Juan Pablos. En 1540, el hábil impresor gestionó la

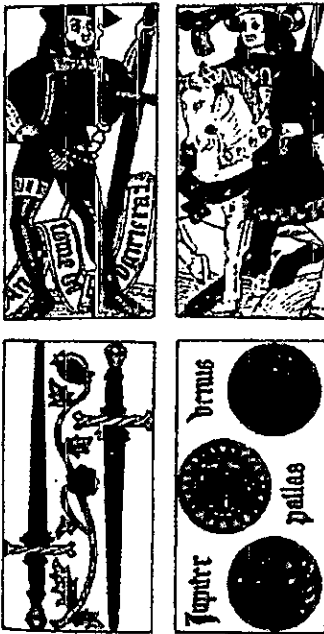


Fig. 3.24 Grupo de naipes en hoja de impresión de manufactura española por el taller de Antonio de Logritero en Tolosa.

Fig. 3.25 *La virgen del Rosario*, grabado xilográfico coloreado por Juan Ortiz e impreso en el taller de Pedro Ocharte.



posesión de la imprenta ante la casa Cromberger de Sevilla. Hacia 1558, el monopolio editorial de Juan Pablos se desplomó con la Real Cédula del virrey Luis de Velasco I. Desde entonces sería posible establecer nuevas imprentas. En este periodo se popularizaron las impresiones de santos, capitulares y viñetas.

Entre los nuevos impresores destacaron Pedro Ocharte y Juan Ortiz, cuya obra se vería interrumpida por la plenipotencialidad de la Santa Inquisición. (ver figura 3.25) México y Puebla fueron los lugares de mayor producción editorial. A la gama de motivos se añadieron las imágenes de personajes importantes, escudos de armas, papas, portadas de libros, láminas alegóricas de España y tesis universitarias. Los antecedentes de la prensa periódica en la Nueva España se encuentran en la edición de las denominadas hojas volantes, que contenían noticias sobre España y que eran enviadas de la metrópoli hacia el Nuevo Mundo. A finales del siglo XVI, el grabado en lámina de cobre era tan común como el de madera.<sup>141</sup>

El siglo XVII tuvo un Samuel Stradamus su máximo exponente en el grabado en metal. En 1653, Don Carlos de Sigüenza y Góngora publicó el primer periódico de la Nueva España, *El Mercurio Volante*.

En el siglo XVIII, los grabados religiosos eran los de mayor producción. En 1722, apareció el primer periódico de la Nueva España, su título fue *Gaceta de México* y su creador Don Juan Ignacio Castorona y Urzúa. En 1785, Carlos III expidió el decreto de fundación de la Real Academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos de Bellas Artes. La academia se inclinó por la preservación de la técnica más que por la expresión artística.

En 1826, el italiano Claudio Linati introdujo con ayuda del gobierno independiente, la litografía. Su actividad editorial le provocaría con el tiempo el destierro. (ver figura 3.26)

En 1834, Daniel Thomas Egerton realizó

una vasta serie de imágenes sobre México, Guadalajara, Veracruz, Puebla y Zatecas. Por su parte Juan Mortiz Rugendas realizaba lo propio en su libro *Paisajes y tipos de México*. La obra de los artistas antes mencionados es una muestra evidente de la producción paisajística tan en boga por los extranjeros europeos que visitaban al México independiente.<sup>144</sup>

Simultáneamente al desarrollo de la expresión académica se desarrolló el arte popular, el cual estuvo representado por los retablos o exvotos, cuya función era la descripción de la vida común y la cultura por motivos religiosos. En 1824 se reabrió la Academia después de su clausura por las luchas independentistas. En 1843, Santa Anna expide el decreto para la reorganización de la Academia.

En Yucatán, surgió Gabriel Vicente Gahona "Pincheta" como ilustrador en el periódico *Don Bullabulla*. Pincheta fue el único ilustrador de su tiempo cuya obra estuvo dotada de un sentido político y social.

Fig. 3.26 *El sereno*, litografía de Claudio Linati pertenece a la serie *Tipos mexicanos*, 1826.



En 1854 el inglés Agustín Periam plasmó una marcada influencia en la evolución del grabado con su cátedra de grabado en lámina. En el México independiente y republicano la clase burguesa determinó la estética a seguir en la producción gráfica, consecuentemente las obras de este periodo son más valoradas por su importancia histórica más que gráfica.<sup>145</sup>

En 1861, destacaban los caricaturistas Constantino Escalante, Iriarte, Joaquín Heredia, José Ma. Villasana y Plácido Blanco. Todos ellos expresaban la inquietud de retratar aspectos de interés nacional sin las limitaciones estéticas impuestas por la Academia.<sup>146</sup>

En el año de 1871, José Guadalupe Posada ingresó a la imprenta de Trinidad Pedroza en Aguascalientes. Pedroza era para entonces uno de los litógrafos más importantes del país. Su imprenta, cuya principal publicación fue la revista ilustrada *El Jicote*, adquirió tal importancia que se vio obligada a trasladarse a León Guanajuato junto con el gran aprendiz de grabador. En la nueva urbe, Posada se unió al equipo de trabajo de la editorial de crítica política más grande de su género; la de Antonio Vanegas Arrollo.<sup>147</sup> Vanegas publicó en 1880, su *Galería de Teatro Infantil* con el apoyo gráfico de Guadalupe Posada, publicación que sin duda constituye uno de los primeros antecedentes en México de la literatura infantil.<sup>148</sup> (ver figura 3.27)

El espíritu creativo de Guadalupe Posada, expresado en un estilo marcadamente personal en formatos modestos, le colocó rápidamente como una de las mayores atracciones de dicha editorial. Tan importante ha sido la influencia de Posada que no es inusual que los críticos encuentren en él la influencia plástica más significativa del periodo post-revolucionario que servirá de base a la producción artística que le precedió hasta el muralismo.<sup>149</sup> La vastísima obra de Posada, que comprende más de 15,000 grabados, fue difundida mediante folletos de literatura popular que se acompañaban de corridos y coplas. Muchos de los libros infantiles desde su época hasta nuestros días han sido ilustrados con su obra.<sup>150</sup>

Un ilustrador, dibujante, viñetista y grabador de gran importancia fue sin lugar a dudas Julio Ruelas, que con su precisión y expresividad en el dibujo logró colocarse en la *Revista Moderna* entre los años de 1898 y 1910.<sup>151</sup> Ruelas es considerado como el último romántico, pues su trazo no pretende la reproducción fiel de la realidad, sino un tratamiento expresivo y dramático.<sup>152</sup> Tras el cambio político-social que la revolución significó en la historia moderna de nuestro país, las instituciones educativas tuvieron un auge sin precedentes. Como consecuencia las publicaciones infantiles y por lo tanto la ilustración infantil, se impulsaron significativamente durante este periodo.<sup>153</sup>

En la segunda década del siglo XX, Alvaro Obregón había concluido con la revolución, por esa época el arte mexicano

había evolucionado notablemente hacia un desapego significativo con la ortodoxia del pasado. Tras ocupar la rectoría en la Universidad, José Vasconcelos asumió el puesto de Secretario de Educación. Una de sus primeras decisiones fue la supresión de la subvención a varios artistas que se encontraban becados en Francia, la ciudad cosmopolita de la cultura de su tiempo, con la finalidad de forzarlos a regresar a México y conseguir su apoyo en su proyecto nacionalista. Tales figuras, entre las que se encontraba Diego Rivera, impulsaron uno de los movimientos más importantes del arte mexicano; el muralismo. Este movimiento, que algunos tienen a bien nombrar el renacimiento mexicano, fue una consecuencia del llamado de Vasconcelos por la decoración de diversos inmuebles públicos.

En 1920, se fundó la revista *Palomilla*, que representó un importante acontecimiento en la difusión de la cultura entre el público infantil. La revista pudo mantenerse hasta la década de los cuarentas.<sup>154</sup>

En 1924, se publicaron las *Lecturas clásicas para niños*, famosa publicación auspiciada por Vasconcelos y dirigida por Alfonso

Fig. 3.27 Cancionero publicado por Guadalupe Posada en colaboración con Antonio Vanegas Arroyo.



Reyes en las letras y Bernardo J. Gastelum en lo gráfico que compilaba lo mejor de la literatura universal. Entre los ilustradores que participaron en dicho proyecto y que comprende 244 trabajos en blanco y negro y 22 a color, se encuentran los artistas plásticos Gabriel Fernández Ledesma y Roberto Montenegro. Gabriela Mistral, Palma Guillén, Salvador Novo y José Gorostiza fueron los escritores que se encargaron de la adaptación del primer volumen, que aludía a los textos antiguos de las culturas orientales y helénica.

El segundo volumen, que tenía por tema los principales textos medievales, modernos y americanos estuvo a cargo de Jaime Torres Bodat, Xavier Villaurrutia, Francisco Monterverde y Bernardo Ortiz de Montellano. La salida de Vasconcelos de la Secretaría de Educación significó la cancelación del proyecto, motivo por el que *Lecturas clásicas para niños* solo tuvo dos volúmenes.

Vasconcelos es sin duda una figura de importancia en el fomento de la cultura en nuestro país, más allá de la obra mencionada se encuentra la construcción de bibliotecas y edición de recomendaciones bibliográficas. En estas últimas sobresale la obra de Torres Quintero *Adelante y Rosas de la infancia y Corazón*, de Daniel Delgadillo.<sup>155</sup>

En el año de 1925, la Universidad de México auspició la edición de la revista *Forma* en colaboración directa con Gabriel Fernández Ledesma, publicación que a lo largo de cuatro años reflejaría la preocupación su editor por mejorar la calidad del diseño gráfico. Este proyecto hizo de Fernández Ledesma el primer creador moderno mexicano en materia de comunicación visual editorial desde la perspectiva de algunos teóricos.

En los años treinta destacó el nombre de Miguel Covarrubias como el del primer ilustrador mexicano comercial internacional, pueden citarse sus trabajos para la revista *Fortune*. (ver figura 3.28) En 1934, Daniel Cosío Villegas instituyó el

Fondo de Cultura Económica, editorial que en la actualidad agrupa lo mejor de la producción ilustrativa infantil. La llegada de numerosos exiliados españoles a raíz de la guerra civil influyó positivamente en el desarrollo de la industria editorial nacional. Entre éstos se encontraban Antoniorrobes, Salvador Bartolozzi y Magda Donato.<sup>156</sup>

Entre los ilustradores más destacados de la década de los cuarentas podemos mencionar a Gabriel Fernández Ledesma, Angelina Beloff, Julio Prieto y José Chávez Morado, de los últimos tres destaca la colaboración de cuatro años con la SEP para la publicación de obras infantiles.<sup>157</sup>

La preponderancia del desarrollo de la historieta en México sobre la de otros países es clara si se considera su profusión de títulos, producción, edición y venta en este género. Un hecho que corrobora esta importancia es el nivel privilegiado de su comercialización, siendo el material más vendido de la producción editorial nacional a pesar de su competencia con productos internacionales a todo color. Puede atribuirse el éxito del género en nuestro país al bajo costo por unidad con respecto a otras formas de entretenimientos como el cine o el teatro, donde el precio corresponde al número de usuarios.<sup>158</sup>

Miguel Prieto promovió notablemente la evolución de la cultura en nuestro país y consecuentemente del diseño y comunicación visual nacionales. Prieto fue fundador de la revista *Romance* y director de algunas publicaciones en el Instituto Nacional de Bellas Artes en 1947 como el suplemento *México en la Cultura* del periódico conservador *Novedades*.

Vicente Rojo, de origen español y colaborador cercano de Prieto, es una de las más importantes figuras del diseño en nuestro país. A lo largo de su carrera ha colaborado en el diseño de periódicos, revistas, carteles y libros. Los españoles Tomás Expresate y "Pepe" Azorín fundaron la imprenta Madero, que por primera vez consideró la necesi-

dad de contar con un departamento de Diseño Gráfico. Vicente Rojo fue el elegido para la gestión de dicho departamento. Los nombres de Rafael López Castro, Bernardo Recamier, Peggy Espinosa, Germán Montalvo y Luis Almeida son conocidos por retomar la evolución de la comunicación visual.<sup>159</sup>

En el año de 1947, se le pidió a Yolanda Vargas Dulché que creara una historieta para niños para incluirla en la publicación de nombre *Pepín*. Después de regresar de La Habana, donde trabajó como cantante de radio y donde fue cautivada por los niños negros, decidió incluir a uno de estos en su historieta. Tras largas disertaciones decidió llamarlo *Memín Pinguín*, que era el apodo de Guillermo de la Parra, su futuro esposo y editor. El apelativo *Pinguín* es una derivación de la voz coloquial *pingo* que significa excesivamente travieso. Con *Memín* llegaron sus amigos: *Ernestillo*, *Carlos y Ricardo*. Durante un año la creación de Yolanda Vargas gozó de un éxito sorprendente, después desapareció por diecisiete años.<sup>160</sup> (ver figura 3.29 en la siguiente página)

Fig. 3.28 *General Porfirio Díaz in 1908*, por Miguel Covarrubias, 1938.



En 1948, apareció el primer número de *La Familia Burrón*, una de las historietas más exitosas de la historia de nuestro país. (ver figura 3.30) A lo largo de varias décadas mantuvo un éxito constante de 500,000 ejemplares vendidos semanalmente. Desde los cuatro años de edad, su creador Gabriel Vargas enriqueció su imaginación con las vecindades, pulquerías y personajes pintorescos del Centro Histórico, donde vivió con su familia. A los doce años su talento gráfico era ya notorio.

Por su amistad con el jefe de los talleres de dibujo de la SEP, Juan Olaguibel, Vargas tuvo la posibilidad de permanecer en su juventud allí para practicar su dibujo. A los trece años presentó a Alfonso Pruneda, el director de Cultura del Instituto Nacional de Bellas Artes, un sorprendente estudio sobre la catedral metropolitana que le valió su apoyo para introducirlo en el periódico *Excélsior* tras ofrecerle una beca a Francia para estudiar dibujo y pintura que el joven ilustrador no aceptó.

Fig. 3.30 La fecunda imaginación de Gabriel Vargas dio origen a un sinnúmero de personajes en su más exitosa producción, *La Familia Burrón*.



En el medio editorial, con un sueldo semanal de tres pesos por la realización de diversos suplementos, Gabriel Vargas contó con el respaldo de su jefe inmediato; Mariano Martínez. Por ese tiempo participó en el concurso de dibujo convocado por la editorial Panamericana, que pertenecía al coronel José García Valseca, cuya finalidad era la localización de los mejores talentos artísticos del país para su posterior contratación. Al obtener el primer lugar a los 16 años, no obstante la participación de talentos como Rafael Fróyra, Alfredo Valdez y el propio Mariano Martínez; García Valseca le ofreció un empleo como jefe de su departamento de dibujo con 1000 pesos semanales por la creación de una historieta. De esta propuesta nacieron *Los Superfocos* inspirados en el éxito de *Los Supersabios* de Gormán Butze.<sup>161</sup>

A partir de 1950, podemos encontrar a personalidades como Juana de Ibarbrou, Gabriela Mistral, Emilio Abreu Gómez y Andrés Henestrosa en la dirección de importantes publicaciones infantiles. Entre los ilustradores de la misma década estaban Humberto Gómez, Carlos Bisi, Alberto Bastos, F. Mateld y Amalia Nieto. En la misma época era frecuente el uso de ilustraciones de Walt Disney. A partir de 1952 la Editora de Periódicos S.C.L. La Prensa comenzó a editar sus *Clásicos Ilustrados*, significativo intento por acercar al público juvenil a la literatura universal mediante el uso intensivo de viñetas al estilo historieta.<sup>162</sup>

*Filemón Metrala* no sería el personaje que consagrara a Gabriel Vargas en la



Fig. 3.29 *Memín Pinguín*, personaje creado por Yolanda Vargas Dulche e ilustrado por Sixto Valencia.

historia gráfica de nuestro país, sino el resultado de una apuesta con el humorista León Ferrari por 10 mil pesos para crear un personaje femenino análogo a *Filemón Metrala*. Vargas se lanzó a las vecindades, cantinas, cabarets, pulquerías y mercados en busca de sus personajes arquetípicos. *Regino Burrón*, el voluntarioso peluquero fue copia exacta de uno de sus amigos; la madre de otro de sus amigos fue la base para crear a *Borala Tacuche*, voluntariosa, ontrometida y soñadora; *Macuca*, *Tajocote* y *Fo-*

forito son producto de las experiencias personales del autor y su rememorada condición social.

A lo largo de su vida editorial, la creación de Vargas ha introducido más de media centena de personajes en su intención innovadora para con su público.

En 1959, Angel Mora llegó a la capital proveniente de su natal Tabasco con el propósito de comenzar una carrera radiofónica. Tras involucrarse con los medios de la historieta y conocer a Martín Lucenay, surgió uno de los personajes más importantes de la historieta mexicana; *Chanoc*.<sup>163</sup>

En la década de los sesentas Rafael Navarro y Modesto Vázquez González dieron vida a *Kalimán, El Hombre Increíble*, historieta que desde su lanzamiento gozaría de un apabullante éxito no solo en su país de origen, sino en Centroamérica y partes de Sudamérica, originando diversas versiones radiofónicas. (ver figura 3.31) La suspensión en las escuelas públicas durante *la hora de Kalimán* evidencia la afición generalizada que el personaje provocaba. Adoptando como modelo a los acompañantes clásicos de los super-héroes de la Marvel y la DC Comics, *Kalimán* tendría a su lado al fiel Solín.<sup>164</sup>

En 1963, la editorial Novaro, una de las más importantes en México en lo que a publicación de historietas se refiere hasta mediados de los ochentas, lanzó al mercado su *Joyas de la Mitología*, en donde se presentaban todo tipo de relatos sustraídos de la cultura clásica y desde los confines más remotos del planeta por un peso.

Después de un arduo periodo de colaboración entre Yolanda Vargas Dulché y su esposo en la publicación de historietas para diversas editoriales, fundaron la Editorial Argumentos, S.A. Su iniciativa tuvo que superar dos quiebras hasta su fortalecimiento con la revista *Ayúdame, doctora Corazón*. Finalmente decidieron lanzar a *Memín Pinguín* con su propia publicación en 1964.<sup>165</sup>

El resurgimiento de *Memín Pinguín* puede atribuirse a la fuerza que le imprimió Sixto Valencia como dibujante. Su tiraje inicial de 50,000 ejemplares se multiplicó a 800,000 rebasando las expectativas de su creadora. La temática popular en la publicación era de crucial importancia para los editores, no era raro entonces que recibieran cientos de cartas paternales instándoles a salvaguardar la inocencia de sus hijos.

Cuando en un ejemplar se habló de racismo religioso, en Jalisco y Guanajuato se comenzó a predicar contra la revista y las ventas descendieron dramáticamente. Al tiempo que *Memín* realizó su primera comunión con la intención de recuperar la venta de la publicación los no católicos protestaron y su circulación también resultó afectada. De la misma forma la muerte de algún personaje agradable, como la de *Trifón Godínez*, tocaba el sensible corazón de las clases populares, provocando nuevamente una línea descendente en sus ventas que ningún argumentista pudo impedir.

En la opinión del psicólogo y especialista en psicología educativa Luis Valles, el éxito de *Memín Pinguín* radica en su carga sentimental que satisface perfiles de personalidad inmadura. Un arraigado sentimiento de fijación materna de carácter edípico pondría en peligro el desarrollo psicosocial del lector infantil desembocando en una afición por la revista sin importar la edad física. Por su parte Yolanda Vargas defendió la inocencia de su creación argumentando la inocuidad de la nostalgia por la infancia y el involucramiento sentimental que en el lector se provoca. *Memín Pinguín* ha llegado a arraigarse tanto en la cultura popular que no es extraño encontrar carros alegóricos y piñatas con su figura.<sup>166</sup>

En 1971, García Valseca perdió su cadena periodística, motivo por el cual Gabriel Vargas renunció sin aceptar su indemnización por treinta años de trabajo. Con la firma editorial G. y G. (Gabriel Vargas y Guadalupe Appendini), que fue resultado de la asociación con su se-



Fig. 3.31 Portada del número 37 de *Kalimán, El Hombre Increíble*.

gunda esposa y quien era periodista del *Excelsior*, inicio un segundo periodo de vida de *La Familia Burrón*.<sup>167</sup>

En 1972, se reimprimieron las *Lecturas clásicas para niños*. A partir del mismo año, la ilustración en México adquirió nueva vida con el trabajo de Adolfo Mexiac, Adolfo Quinteros Gómez, Fernando Castro Pacheco y José Luis Cuevas, reconocido artista e ilustrador en el medio editorial. Francisco Toledo, Jordi Boldón, Ismael Guardado, Enrique Cataneo, Arnulfo Aquino, Juan Arroyo y René Galindo constituyen a su vez la generación que retomaría la influencia de los personajes que surgieron en este año.

De 1976 a 1982, la SEP y Editorial Promexa publicaron la enciclopedia científica *Proteo*, que a través de 18 títulos en viñetas analizaba nueve temas científicos.

En 1979, se creó la Asociación Mexicana para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil A.C. auspiciada por la International Board of Books for Young People.

La Asociación promovió la organización del Segundo Congreso de Literatura Infantil en Español con el patrocinio de la SEP.

En el mismo año surgió por una iniciativa de colaboración entre la SEP y la Salvat como por la cooperación de la UNAM, el IPN y el Fomento Cultural Banamex; la enciclopedia *Colibrí*. (ver figura 3.32) *Colibrí* presentaba a los niños interesantes aspectos de arte, literatura, ciencia e historia ilustrados por Francisco Toledo, Alberto Beltrán, Yosi Anaya, Carlos Dzib, Luis Hernández y Perla Broid.

Notable fue también la realización de la Primer Feria del Libro Infantil y Juvenil, que alentó a las casas editoriales a incrementar su producción dirigida hacia tal mercado.<sup>168</sup> En el mismo año la Bruguera Mexicana de Ediciones publicó semanalmente sus *Joyas Literarias Juveniles* con adaptación del español José Antonio Vidal Sales e ilustraciones de Antonio Bernal Romero en la portada y Juan Escandell Torres en los interiores. (ver figura 3.33)

Fig. 3.32 Ilustración de Gerardo Cantú para *Francisco y la Muerta y otros cuentos*, narraciones incluidas en la sección de literatura de la revista *Colibrí* en 1979.



Desde los inicios de la década de los ochentas podía observarse una gran evolución de la historieta en nuestro país. Los argumentistas, al considerar que ésta no debía limitarse al lector infantil, han propuesto complicados guiones dirigidos a las exigencias mentales de adolescentes y adultos.

Para 1981, el 44% de los mexicanos leía algún tipo de historieta cada semana, es decir el 52% de la clase popular, el 40% de la intermedia y el 43% de la alta. Considerando que la diferencia del 3% entre la clase popular y la alta no rebasaba el margen de error técnico de los estudios realizados, podía afirmarse que el porcentaje era el mismo. En cuanto a preferencia de acuerdo al sexo se observó el mismo fenómeno, puesto que un 51% eran del género masculino y un 49% del femenino. Desde otra perspectiva un 75% de la totalidad del grupo analizado nos dice que en una clasificación por edades el 32% eran niños de 9 a 12 años, el 21% adolescentes entre 13 y 16 años, y un 22% jóvenes de 17 a 25 años. Tales resultados dejan entrever que la historieta no es un género propio de la mentalidad infantil, sino juvenil y en nuestros días inclusive adulta. Hacia 1981, México contaba ya con una larga tradición en historieta,



Fig. 3.33 Portada del número 21 de las *Joyas Literarias Juveniles* de Bruguera Mexicana de Ediciones en 1979.

Modesto Vázquez G. en su *Historiética* nos ofrece un listado de algunas publicaciones realizadas hasta el momento:<sup>169</sup>

#### **Kalimán, El Hombre Increíble**

Argumento: Rafael C. Navarro H. y Modesto Vázquez G. PRIMERA EPOCA- Adaptación: Jorge Díaz de León T. y Mario de la Torre "Maurice La Tour"; dibujo: Leopoldo Zea Salas, portada: Leopoldo Zea Salas. EPOCA ACTUAL- Adaptación: Hector González Dueñas, "Victor Fox"; dibujo: Cristóbal Volasco, "Crisvel"; portada: José Luis Gutiérrez García.

#### **Águila Solitaria**

Argumento y adaptación: Héctor González Dueñas, "Victor Fox"; dibujo: Pedro Cabralas, portada: José Luis Gutiérrez García.

#### **Búfalo**

Argumento y adaptación: Alfredo Goenaga, dibujo: Arnulfo Sánchez Mora y Juan Huitrón Lugo; portada: Javier Díaz Benítez.

#### **Batalla**

Argumento y adaptación: Raúl Verrier y Roné Ovejar, dibujo: Ezequiel Contreras, Raúl Sandoval y Antonio Cabralas; portada: Javier Díaz Benítez.

**El Precio del Pecado**

Argumento y adaptación: Marcia del Río, dibujo: Jorge Mora, Rodmiro Vázquez Quiroz; portada: Rodmiro Vázquez Quiroz.

**El Milagro del Topoyac**

Argumento y adaptación: Gerardo Mandujano, dibujo: Pedro Cabrales, portada: Rodmiro Vázquez Quiroz.

**Uro, Hombre Tigro**

Argumento: Augusto C. Navarro A., adaptación: Clem Uribe; dibujo: Pedro Cabrales, portada: Rodmiro Vázquez Quiroz.

**Mi Barriada**

Argumento y adaptación: Carlos González Dueñas; fotografía: Roberto J. Sánchez, montaje: Jaime Vega, actriz: Amparo Arezama, portada: Roberto J. Sánchez.

**Pena de Amor**

Argumento: Carlos González Dueñas, adaptación: Marcos Ortiz, dibujo: Antonio Cabrales; portada: Humberto Angeles Rangel.

**El Terror de los Mares**

Argumento y adaptación: Jaime González Mora, dibujo: Antonio Cabrales; portada: Humberto Angeles Rangel.

**Senderos de Santidad**

Argumento y adaptación: Yolanda Robirosa Macías; dibujo: Raúl Sandoval Rosales y Gerardo Mandujano; portada: Sergio Reveles Rivero.

**Starman, El Libertario**

Argumento: Rafael C. Navarro H. y Modesto Vázquez González; adaptación: Waldo Miró; dibujo: Arnulfo Mora; portada: Agustín Gómez Díaz.

**El Muerto, Vengador Fantasma**

Argumento: Modesto Vázquez Rodríguez; adaptación: Marcos Ortiz Horta; dibujo: Pedro Cabrales; portada: José Luis Gutiérrez García.

**Orión, El Atlante**

Argumento y adaptación: Modesto Vázquez Rodríguez; dibujo: Pedro Cabrales; portada: José Luis Gutiérrez García.

**Adán, El Hombre del Futuro**

Argumento y adaptación: Héctor González Dueñas, "Victor Fox"; dibujo y portada: Alberto Rodríguez Juárez.

**Walambo, El Intrépido**

Argumento y adaptación: A. Couto; dibujo: Angel Mora; portada: Sergio Reveles Rivero.

**Locura de amor**

Argumento y adaptación: Marcia del Río, dibujo: Fidel Sarmiento y Jorge Mora Suárez; portada: Hilario Vallejo Guzmán.

**Arandú, El Príncipe de la Solva**

Argumento: Armando Couto; adaptación: Jorge Díaz de León T.; dibujo: Manuel Torres; portada: Eladio Velarde.

**Hombres de México**

Argumento y adaptación: Jaime González Mora; dibujo: Alfonso Ramírez Porcallo; portada: José Luis Pérez García.

**José Juan**

Argumento: Carlos González Dueñas; adaptación: Jaime González Mora, Susana Castañeira Jiménez, Gerardo Mandujano Escobedo y Marcos Ortiz Horta; dibujo: Pablo Martínez y Pedro Cabrales; portada: Humberto Angeles Rangel.

**El Mil Caras**

Argumento y adaptación: Héctor González Dueñas, "Victor Fox"; dibujo: Alberto Rodríguez Juárez; portada: Federico Velázquez Fraga.

**Condo Bartok**

Argumento y adaptación: Carlos González Dueñas; dibujo: Cristóbal Velasco "Crisvel", Alfonso Velázquez Fraga y Carlos Muro; portada: Eladio Velarde.

**Siorra Brava**

Argumento: Carlos González Dueñas; adaptación: Jaime González Mora; dibujo: Jorge Hernández Arcas y Alfonso Ramírez y Porcallo; portada: Enrique Velázquez Mora.

**Amoros Prohibidos**

Argumento y adaptación: Ramah Gali; dibujo: Alfonso Ramírez Porcallo; portada: Enrique Gómez Díaz.

**Unipol H H**

Argumento: Carlos González Dueñas; adaptación: Julio Moreno; dibujo: Arturo Casillas; portada: Eladio Velarde.

**Ken y King**

Argumento y adaptación: Rafael Navarro H. y Modesto Vázquez G.; dibujo: Andrés Cisneros; portada: José Luis Gutiérrez.





Fig. 3.34 Portada del número M-24 de los *Clásicos Ilustrados* de la Editora de Periódicos S.C.L. La Prensa, 1984.

La figura del director de arte tomaría importancia en México a partir de 1984, con el nombramiento de Vicente Rojo en la imprenta Madero con ese cargo.<sup>170</sup>

La crisis económica que sufrió el país en 1982 fue significativa en el desarrollo de las actividades editoriales por el alza de precios en los costos de producción, circunstancia que ocasionó que tan sólo un cuatro por ciento del porcentaje de la población total estuviera en condiciones de adquirir libros. Irónicamente, es en esta década donde la industria editorial nacional contemporánea comenzó un periodo de consolidación sin precedentes.

Desde el inicio de la década hasta la mitad de la misma la producción de libros ilustrados se multiplicó notablemente. De catorce títulos se alcanzaron los setenta con tirajes que oscilaban entre los 5,000 y las 10,000 ejemplares.

Desde 1982, el Consejo Nacional para

la Cultura y las Artes publicó en los periódicos de mayor circulación en la capital su suplemento *Tiempo de niños* bajo la dirección artística de la ilustradora Blanca Dorantes con un tiraje inicial que rebasó el millón de copias. El suplemento se publicó durante diez años, posteriormente el CONACULTA continuaría con el esfuerzo que tal publicación implicaba con *Los libros tienen la palabra*. Ilustradores destacados en la década de los ochentas fueron Armando Anguiano, Angel Mora, Héctor Macedo, Angel Morales, Fausto Buendía y José Cabezas.<sup>171</sup>

A pesar de sufrir de parálisis de las extremidades izquierdas tras una embolia, y de que *La Familia Burrón* tan sólo vende 125,000 ejemplares semanales hoy en día, Gabriel Vargas ha persistido en mantener con vida su creación. En 1983 fue reconocido por su obra con el Premio Nacional de Periodismo. En palabras del creador de otras historietas como *La vida de Cristo*, *Sherlock Holmes*, *Pancho López*, *El gran Caperuzo*, *Los Chiflados*, *Los del Doco* y *Sopa de perico*; La Familia Burrón persistirá *Mientras queden en México ricos en expansión, pobres en decadencia, soberbios en inflación y humildes apachurrados*.<sup>172</sup>

En el mismo año, la Editora de Periódicos S.C.L. La Prensa retomó sus *Clásicos Ilustrados*. (ver figura 3.34) En la misma década surgió *Karmatrón* y *los Transformables*, importante historieta mexicana que marcaría la pauta para el desarrollo de una historieta moderna influenciada por los productos de las editoriales Marvel Comics y DC Comics. Oscar González mantuvo con vida el esfuerzo que *Karmatrón* representó durante seis años.

Uno de los logados de *Karmatrón* es su influencia en el surgimiento de tiendas especializadas, convenciones, ferias y exposiciones de historietas en México. Oscar González y sus colaboradores formaron posteriormente el Grupo Creativo Antea, que después de convertirse en Emeklin. Del seno de tal agrupación surgió *Ko-boom!*, historieta de concepto europeo y formato americano recono-

cida internacionalmente. La importancia del Grupo Emeklin ha sido refrendada por Stan Lee, co-creador del *Spiderman*; Will Eisner, creador del *Spirity* del Arte Secuencial, y Alan Grant, escritor de *Batman*, *Lobo* y *Judge Dredd*. Emeklin, preocupado por la vanguardia tecnológica, ha lanzado su *Saskunah el Maya*, historieta electrónica que puede consultarse en Internet.<sup>173</sup> (ver figura 3.35)

En 1990, Vicente Rojo, diseñador internacionalmente reconocido ilustró algunas ediciones para Joaquín Mortiz. (ver figura 3.36 en la página siguiente) Uno de los avances más significativos en materia de ilustración infantil es la creación de la colección *A la orilla del viento* publicada por el Fondo de Cultura Económica en 1991, serie que año con año brinda la oportunidad a nuevos valores en la ilustración nacional mediante el Concurso de libro ilustrado convocado desde 1995.

La calidad gráfica de las ilustraciones de *A la orilla del viento* es su sello distintivo dentro de una clasificación que comprende cuatro niveles de complejidad de



Fig. 3.35 *Karmatrón*, exitoso personaje creado por Oscar González.



Fig. 3.36 Ilustración y diseño de Vicente Rojo para la primera edición de Joaquín Mortiz de *Los Recuerdos del Porvenir* de Elena Garro.

acuerdo a la capacidad literaria del niño. Entre la colección destacan *Los especiales de A a la orilla del viento*. Valor indiscutible de la colección es su variedad gráfica corroborada por los más de 250 títulos que comprenden el trabajo de más de cien ilustradores entre los que destacan Martha Avilés, Rossana Bohórquez, Rafael Barajas "El Fisgón", Blanca Dorantes, Luis Fernando Enríquez, Guillermo de Gante, Mauricio Gómez Morín, Tania Janco, Carlos Pallicer López, Felipe Ugalde y Fabricio Vanden Broeck.

Desde 1991, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes ha publicado su Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles mediante la Dirección General de Publicaciones con la finalidad de promover el trabajo de los ilustradores nacionales y vincularlos con las casas editoriales. La Comisión Nacional para el Fomento del Libro y el Consejo Nacional de Fomento Educativo tienen por función promover el desarrollo de la industria editorial y por ende de

la ilustración nacional. Otros ilustradores importantes de la década de los noventa son Irma Sada Romero y Francisco Ulises Plancarte. (ver figura 3.37)

Cabe mencionar el papel significativo que la historieta subterránea, por oposición a la historieta comercial, ha tenido en la concepción de una historieta alternativa que rompiese con los preceptos impuestos por los *comics* norteamericanos. En 1992, apareció *El Gallito Inglés*, publicación que con su concepto europeo, consistente en la agrupación de estilos ilustrativos diferentes dentro de historias cortas secuenciales, ha dado cabida a aquellos ilustradores latinoamericanos de nuevo orden dentro del medio.

El concepto de lo que entonces fue *El Gallito Inglés* y que hoy se conoce como *Gallito Comics*, en palabras de sus directores, consiste en rescatar al historietismo inteligente nacional, hoy perdido, y en combatir la competencia desleal representada por la antidemocrática distribución selectiva de publicaciones, todo con la bandera de la independencia editorial indiscutible.

La directiva reconoce la importancia de la colaboración de ilustradores como el colectivo de dibujantes de Las Puertitas, Ernesto Priego, Raúl Cruz, Tamayo, Pablo Marchetti, Orestes, Pablo de Santis, Naief Yahya, Max Cachimba, el colectivo de la escuela de Albarto Brecia y Fabián Reséndiz Giles. En aras de facilitar la distribución de *Gallito Comics* la directiva planea integrar una red de distribución independiente, posiblemente con el ejemplo del diario *Reforma*.<sup>74</sup>

Importante papel han desempeñado algunas agencias de diseño en el descubrimiento y promoción de nuevos valores no sólo en la ilustración, sino en diversas áreas del diseño y comunicación visual. Desde 1989, El Consejo de diseñadores de México A. C., Quorum, ha organizado su entrega de reconocimientos a los más destacados en imagen corporativa, cartel, ilustración, diseño editorial y pro-

mocional. Entre los más jóvenes ilustradores profesionales en nuestro país podemos citar al grupo Ilustradores de Cacería, que se hiciera acreedor al más reciente premio Quorum en su correspondiente categoría. Sofía Suzán, Julián Cicero, Jacobo Strimling, Liliana Infante, Margarita Rascón y Gabriel Gutiérrez.<sup>75</sup> Por otro lado el desarrollo de la industria de la historieta en México sigue en constante desarrollo, desde 1998, Kalimán ha alcanzado el mercado de California, New York, Illinois y Texas.

Estudiados los aspectos conceptuales e históricos, es conveniente revisar ahora los géneros de ilustración.

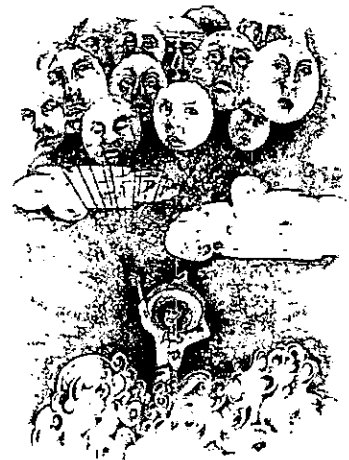


Fig. 3.37 *Vibetas*, ilustración de Francisco Plancarte a tinta para la exposición *Bajo la Piel del Sueño*, abril de 1993.

### 3.4 Géneros de ilustración

La ilustración puede clasificarse en géneros y subgéneros de acuerdo al medio de comunicación en el que se expresa, el medio profesional en que se desarrolla, por su función e inclusive por el público al que se dirige, como en el caso de la ilustración infantil. Estos aspectos determinan las características de representación de cada género y subgénero; consecuentemente proveen de identidad y estilo a tales categorías. Dentro de la función debe considerarse la inclinación lucrativa o divulgativa del medio en que la ilustración se desarrolla. En el presente apartado se expondrán *a grosso modo* los géneros de ilustración y algunos subgéneros. Dichos subgéneros responden a una tentativa de clasificación básica y que no necesariamente abarcan la totalidad del género en que se inscriben. Tenemos entonces un subgénero de producto y uno de modas que en su conjunto no representan al género publicitario en su totalidad, sino dos ramas de importancia característica dentro del mismo. Considérese también la fragilidad de toda tentativa taxonómica por la interacción entre géneros y subgéneros que nos sugiere la existencia de subgéneros mixtos. Siete son los géneros de ilustración a considerar:

Informativa	Infantil
Publicitaria	Historieta
Animada	Humorística
Editorial	

#### Ilustración informativa

La ilustración informativa es aquella que se encarga de la difusión del conocimiento o información en la sociedad sin una intención lucrativa directa y sin la limitación de su campo de acción a los medios editoriales. Dentro de la ilustración informativa destacan los subgéneros de ilustración técnica y científica. En Leonardo da Vinci encontramos un antecedente directo de ambos con sus estudios sobre anatomía, óptica e hidráulica.<sup>176</sup>

#### a) Ilustración técnica

Es el subgénero de ilustración informativa asociado a la tecnología y su representación gráfica. Se utiliza generalmente para la industria, donde se requieren ilustraciones precisas de objetos mecánicos o electrónicos. La necesidad imprevista por la producción masiva de armamento impulsó durante la Segunda Guerra Mundial el desarrollo de la ilustración técnica, puesto que los obreros improvisados necesitaban ser capacitados en el ensamblaje industrial requerido. En la post-guerra la industria automotriz y aeroespacial continuó con el desarrollo de este tipo de ilustración vinculándose con el dibujo industrial.<sup>177</sup>

La ilustración técnica tiene como función presentar todos los aspectos de un producto específico. Proporciona cortes detallados de componentes interiores que a la fotografía tradicional le resultan difi-

cilmente alcanzables.<sup>178</sup> (ver figura 3.38) La ilustración técnica requiere de un agudo sentido de observación y de un entendimiento preciso de la visión de ángulos tridimensionales.

Los lápices, las escuadras, el compás, el escalímetro, los tableros de perspectiva y el aerógrafo son las herramientas usuales del ilustrador técnico.<sup>179</sup>

#### b) Ilustración científica

Es el subgénero de ilustración informativa asociado con la ciencia y su representación gráfica característico por su precisión en la presentación de la información.

*Está clara la necesidad de saber comunicar los avances científicos por medio del apropiado lenguaje escrito, pero no debemos olvidar que en la gran mayoría de ocasiones se necesita una imagen*

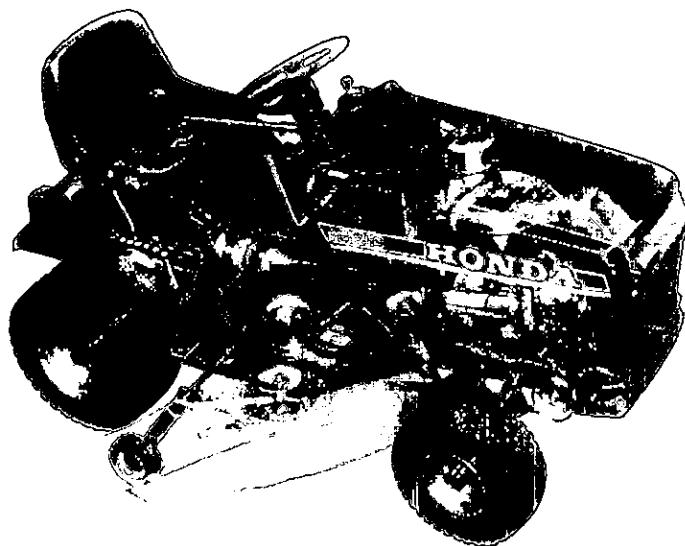


Fig. 3.38 Tractor Honda HT3810, ilustración técnica por Hisashi Saito, 1984, gouache y acrílico sobre cartulina BB Kent (594 x 841mm).

que aclare o refuerce el sentido de lo que se quiere explicar.<sup>100</sup>

La ciencia no puede apartarse de la necesidad de complementar su discurso con la imagen en su ejercicio divulgativo. Debe también señalarse que la función de este subgénero va más allá de la simple difusión de la información al proveer a ésta de un carácter de perdurabilidad.

En el siglo XIX fue la arqueología una de las ciencias que más le requirió.<sup>101</sup> Las ciencias biológicas y astronómicas son las disciplinas que en la actualidad más se han valido de este tipo de ilustración. Por la naturaleza de las imágenes que la ciencia requiere, el ilustrador científico recurre generalmente a la fotografía, el telescopio y el microscopio como punto de partida. Una precisión intachable es necesaria en algunas disciplinas de carácter taxonómico como la medicina, la zoología y la botánica, donde las variaciones más sutiles de color y de forma son determinantes. (ver figura 3.39)

La ilustración científica precisa de una gran capacidad técnica que no se limita al hiperrealismo, sino que se extiende a la representación de elementos simbólicos, es decir aquellos que no pueden ser captados mediante procesos fotográficos. Tales elementos pueden clasificarse como abstractos, ocultos o complejos. Entre los abstractos podemos citar a aquellos que carecen de una ubicación definida en el espacio y el tiempo, es decir en la realidad tangible inmediata, y que deben ser

Fig. 3.40 Fragmento de una proyección oblicua estereográfica de Millar sobre las islas británicas y Europa Central por Janos Marffy, 1993. La ilustración cartográfica se vale en la actualidad de numerosos programas de cómputo para la producción de sus imágenes.



interpretados por el ilustrador; los componentes de la teoría de las supercuerdas propuestos por la física moderna son un claro ejemplo de abstracción.

Entre los ocultos se encuentran aquellos elementos que no pueden apreciarse a simple vista o con la ayuda de instrumentos especiales, muestra de ello es la estructura del ADN. Los elementos complejos son aquellos procesos que por su carácter de hechos representan interacciones entre materia, tiempo y espacio, tal es el caso de la evolución de la vida de las estrellas.<sup>102</sup>

En la representación de elementos simbólicos las gráficas generadas por computadora han ido adquiriendo importancia sobre la ilustración tradicional. Proyección y corte constituyen las técnicas principales de presentación de este subgénero.

La ilustración científica debe reconocerse como un invaluable legado cultural por su papel en la historia natural en su



Fig. 3.39 Representación de la cabeza de un triceratops por Alex Ebel, 1972. El papel de la ilustración científica en la reconstrucción anatómica de especies extintas es inestimable.

descripción de ciertas especies que pudieran conocerse en el futuro exclusivamente por los registros fotográficos e ilustrativos. Publicaciones científicas, museos y medios de difusión de carácter informativo entre la comunidad científica constituyen su principal área de desarrollo.

#### c) Ilustración cartográfica

La ilustración cartográfica es utilizada para la representación de fenómenos naturales, económicos o sociales en un tiempo determinado dentro de una función estadística y/o geográfica-histórica. Como su nombre lo indica sus elementos de representación son los mapas. (ver figura 3.40)

#### d) Ilustración esquemática

La función de la ilustración esquemática es estadística. Sus elementos de representación lo constituyen abstracciones geométricas proporcionales a los datos presentados. (ver figura 3.41)

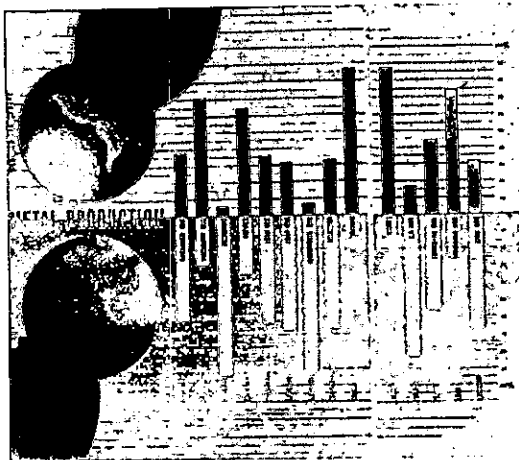


Fig. 3.41 Ilustración esquemática de Hebert Bayer para el artículo *The Race for Metals*, incluido en la revista *Fortune* en marzo de 1942.

### e) Ilustración arquitectónica

Es el subgénero ilustrativo que se asocia a la arquitectura y su representación. Generalmente encuentra su origen en los planos o croquis de los arquitectos, su función es la presentación ideal de un proyecto de construcción. Su complejidad puede alcanzar gran detalle en las representaciones paisajísticas. Este subgénero informativo exige al ilustrador un manejo intachable de la perspectiva. Sus antecedentes se encuentran en algunos dibujos de la cultura griega y romana.<sup>183</sup> (ver figura 3.42)

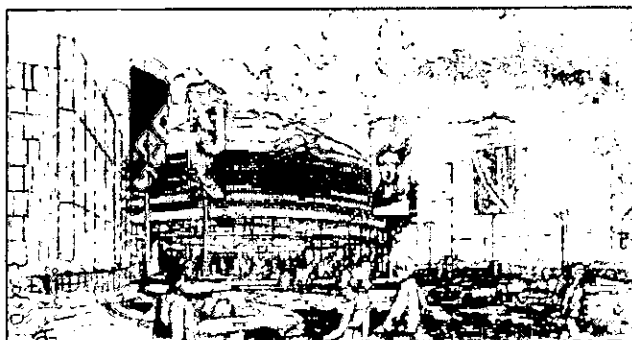
### Ilustración publicitaria

Es el género que comprende a la ilustración desarrollada con una intención lucrativa directa y que representa un área especializada dentro de la publicidad. Dicho carácter se manifiesta en la comercialización de productos o servicios.<sup>184</sup> Es a su vez uno de los más significativos apoyos gráficos de las actividades publicitarias, el otro es la fotografía.

Es también el género mejor remunerado y el que más diversidad estilística demanda.<sup>185</sup> Constituye una forma esencial de comunicación entre el fabricante y el consumidor.<sup>186</sup> Por la exigencia comer-

cial que implica, el impacto visual del producto y la enfatización de sus cualidades se sitúan como sus principales objetivos de comunicación. Consecuentemente, los gustos y preferencias del consumidor deben asumirse como el punto de partida en la planeación de todo proyecto desde el planteamiento de sus requerimientos.<sup>187</sup>

Este género debe surgir como parte de una estrategia de mercado bien definida. Entre sus subgéneros destacan la ilustración de producto y de modas. La ilustración publicitaria ha desempeñado un papel cultural sin precedentes al grado que Marcel Duchamp y Max Ernst la consideraron objeto de referencia en el movimiento surrealista.



La publicidad comprende un orden jerárquico en sus elementos de acuerdo a su importancia y función en la realización de proyectos.

- El cliente: define los requerimientos y por lo tanto el perfil del proyecto.
- El director de arte: contacta al cliente y coordina el proyecto.
- El copista: que desarrolla las ideas por escrito y las transmite a los profesionales especializados
- El ilustrador: que se ubica en el mismo nivel de otros profesionales especializados en diferentes áreas. Es quien asume el compromiso de traducir gráficamente el trabajo del director de arte y el copista así como de satisfacer las necesidades gráficas del cliente.

### a) Ilustración de producto

Subgénero de ilustración publicitaria cuyo objetivo principal es la acentuación visual de un producto en su punto de venta y entre sus competidores. Esta variante demanda conocimientos generales sobre diseño de envase y embalaje, y de carácter específico acerca del producto en lo que respecta a su diseño de presentación y su situación mercadológica, es decir su nicho de mercado y su posicionamiento con respecto a sus competidores. La búsqueda de la unidad

Fig. 3.42 Planeación para la construcción de las Plazas Outlet Lerma en México. Ilustración arquitectónica auspiciada por el grupo inmobiliario GICSA/Diara.

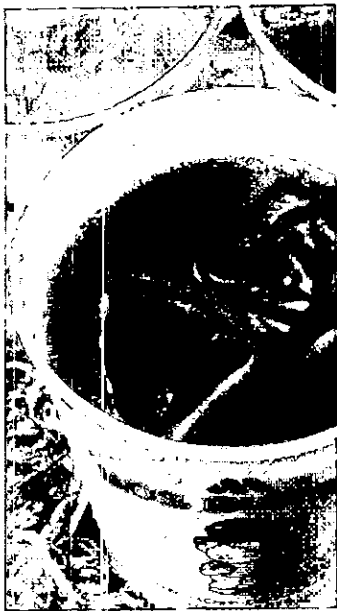


Fig. 3.43 Sin título - fragmento, Goro Shimaoka, 1983, Liquitex, animax, BB kent board 515 x 364 mm.

Fig. 3.44 Ilustración de Dennis Mukai para la sección Mujer de la revista Playboy en mayo de 1993.



del trabajo del ilustrador con el discurso gráfico del resto de los medios publicitarios que promueven el producto es imprescindible en este subgénero.<sup>188</sup> (ver figura 3.43)

### b) Ilustración de modas

Es el subgénero de la ilustración publicitaria que se asocia a la industria del vestido, específicamente con el diseño de modas.<sup>189</sup> Requiere de una marcada estilización de la figura humana, su objeto de representación principal, apegada a un sentido de armonía, dinamismo y elegancia a través del alargamiento y adolgazamiento irreal en la configuración.<sup>190</sup> La interpretación gráfica de un sinnúmero de telas constituye otra de las exigencias de este subgénero.<sup>191</sup>

Ocasionalmente el diseño de artículos complementarios en la presentación de algún producto o la realización de la escenografía para pasarelas compete a este subgénero. La ilustración de modas ha tenido un importante desarrollo en los medios editoriales, en donde se caracteriza por la realización de figurines cuya única función es promover a los diseñadores, sus colecciones y accesorios.

Dentro de los medios editoriales, el periodismo de modas ofrece un gran espacio para este subgénero por las características de impresión que el papel de pasta mecánica de los diarios ofrece y que limita la impresión fotográfica por sus medios tonos. Puede decirse que por su recurrente linealidad en alto contraste, es más susceptible de imprimirse bien en los diarios. Las revistas son a la vez el espacio más prestigiado y quizá el menos lucrativo del ramo. Las modernas características de los sistemas de impresión permiten al ilustrador de modas el uso de cualquier técnica tradicional en la impresión de sus ilustraciones en revistas.<sup>192</sup>

Un elemento análogo a la ilustración de modas es el dibujo de modas, mismo del que se valen los diseñadores para bocet

tar sus proyectos.<sup>193</sup> Lo único que los diferencia en ocasiones es la intencionalidad de su origen. No obstante la importancia de este subgénero en la creación de un estilo particular en su industria, la fotografía le ha ganado terreno provocando el debilitamiento de la figura del ilustrador de modas, que en su época fue tan reconocida como la del fotógrafo en la actualidad.

En la segunda década del siglo XX, *Vogue* y *Harper's Bazar* popularizaron el trazo impreso y coloreado manual posterior. La revista italiana *Vanity* es uno de los pocos bastiones en donde la ilustración ha alternado con la fotografía equilibradamente.<sup>194</sup> (ver figura 3.44)

### Ilustración editorial

Es el género que se dirige al medio editorial y que por lo tanto complementa invariablemente a un texto. La temática del medio editorial es ilimitada, por lo que resulta imposible determinar lo que pudiesen ser sus características gráficas formales. (ver figura 3.45) La principal exigencia del ilustrador en este medio es su rapidez, puesto que la periodicidad continua de muchas publicaciones no permite dilaciones en el proceso de integración final. Las revistas son el campo profesional principal en este medio,

Fig. 3.45 Detalle de *Alguien Vela*, ilustración de Francisco Torres Oliver para la edición Valdemar de *El Golem*, de Gustav Meyrink.



puesto que los diarios, por su reducida periodicidad, se ven forzados a utilizar principalmente fotografías.

La portada es un elemento común a todos los formatos editoriales (libros, revistas, periódicos o suplementos) y el de mayor importancia en la comercialización de los mismos por su impacto visual.<sup>195</sup>

## Ilustración animada

El medio de comunicación, es el que en este caso define este género de ilustración, que posee un carácter audiovisual y cinético y que culmina en la realización de una animación. La ilustración animada se inscribe dentro de la animación como un área especializada. Si la ilustración animada compoto a la ilustración como a la animación, conviene definir brevemente este último concepto. La animación es un medio de comunicación que se encarga de realizar representaciones audiovisuales que se desarrollan cinéticamente dentro de un plano espacial-temporal. Se diferencia de otros medios audiovisuales como el cine y el video porque construye sus personajes a través del la reinterpretación de objetos cotidianos, del modelado y la ilustración.

La relación entre ilustración y animación no solo se da en la ilustración animada, sino en el reconocimiento de la ilustración como medio ideal para la planeación de proyectos a través del *story-board*. (ver figura 3.46)

Fig. 3.46 Escena de la película *The Lion King* de Walt Disney

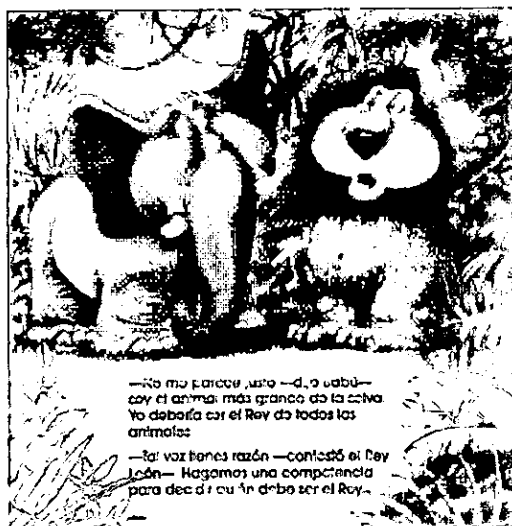


Fig. 3.47 Ilustración de François Ruyer para *Babú y el Rey León*, de Diane Grenier, 1993.

## Ilustración infantil

La ilustración infantil surge históricamente como una rama del género editorial. Sin embargo, sus requerimientos y características específicos le han dado la importancia suficiente para poder considerarle como género. El sentido de la existencia de este género radica en su público, por lo que posee un carácter de indispensabilidad en todo material dirigido hacia éste. El interés infantil difícilmente puede captarse con el uso exclusivo de la palabra.

El público infantil, por su inherente naturaleza crítica, exige calidad en la ejecución. La temática es determinada por la edad del usuario final. Existe un interés primario por los objetos y personas cotidianos mientras que los personajes fantásticos son el objeto de atención de un público más desarrollado.

La ilustración infantil se apoya más a la fantasía que a la realidad y su colorido es usualmente sobresaturado con la intención de llamar la atención. (ver figura 3.47) Por su público, la ilustración no puede eludir su compromiso ético como elemento formativo en la cultura visual.<sup>196</sup>

## Ilustración de historieta

La ilustración de historieta, al igual que la ilustración infantil, tiene su origen en la ilustración editorial. Este género puede considerarse como tal porque sus códigos sintácticos son muy específicos. Este género se plantea una problemática cuasi-cinética similar a la del género animado.<sup>197</sup> Para entender el

concepto de ilustración de historieta, se debe revisar el significado del término historieta, el cual puede considerarse desde la perspectiva del autor de *La Historiética*, Modesto Vázquez González, quien a su vez fue director de CMQ-radio y televisión en Cuba y cocautor de diversos títulos sobre historieta con Rafael Cutberto Navarro como *Kalimán*, *El hombre increíble*, *Rayo de plata* y *Starman*, *El Libertario*. La historieta es para el especialista:

*El género plástico-literario comunicador de un mensaje dramático, fundidos ambos componentes en un nuevo lenguaje propio: la LEXIPICTOGRAFIA (...) por no referirse al aspecto fundamental inherente al género de la HISTORIETA: la ILUSTRACION, bien sea pictórica, fotográfica o mixta, mezclada en cualquier proporción con LENGUAJE LITERARIO.<sup>198</sup>*

De lo anterior podemos concluir que la historieta depende usualmente de la ilustración por ser un elemento útil en la conformación de su lenguaje particular denominado lexipictografía; imagen y palabra, ilustración y literatura en simbiosis total.

Debe considerarse la diferencia entre la historieta y el cuento ilustrado, que estriba en el nivel de relación contextual entre las ilustraciones y la trama. En la historieta la ilustración tiene una función simbiótica con el texto; en el cuento ilustrado la función es expositiva. En lo literario la historieta comienza con una idea argumental que se transforma en argumento.

El lenguaje lexipictográfico o historiético puede estudiarse desde tres niveles, el mimelocográfico, el simbolideográfico y el iconopictográfico, que a su vez se expresan en unidades lexipictográficas específicas para cada nivel denominadas historiemas.<sup>199</sup>



Fig. 3.49 La onomatopeya, interpretación de sonidos ajenos al lenguaje, se manifiesta de forma gráfica en la historieta. Arriba, una de las ilustraciones de Dan Jurgens y Brett Breeding para *Countdown to Doomsday*, historieta incluida en la compilación *The Death of Superman*, 1993



El lenguaje mimelocográfico comprende el componente literario expresado en sus historiemas, que son los locogramas o globos. Los locogramas son necesariamente tipográficos por referirse al texto, por otro lado pueden ser de texto-narración, de diálogo, de soliloquio, pensifónicos y onomatopéyicos.<sup>200</sup>

El lenguaje simbolideográfico es aquel que representa los atributos de movimiento, sentimiento, sonido y acción de un personaje con excepción de su expresión fonética. Los historiemas de este nivel son los ideogramas, cuya función es grafo-adjetival, advverbial o emocional. Los ideogramas simbolideográficos son los sonogramas (representaciones onomatopéyicas- ver figura 3.49), los perigramas (variaciones de la línea contorno de los locogramas), los movilgramas (símbolos cinéticos que representan trayectorias), los sensogramas (representaciones simbólico-lineales de los estados anímicos o sensoriales), los magnigramas (representaciones simbólicas lineales que acentúan una escena), los subogramas (simbolizantes de la expresión fonética por omisión o simulación) y los pensimbólicos (locogramas que encierran signos gramaticales sin función ortográfica para acentuar estados de confusión o sorpresa). Todos ellos complementan el aspecto visual primordial de la historieta, junto con el lenguaje iconopictográfico.<sup>201</sup>

El lenguaje iconopictográfico es lo que propiamente se conoce como ilustración de historieta, siendo los historiemas de este nivel las representaciones de imágenes no textuales que constituyen la expresión visual del universo *historiética* y que usual-

Fig. 3.48 Una de las ilustraciones clásicas de John Romita para *Spiderman* número 32.



mente se expresan en cuadros grafoimpresos en una secuencialidad cinética específica.

El objetivo general del lenguaje iconopictográfico es la explotación de la expresión gestual. Dicho lenguaje puede ser figurativo-objetivo o pensipictórico, en el último caso se encarga de la representación gráfica de los pensamientos de los personajes dentro de los locogramas pensifónicos o globos orleados. En términos generales se puede reconocer una tendencia por el dibujo a alto contraste que tuvo su origen en las características de impresión y que en la actualidad constituye más un estilo propio que una premisa técnica. Esta evolución puede apreciarse en la sustitución de plastas de color por degradados en el interior de los trazos.

Aspecto específico del lenguaje iconopictográfico o ilustración de historietas es la delicada interacción entre los guionistas y los ilustradores. El guionista se manifiesta mediante el lenguaje instruc-

tivo lexitranspictórico (relativo al lenguaje y su transcripción pictórica), en donde dirige sus instrucciones al ilustrador. La función creativa de ambos sólo tiene sentido si ninguno de ellos invade o relega las funciones de dirección que corresponden al otro profesional.<sup>202</sup>

Desde un enfoque cultural la historieta dio origen a un nuevo lenguaje y a una nueva mitología popular. Esta mitología contemporánea, si bien no puede equipararse a la mitología literaria de Howard Phillips Lovecraft en sus *Cthulhu Mythos*, si podría compararse con la de los libros de caballerías del siglo XVI encabezados por la figura del *Amadis de Gaula* de Garci Rodríguez de Montalvo, el libro más leído de su tiempo, por su incidencia en la cultura popular.<sup>203</sup>

La historieta fue génesis de la figura del super-héroe, misma que responde a la idealización perfecta del hombre en el nivel físico y moral. En lo físico fundamentándose en los cánones estáticos grecolatinos de carácter teológico, en

lo moral en la paradoja entre la soledad y la responsabilidad social absolutas.

### Ilustración humorística

La ilustración humorística es la aplicación del dibujo humorístico en la representación de una idea concreta y pragmática que le significa la traducción de dibujo a ilustración. Este género, en su acepción moderna, se manifiesta a su vez en el lenguaje lexipictográfico de la historieta, sin embargo, es en el nivel iconopictográfico donde se caracteriza por el uso de estereotipos (ver figura 3.51 en la página siguiente) como por la satirización personalizada, directriz, donde la caricatura se inserta en los géneros de ilustración.

La existencia de éste género se justifica por la misma razón que la ilustración de historieta; sus códigos sintácticos expresados a través de las convenciones signi-

Fig. 3.50 Ilustración de R. Goscinny y A. Uderzo para un número de *Asterix und Maestria*, serie incluida dentro de la vasta saga del vikingo predilecto del mundo de la historieta.

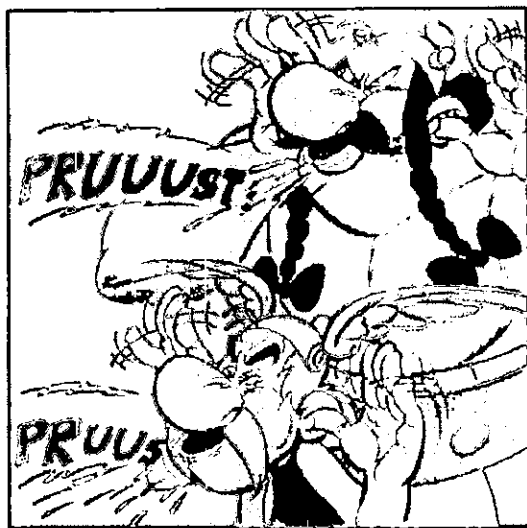




Fig. 3.51 *Lo siento preciosa, pero en este tipo de partidos, yo sólo puedo jugar los cuatro primeros hoyos.* Ilustración de John Dempsey para *Playboy* en su edición de mayo de 1993.

### 3.5 Técnicas de ilustración

La importancia de los géneros como elementos determinantes en la configuración de la ilustración no puede ser soslayada, sin embargo, las técnicas juegan un papel también fundamental, puesto que particularizan el lenguaje visual de la ilustración.

*La fuerza de una ilustración está en la manera de representar el espacio por medio de la aplicación de la técnica, es decir: el carácter de la ilustración y consecuentemente las diferentes sensaciones provocadas en el observador varían dependiendo de los colores que se le apliquen o de la técnica de representación gráfica que se utilice.*<sup>204</sup>

La creatividad del hombre para ejecutar representaciones visuales con diversos materiales y herramientas dificulta notablemente cualquier esfuerzo por establecer una clasificación definitiva. Pueden considerarse criterios como las características técnicas de representación visual específicas de los materiales y las herramientas, o el orden de aplicación de los procedimientos dentro del proceso ilustrativo. El conflicto radica en dar preeminencia a algunos de los criterios que interfieren entre sí. Una clasificación por materiales puede resultar ambigua al considerar herramientas que presenten aplicaciones múltiples. Si por otro lado se consideran exclusivamente las características de representatividad visual algunos aspectos técnicos entre materiales similares no tendrían una diferencia significativa.

El criterio taxonómico con que se exponen las técnicas de ilustración parte de la consideración de las técnicas como procedimientos y después como elementos de significación visual particular. En un primer orden se considera el lugar que tales procedimientos ocupan en el proceso ilustrativo, es por ello que podemos considerar tres tipos de técnicas ilustrativas:

- a) Técnicas de trazado y configuración
- b) Técnicas de acabado
- c) Técnicas de impresión

La decisión de considerar a los materiales como criterio primordial sobre las herramientas responde únicamente a establecer una analogía con el criterio general que la teoría del arte, específicamente de la plástica, establece y que da preeminencia a este punto; muestra de ello son la técnica del óleo, la del pastel y la de la acuarela como terminología.

A modo de reivindicación de las herramientas y su importancia se mencionan las técnicas con herramientas para diversos materiales. Un caso muy particular es el de las técnicas electrónicas para la edición de imágenes, puesto que en este punto es una herramienta, la computadora, la que origina un nuevo orden de técnicas ilustrativas. Cabe puntualizar la diferencia entre las técnicas cuya terminología alude a los materiales y herramientas mismos, que determinan a las técnicas sin ser las técnicas mismas. En resumen, las técnicas de ilustración son procedimientos prácticos precisos de significación visual particular.

La razón por la que se exponen procedimientos o categorías propias de otras disciplinas (como las artes visuales, la ingeniería electrónica o los sistemas de impresión) como técnicas de ilustración, se justifica en la intención de presentar las posibilidades, dentro de los niveles mencionados con antelación, para el desarrollo de la disciplina que compete a este capítulo. En otras palabras, el hecho de que tales técnicas se expongan con un criterio apogado a una teoría de la ilustración, no las excluye de su papel dentro de sus áreas originales de desarrollo, en este sentido considérense como técnicas extradisciplinarias auxiliares.

### 1- Técnicas de trazado y configuración

Las técnicas de trazado y configuración tienen una función estructural inicial en el proceso ilustrativo que determina el encuadre, la perspectiva y proporción de los elementos gráficos involucrados. La línea y el sombreado de primera intención son sus elementos principales de comunicación. Si bien es cierto que las técnicas de acabado particularizan el carácter final de una ilustración; también lo es que dichas singularidades desaparecen en una visión retrospectiva.

En la generalidad las representaciones lineales se reconocen como el origen de la ilustración por su función estructural. *Las representaciones lineales, superficiales o estructurales sólo se mencionan cuando constituyen etapas preliminares o auxiliares, o bien integrantes necesarios de la configuración.*<sup>205</sup> Resulta entonces indispensable estudiar los procedimientos de tal naturaleza por su importancia en la génesis ilustrativa.

La obtención de un trazo lineal puede ser el resultado de procedimientos tradicionales o electrónicos de apunte directo o traslado. Dentro de tales procedimientos, el apunte es el que más habilidad demanda del ilustrador.<sup>206</sup> Por su parte la transposición y traslado a partir de impresiones y reproducciones fotográficas o digitales evidencian el reconocimiento de la fotografía y la electrónica como legítimos auxiliares de la ilustración.

#### El layout

Se define como el esbozo preciso de un proyecto ilustrativo. Es el paso intermedio entre el primer planteamiento gráfico y la ilustración final, por lo que se considera como el resultado de un proceso de dibujo que implica la creación o estudio gráfico de los elementos a ilustrar. El primer bosquejo suele ser

pequeño por su espontaneidad, psicológicamente se justifican sus dimensiones reducidas en el *horror vacui* miedo a los grandes espacios vacíos. (ver figura 3.52)

El empleo de formatos modestos facilita la composición del primer bosquejo, en el cual se deben determinar encuadres, perspectivas y proporciones. En la realización del *layout* se recomienda conservar las proporciones del primer bosquejo, lo que implica una ampliación precisa del mismo. La ampliación del formato se puede realizar mediante un trazo diagonal, una operación matemática, o un disco de cálculo. En lo que respecta a la ampliación del trazo, puede utilizarse una retícula o por transposición con ampliadores fotográficos u ópticos especializados.<sup>207</sup>

### El *layout* móvil

Una vez concluidos los procesos del primer bosquejo, la ampliación del mismo, y el trazo secundario de los elementos, puede realizarse un proceso de *layout* móvil recortando individualmente dichos elementos. Adicionalmente se traza un esbozo de la perspectiva del entorno vacío. El desplazamiento de los elementos en dicho fondo facilita la configuración final. Determinadas las posiciones se deben fijar al fondo superficialmente. Si es preciso deberán ampliarse o reducirse los elementos. Finalmente se obtiene un *layout* por calcado.

Los sombreados y espesores de línea tienden a agrandar las figuras de un 10 a un 20% y a reducir los espacios intermedios con respecto al resultado final, por lo que dicha diferencia deberá compensarse en el último trazo.<sup>208</sup>

Fig. 3.52 Estudio de desnudo masculino reclinado para *La Creación* de Miguel Ángel Buonarroti, 1511. [19.3 x 25.9 cm] Colección The British Museum, Londres.

### La transposición y traslado de una imagen

La obtención de un dibujo lineal puede ser resultado de procedimientos de transportación a partir de un positivo o impresión fotográfica. Con ayuda de un papel de alta transparencia colocado sobre el original y asegurada su posición mediante el trazo de líneas perpendiculares a manera de registros, se procede a trazar suavemente los perfiles exteriores o contornos y el dibujo interior o separación de tonos de la imagen. En caso de que los contrastes no sean lo suficientemente marcados se puede utilizar una lámina y tinta china para la obtención de una fotocopia.

Concluido el proceso de transposición, el traslado puede ejecutarse de dos formas: mediante la colocación de un papel con grafito entre el trazo obtenido y el soporte, o a través el sombreado en torno al trazo obtenido por el reverso del papel transparente.<sup>209</sup>

### La digitalización

El acto de traducir un objeto o instancia estática, cinética y/o audible a un lenguaje electrónico o digital se denomina digitalización. Los procesos de digitalización implican procedimientos de

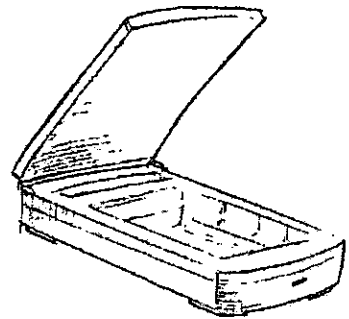
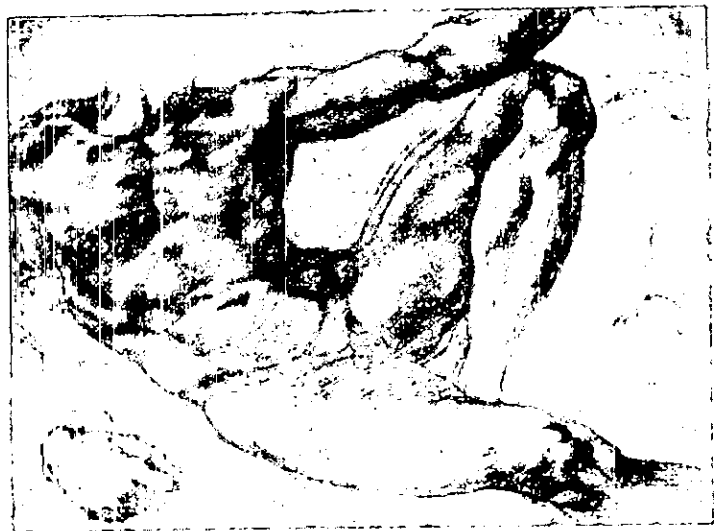


Fig. 3.53 Explorador digital o scanner.

muestreo a pequeños intervalos. Las imágenes impresas en papel pueden digitalizarse mediante un explorador digital o scanner para ser manipuladas por una computadora. (ver figura 3.53)

El proceso de digitalización que un explorador ejecuta comprende la división de la información en una estructura reticular cuyas unidades representan información binaria. El proceso es válido para imágenes en escala de grises y a color, la diferencia radica en el número de bits o posibilidades binarias ejecutadas en el proceso y que pueden contabi-



lizarse hasta 24. El patrón resultante se denomina mapa de bits y es susceptible de guardarse en un documento, desplegarse en una pantalla y manipularse en programas de edición de imágenes.

Los exploradores digitales ópticos no distinguen el texto de las imágenes, puesto que todo lo interpretan como imagen. Para la edición de un texto explorado ópticamente se requiere de un sistema de reconocimiento óptico de caracteres (OCR system) que los traduzca en código ASCII mediante una sofisticada combinación de software y hardware especializados, este último representado por tablas de circuitos.

Los últimos avances en tecnología OCR han relegado todo el proceso en el software, sin embargo, no han sido capaces de interpretar la escritura caligráfica. La importancia de esta tecnología es el potencial de accesibilidad electrónica a la pa-labra impresa que ofrece y que promete agilizar procesos de trabajo de horas en unos cuantos segundos.<sup>210</sup> En la actualidad, la mayoría de los exploradores ópticos comerciales del mercado ofrecen este sistema.

## 2- Técnicas de acabado

Las técnicas de acabado determinan el aspecto final de la ilustración, comprenden cuatro géneros principales: el dibujo, la pintura, el recorte y los procesos digitales. Las primeras, desde la perspectiva de esta clasificación, se expresan fundamental aunque no exclusivamente en forma lineal; sus transiciones tonales pueden responder a la saturación progresiva del soporte por el pigmento, como a la ilusión visual propiciada mediante tramados y retículas. Si las técnicas ilustrativas de dibujo comprenden procedimientos con materiales que pueden manipularse dentro de las técnicas de pintura, específicamente los colores líquidos ¿En donde se sitúa la diferencia entre ambas? En el caso de tales materiales, cuando su ejecución da preponderancia al plano sobre la línea, se le ha considerado como técnica de pintura. Las técnicas de acabado son:

- a) Técnicas de dibujo
- b) Técnicas de pintura
- c) Técnicas de recorte
- d) Técnicas de modelado
- e) Técnicas digitales

### a) Técnicas de dibujo

Las técnicas de dibujo no se limitan a la labor configurativa, puesto que son susceptibles de llevar hasta las últimas consecuencias de complejidad una representación visual determinada.

#### El dibujo a lápiz

Si bien es cierto que las técnicas de dibujo tienen a la línea y al sombreado portramados y rayados como elementos básicos de expresión, no se puede ignorar que el lápiz es la excepción más evidente de la regla. Esta técnica, por su relativa simplicidad, es capaz de reproducir el nivel icónico de la fotografía. Es una técnica fundamental por la sencillez y universalidad de sus materiales. Diversos son los procedimientos, puesto que variadas son las presentaciones de su material. Esta variedad puede traducirse en atributos esenciales o funciones: para el marcado de grises y brillantes el grafito, para los negros mates el carbón, para trazos de apariencia grasa el Conté o los lápices litográficos, para retoques la sanguina y para líneas precisas de grosor constante los portaminas y lapiceros.

Las posibilidades tonales de los lápices son inagotables. Los tonos están conformados por esgrafiados que a su vez se componen de líneas que varían de tamaño, grosor e intensidad. Para la ejecución del sombreado es recomendable realizar pruebas con los soportes, durante el proceso la fricción entre el lápiz y el soporte aumenta.

Las intensidades tonales máximas se logran mediante el aumento de presión y la perpendicularidad del lápiz con el soporte. Dentro de un ángulo de 45°, que es el de la escritura, se realizan movimientos rápidos para la realización del sombreado por rayado. La longitud

de las líneas obtenidas mediante el proceso descrito con anterioridad (de 2 a 3 cm.) corresponde al campo de acción natural de la mano en apoyo sobre un punto específico.

Se debe evitar la fricción entre la mano y las sombras trabajadas. Los difuminos, que pueden ser de papel o de cuero, suavizan los contrastes mediante la afinación de la proporción del grafito sobre los poros del papel. La goma es el complemento natural del lápiz, su función puede ser correctiva o de obtención de claros. Es indispensable limpiarla con frecuencia por la grasa de los dedos o muestras de pigmento que se adhieren a su superficie.

Otra forma de obtener claros es mediante plantillas perforadas y cuchillas, la goma puede dar un toque final a la labor correctiva de ambas herramientas. La permanencia del trabajo puede reforzarse con el uso de fijadores de laca transparente o con fijadores para pelo.<sup>211</sup>

Los mejores soportes para lápices blandos son la cartulina Bristol y el papel marfil, el Cartridge y el Ingres son a su vez los más indicados para lápices duros.<sup>212</sup>

#### El carbón

El carbón se expresa principalmente en líneas y tonos. En la realización de esbozos encuentra su aplicación más demandada por la facilidad con que puede corregirse mediante migas de pan, gomas de moldear y trapos. Se recomienda el uso de papeles granulados y de gran resistencia.

#### Los lápices de color

Los lápices de color son los que más posibilidades ilustrativas ofrecen. Son apropiados para el dibujo, sombreado y rayado. Su versatilidad técnica incluye la posibilidad de acuarelosarlos. Se debe comenzar con los tonos claros y concluir con los oscuros. En el manejo de éstos es indispensable considerar que las

mezclas de color deben darse gradualmente, pues se corre el riesgo de saturar el poro del papel. Los procedimientos varían desde los esgrafíados con sombreados lineales, hasta la saturación total del soporte.<sup>213</sup> (ver figura 3.54)

### El dibujo a tinta china

El dibujo a tinta china es un dibujo en alto contraste, puesto que las diferentes tonalidades de gris se producen mediante la ilusión visual del rayado y tramado. Las características visuales de tales procesos dependen de la distancia, el cruzamiento, el ángulo y el ritmo de continuidad interlineal. Diversas son las herramientas con las que puede ejecutarse esta técnica como la pluma, el isograph y el tiralíneas, sin embargo, cada una de ellas implica particularidades de aplicación en el procedimiento.<sup>214</sup>

Fig. 3.55. Abajo, *Autoretrato, fragmento*, por Abraham Navarro (58 x 25.3 cm). Isograph sobre cartulina ilustración, 1997.



### El isograph

El isograph o estilógrafo define a una de las técnicas en tinta china, puesto que requiere de una tinta de densidad específica. La posición perpendicular permanente con respecto del soporte es esencial para un mejor trazo. Se diferencia de la pluma en que la presión ejercida sobre el instrumento no determina el grosor de la línea. El isograph es ideal por la forma de su punta para el puntillismo en alto contraste. Este procedimiento se rige por los mismos principios fundamentales del rayado y tramado. La diferencia radica en la unidad básica de expresión. Los factores que determinan la ilusión de gradaciones tonales son: el grosor, la angulación y la distancia interpuntual. Debe comenzarse por los tonos claros, asegurando así el control de los más oscuros previniendo la ejecución de errores indelebles.

La angulación es una propiedad armónica que se manifiesta en la distribución y control de las dimensiones de los puntos. Las retículas, específicamente sus

Fig. 3.54. Ilustración de Linda Fennimore realizada con lápices de color para la producción discográfica *Antology of Bread*, 1985.

intersecciones, son elementos útiles para este oficio. Los soportes recomendables son los que tienen una superficie dura y lisa que resista la incisión de la punta del instrumento, tal es el caso de la cartulina *Bristol* y la *Opalina* para trabajos en blanco; y el *Iris*, *Vibrants* y *Bond* para fondos de color.<sup>215</sup> (ver figura 3.55)

### Los lápices de fieltro

Los lápices de fieltro, plumines o rotuladores tienen como una de sus características más importantes su translucidez. Mediante la gama cromática expresada en rayados, tramados y puntos, los rotuladores son capaces de generar imágenes de gran calidad. Una consideración que no debe soslayarse es la de

gradación de los colorantes solubles en alcohol con la exposición solar.<sup>216</sup> Los lápices de fieltro ofrecen diversas posibilidades de aplicación mediante solventes.

### Técnicas con herramientas para diversos materiales

Algunas herramientas para dibujo pueden utilizarse con toda clase de colores líquidos o fluidificados, tal es el caso de la pluma y el tiralíneas. (ver figura 3.56)

#### La pluma

El dibujo a pluma o plumilla requiere de una adecuada elección de las herramientas en función de los resultados que se deseen obtener. Una característica esencial de la plumilla es la relación proporcional entre la presión ejercida sobre el instrumento y el grosor de la línea que se obtiene. Si se planea acuarelear los trazos posteriormente, se recomienda utilizar pigmentos resistentes al agua y en colores de tonalidad media para evitar la dispersión del trazo y obtener resultados armónicos.<sup>217</sup>

#### El tiralíneas

El tiralíneas ofrece la posibilidad de trazar líneas en color y con plantillas. Cualquier color líquido o licuado con el grado de fluidez adecuado es susceptible de utilizarse. La fluidez precisa se comprueba cuando el pigmento gotea del pincel por sí mismo.<sup>218</sup>

### b) Técnicas de pintura

Las técnicas de pintura constituyen una forma de expresión visual a través de colores líquidos o comprimidos en tiza con propiedades de cubrimiento o de transparencia y en algunos casos de resistencia una vez concluido el proceso de secado. A diferencia de las técnicas de dibujo, el color y la textura puede llevarse a límites más ambiciosos. En el nivel tonal, las transiciones forman parte natural de su expresión. En el caso de la textura, la propiedad de cuerpo de las aplicaciones de color puede atravesar la dimensión de lo visual a lo táctil.

#### 1- Técnicas en color comprimido

Las técnicas de pintura pueden clasificarse por la naturaleza de sus materiales. Las técnicas de color comprimido o en seco implican el uso de pigmentos condensados en forma de tiza en unidades sin recubrimientos.

#### El óleo al pastel

Los colores del óleo al pastel son muy intensos y con notables propiedades cubrientes. El color se acumula en forma de tiza sobre la superficie del papel y puede difuminarse con facilidad.

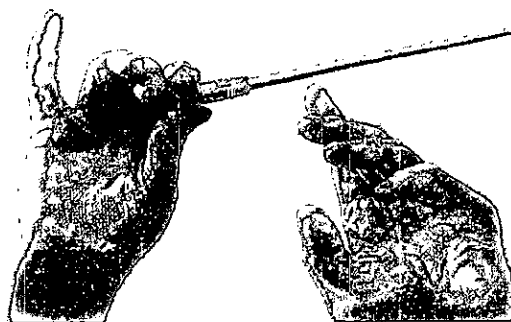


Fig. 3.56 En este dibujo a pluma (a la derecha) con rayado cruzado de Chi-Ming Kan, las diferentes tonalidades son obtenidas mediante la variación en la separación entre las líneas.

El principio técnico fundamental en el ejercicio de esta técnica es la relación proporcional entre la presión y la intensidad cromática por saturación de los poros de la superficie de papel. Las transiciones más finas se obtienen mediante la distribución y difuminado de pigmento. No obstante la intensidad que los fijadores tienden a restar al color, es recomendable utilizarlos sobre el resultado por la volatilidad del óleo al pastel.<sup>219</sup>

### 2- Técnicas líquidas en transparencia

Las técnicas líquidas comprenden a aquellas que pueden manejarse con pincel, mediante impresiones directas o pulverizarse. Dentro de las técnicas líquidas podemos considerar las propiedades de cubrimiento o transparencia como criterio para una nueva clasificación. La pintura en transparencia manifiesta dicha condición mediante veladuras, mismas que se definen como transposiciones diáfanas de matiz y de tono. Las técnicas líquidas en transparencia pueden ser solubles al agua. Los claros se obtienen respetando el fondo del papel.

#### La acuarela

La acuarela es la más significativa de las técnicas de transparencia por su alto grado de translucidez. Puede encontrarse en forma líquida, de bloques y de pasta. Se diluye con agua de acuerdo a la transparencia o las propiedades cubrientes que se desean obtener del color. Cuatro consideraciones generales conciernen a cualquier aplicación en acuarela:

- la elección y preparación del papel

La capacidad de absorción es determinante en la elección, puesto que debiera asimilar el pigmento para que seque en el tiempo apropiado evitando concentraciones irregulares. Por otro lado, su absorción no deberá ser tan elevada como para



Fig. 3.57 Boceto rápido de acuarela sobre tela por Petra Hofmann.

impedir la delimitación de trazos precisos.<sup>220</sup> Otros aspectos que deben considerarse son el peso y la textura. Cuatro son los tipos de papel profesional para acuarela: el frío o CP (para efectos lisos o granulados), el áspero (para producir efectos de textura), el rugoso o de grano y el de prensa caliente (adecuado para la línea y los lavados).<sup>221</sup> Entre los mejores soportes se encuentran: el ilustración *Gilbert, Studio*, el papel mascarilla, el *Crescent*, el *Cevarro*, el *Fabiano* y el *Arches*.

Con la humedad el papel se avellana, por lo que se recomienda montarlo sobre madera contrachapada o fibra aglomerada con 10 cm. de tolerancia por lado con respecto a las dimensiones del papel. Este paso puede ejecutarse de tres formas:

- 1) Pegando el papel a la tabla con cinta adhesiva
- 2) Humedeciendo el reverso de la tabla y pegado inmediato de los lados con cinta engomada o para empaquetamiento.
- 3) Montando el soporte con goma, aerosol o lámina adhesiva.

- Provisión suficiente de agua

Es importante renovar constantemente la provisión de agua para enjuagado de los pinceles como la de diluido, puesto que los residuos de color en ambas reservas pueden afectar la pureza de los colores.

- Preparación abundante de los colores mezclados utilizados con mayor frecuencia

Es necesario elaborar la cantidad necesaria de colores mezclados, puesto que algunos procesos que exigen rapidez no pueden demorarse en dicha preparación. Con esta medida se garantiza también la continuidad de la gama cromática utilizada.

- La elección de los pinceles

Se recomiendan los pinceles de cerda natural, pues absorben el agua con mayor eficacia. Los pinceles redondos son los más universales en esta técnica.<sup>222</sup>

Entre los procedimientos para acuarela más importantes se encuentran:<sup>223</sup>

**El alla prima:** que consiste en la delimitación precisa de cada una de las áreas de color mediante un trazo previo.

**Los lavados:** para la realización de lavados se debe humedecer el área, inmediatamente se aplica el color. Existen tres tipos de lavado: el plano, el gradual, y el variegado (en donde se utilizan varios colores).

**El punteado:** mediante movimientos de afuera hacia adentro se realizan con pincel fino unidades de color o motas que en su conjunto representan las variacio-

nes tonales.

- **El restregado:** que consiste en la aplicación de pigmento a través de movimientos aleatorios.

- **El pincel seco:** se carga un pincel fino con un poco de pintura para la creación de detalles y efectos especiales

- Por su condición de técnica de transparencia, la posibilidad de pinta claros sobre oscuros de forma natural es nula, sin embargo existen algunos procedimientos para lograrlo y que consisten en la aplicación de pigmentos cubrientes y la protección con mascarillas y soluciones de goma.

En lo que respecta a la realización de fondos, las áreas de trabajo con inclinación de 30° son las más propicias para este efecto. Las superficies de color uniforme se obtienen con movimientos horizontales y continuos del pincel, si lo que se desea son gradaciones de color, los movimientos horizontales con enjuagues progresivos del pincel son lo más conveniente.

La técnica de húmedo sobre húmedo es una de las más significativas dentro de la acuarela. Esta consiste en la aplicación de color sobre áreas de trabajo que aun no han concluido su proceso de secado. El resultado del proceso son superficies de transición de color denominadas nubes.<sup>224</sup>

La acuarela líquida es tan concentrada que una sola gota basta para un fondo completo, sin embargo sus colores son poco resistentes a la exposición solar. La mayoría de los pigmentos se borran con cloro. Pueden inclusive ser utilizados para rellenar lápices de fieltro.

La aplicación capa por capa enriquece el resultado cromático, la textura del papel puede transparentarse al igual que las líneas de lápiz.

### La tinta china

La tinta china es susceptible de diluirse

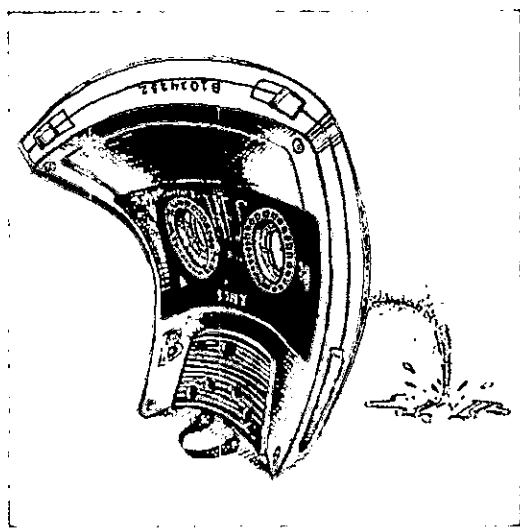


para obtener diferentes gradaciones tonales y manejarse en veladura, el proceso se conoce como aguada. Una característica que distingue a la tinta de la acuarela es que la primera tiende a presentar cierta resistencia en la realización de transiciones tonales. La tinta china es resistente al agua una vez que seca. (ver figura 3.58)

### Color esmaltado de albúmina

El colorante fotográfico o esmaltado de albúmina, a pesar de haber sido creado para superficies con gelatina, es susceptible de utilizarse en papel si se mezcla con un aglutinante especial, de esta forma se detiene el proceso químico que altera al color cuando se aplica en superficies no convencionales. Sobre gelatina se aplica con pincel, aerógrafo o algodón empapado de acetona. El papel fotográfico debe limpiarse de todo rastro de grasa y la aplicación debe ser gradual.<sup>225</sup>

Fig. 3.58 Escena de una secuencia de ilustraciones sobre la animación de un objeto, por Abraham Navarro, tinta china sobre cartulina Bristol, 1997. La tinta china es susceptible de acuarelarse en procesos denominados aguadas.



### La pintura en tinta china de color

Una de las posibilidades más importantes de la tinta y que por tanto determinan su técnica es su resistencia al agua, gracias a ello el trazo en tinta es ideal para su posterior aplicación de color soluble al agua.<sup>226</sup>

### 3- Técnicas líquidas con colores cubrientes solubles al agua

La importancia de las propiedades de cubrimiento en las técnicas de ilustración radica fundamentalmente en la posibilidad de pintar claro sobre oscuro y por ende en la corrección de errores. Todo procedimiento de pintura con materiales cubrientes solubles al agua debe iniciar con las superficies de color que constituyen el fondo de la imagen, después se deja secar y se aplican capas superpuestas de los elementos que representan planos antepuestos.

El fortalecimiento del cuerpo de las aplicaciones en éstas técnicas se logra mediante aplicaciones de capa sobre capa conforme éstas van secándose. El procedimiento del vendado cruzado es el más conveniente para la obtención de superficies lisas. Dicho procedimiento consiste en la aplicación horizontal del

pigmento, una vez que ha secado se procede de forma vertical repitiendo el proceso hasta obtener el resultado deseado.

En las técnicas solubles al agua las gradaciones sólo se logran mediante sombreados finos con manchas o tramados a pincel o con la disolución del pigmento para ejecutar un proceso análogo al de la pintura en acuarela.<sup>227</sup>

### El gouache y el temple

El gouache y el temple pueden mezclarse sin problema alguno. Aunque se puede cubrir el fondo con una aplicación rápida, es recomendable diluir el color y ejecutar el vendado cruzado. Las aplicaciones de gouache son extremadamente sensibles a la fricción y al agua. Para solucionar esta situación puede utilizarse esmalte. Por la facilidad de su manejo y sus características de solubilidad, el gouache y el temple son usados frecuentemente para fondear pintura de aceite.<sup>228</sup>

### La tempera

La reducida gama cromática que se encuentra en el mercado puede enriquecerse con colores gouache y al temple. La tempera es sencilla de manejar, muy cubriente y resistente al agua una vez que seca. Dicha resistencia hace necesario retirar inmediatamente el pigmento de las herramientas utilizadas antes de su solidificación. El manejo de la tempera implica el acuarelamiento de los pigmentos a manera de gouache. Igualmente se recomiendan aplicaciones en forma cruzada para alcanzar mayor uniformidad.<sup>229</sup>

### Pintura acrílica común

Su modo de empleo es el de la tempera y el color acrílico. Una vez seco se vuelve resistente al agua.<sup>230</sup>

### El color acrílico

Puede diluirse en agua para su uso convencional o aplicarse en forma pastosa

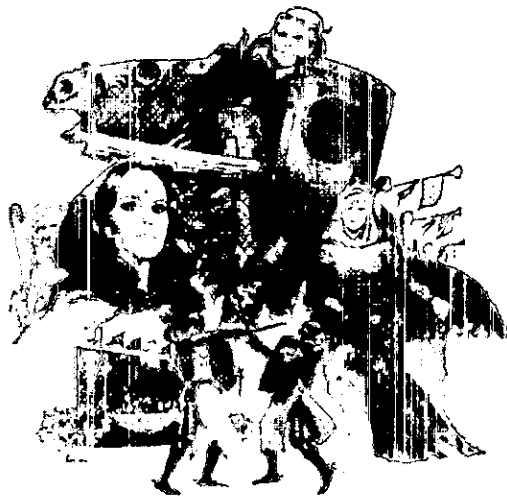


Fig. 3.59 Ilustración en acrílicos por A. Bosch Pevalva para la portada de *Ivanhoe*, de Walter Scott, dentro de la colección Grandes Aventuras de Ediciones Toray, Barcelona, 1985.

con pincel, espátula o directamente del tubo de origen. El color acrílico es susceptible de adherirse a toda superficie sin grasa. (ver figura 3.59) Para realizar superficies lisas se debe diluir el color evitando así las pinceladas plásticas que se forman durante el secado de aplicaciones espesas. El color diluido debe aplicarse con la técnica del vendado cruzado. Entre las propiedades más significativas del color acrílico se encuentra su insensibilidad al agua después del secado y por ende su impermeabilidad.

Una de las variantes acrílicas más distinguidas es el liquitex, que ofrece colores cubrientes y transparentes. Sin embargo, el grado de cubrimiento no es uniforme entre los colores cubrientes. El color acrílico, al diluirse notablemente adquiere las características visuales de la acuarela, mas no su sensibilidad al agua

El acrílico es más viscoso que otras técnicas cubrientes solubles al agua, por lo que se recomienda el uso de pinceles cortos para el retoque, permitiendo apenas la técnica de húmedo sobre húmedo, por lo que las gradaciones solo pueden conseguirse con la acción de retardantes.

Los retardantes postergan el proceso de secado hasta por ocho horas, para su aplicación deben mezclarse individualmente con los colores implicados en la gradación. Los auxiliares de pintura polímero dan brillantez al resultado fi-

nal, por otro lado son útiles para reforzar la acción bloqueadora de la cinta adhesiva.<sup>231</sup>

### El porchoir

Es una técnica que consiste en la aplicación de colores cubrientes a través de plantillas. Por lo general se utilizan colores resistentes al agua después del secado. Es recomendable utilizar barnices para mejorar la presentación final. El pincel para *porchoir* es grande y de punta redonda. El color debe aplicarse hasta que se agote el pincel en forma de contactos verticales prolongados. Las manchas no deseadas pueden retirarse por raspado de la superficie.

El porchoir es una técnica de relleno de superficies, los detalles deben realizarse con pincel o lápices de color.<sup>232</sup>

### La pintura sobre lámina

Esta técnica se utiliza para ilustración animada, puesto que el movimiento de las figuras a razón de 24 veces por segundo, obliga al uso de láminas transparentes sobre las que se pintan las figuras movibles y que evitan la renovación del fondo. Los fondos en ilustración animada, cuando no varían, son realizadas con acuarela, temple, tempera o acril sobre papel o cartón.

Para la resolución técnica de las figuras movibles la lámina requiere de pigmentos de consistencia y adherencia elevada sobre superficies lisas, tal es el caso del temple, el gouache, la tempera, el acrílico y el color para láminas. El color acrílico y la tempera son más convenientes que el gouache, que es delicado, y el color para láminas, que es inestable a temperatura promedio.

Las figuras movibles se resuelven con plastas de color uniforme sin complicaciones en el sombreado que resultarían muy costosas y tardadas. El procedimiento comprende tres etapas generales:

- Eliminación de la grasa de las láminas con detergente.
- Traslado del trazo sobre la lámina con tinta china.
- Rellenado de las superficies en el lado opuesto con la pintura.<sup>233</sup>

## 3- Técnicas líquidas con colores de aceite

### El óleo

La pintura al óleo es de origen una técnica artística por su papel histórico en la evolución de la plástica. No obstante tal consideración, dentro de la ilustración, puede incluirse dentro de sus técnicas a razón de que todo procedimiento de representación es susceptible de utilizarse con fines ilustrativos. Por su parte, el trabajo que artistas plásticos han realizado como



Fig. 3.60 *Triple Self-Portrait*, trabajo al óleo por Norman Rockwell para *The Saturday Evening Post* en su edición del 13 de febrero de 1960. El número tenía como tema principal la primera entrega de las memorias del talentoso ilustrador.

ilustradores mediante colores de aceite, ratifica tal aseveración. La sorprendente facilidad con que los tonos y colores se fusionan en esta técnica le hace única entre todos los medios de pintura fluida. (ver figura 3.60)

Los tratamientos lineales y efectos vigorosos son obtenidos con facilidad. Los pigmentos pueden disolverse e interactuar inclusive en transparencia. Los pintores contemporáneos han buscado innovar aspectos de la consistencia de los colores de aceite explorando nuevos aditivos que modifican el grosor de la pintura como el tiempo de secado. La búsqueda de nuevas texturas mediante elementos pulverizados es otro campo de experimentación.<sup>234</sup>

#### 4- El pulverizado

Es el proceso de conducción y expulsión del color líquido o licuado. Los recipientes *spray* y los estarcidores se incluyen entre las principales herramientas en esta técnica. Sin embargo, la pistola aerográfica es la más significativa.

### Aerografía

La aerografía es una técnica de ilustración cuyo principio es la pulverización de la pintura mediante una pistola aerográfica, tres factores determinan la concentración de pigmento sobre el soporte: la distancia entre el aerógrafo y el soporte, el tiempo de exposición y la presión del aire. Esta última, considerada baja si es inferior a los 2,5 bares, determina el grado de pulverización. (ver figura 3.61)

La compresión del aire puede ser el resultado de una lata de aerosol, una bomba de pedal, un tanque rellenable o un compresor de aire. Aunque las pistolas aerográficas se utilizan generalmente

con plantillas, es posible dibujar con ellas directamente. El trazo líneas finas, contornos y detalles requiere del uso de la pistola con el obturador casi cerrado y a corta distancia.<sup>235</sup> La pulverización con un grado de disolución excesivo en el pigmento puede ocasionar pequeñas gotas sobre las superficies de color, por lo que ambos factores deben observarse cuidadosamente. La pulverización fina es dañina para la salud. El bloqueo con plantillas comprende cinco pasos generales:

- Corte de las plantillas
- Preparación del lugar de trabajo
- Mezcla del color
- Colocación de las plantillas y pulverizado
- Lavado y limpieza de la pistola.

Los colores que usualmente se emplean con la pistola aerográfica son:<sup>236</sup>

Sin diluir	Diluidos
Acuarela	Gouache
Albúmina	Temple
	Tempera
	Acrílicos

Fig. 3.61 *Black Bass*, por Toshikuni Okubo, 1988. Realizado mediante aerografía con Liquitex, acuarela y gouache sobre cartulina crescent del no. 205 (364 x 515 cm).



Las transiciones y juegos de formas negativas y positivas hacen de la aerografía una de las técnicas más atractivas para las representaciones realistas.

### 5- Técnicas Mixtas

Las técnicas mixtas son aquellas en las que intervienen materiales, herramientas o procedimientos distintos.

#### El *rondering*

Técnica mixta concebida por los diseñadores industriales norteamericanos para la presentación visual de sus proyectos y que consiste en la interacción de tizas de pastel, solventes y rotuladores. El *rondering* se asoció durante mucho tiempo a la industria automotriz. El primer paso consiste en la transposición de un dibujo para la obtención de plantillas con la de las plastas de color principales. A continuación se raspa la tiza sobre las áreas no cubiertas por las plantillas, se añaden unas gotas de solvente y se restriegan con papel secante o tapón de algodón (*pads*). El solvente tiene dos funciones: la diseminación del pigmento y el fijado del mismo. Los retoques de rotuladores y lápices de color complementan el resultado.<sup>237</sup>

#### Dibujo a lápiz velado con acuarela

El contraste entre el grafito y los colores a la acuarela es sutil, sin embargo, puede adherirse definitivamente al papel en algunas ocasiones por causa de la acción del agua.<sup>238</sup>

#### Dibujo a pluma velado con acuarela

El uso de la tinta china, por su resistencia al agua es indispensable en esta técnica, de otra manera el acuareleado distorsionaría el trazo y ensuciaría el color. La limpieza del color con respecto de la finura del trazo es el aspecto visual más importante de este procedimiento. El empleo de tintas de color suaviza el contraste entre ambos materiales.<sup>239</sup>

#### Tinta china de color de superficie velada con acuarela

Esta técnica tiene por función intensificar los valores cromáticos de ambos materiales.<sup>240</sup>

#### Pintura a la acuarela sombreada con lápiz de color

Una base excelente para los lápices de color es sin duda la acuarela. La función del lápiz de color en esta técnica es de retoque, puesto que mediante el esgrafiado se pueden sombrear las superficies y delimitar los contornos exteriores o interiores.<sup>241</sup>

#### Dibujo a pluma acuareleado sombreado con lápiz de color

A la rica interacción entre la línea y el plano pueden añadirse los lápices de color con sus propiedades de texturación.

#### Color acrílico o tempera al *porchoir* o pulverizado y acuarela

Sobre superficies de acrílico o tempera es posible trabajar con pincel o pluma algunos trazos en acuarela que delimiten los espacios y acentúen su volumen

mediante rayados o tramados.<sup>242</sup>

#### Tempera al *porchoir* o pulverizado y lápices de color.

Las superficies de acrílico o tempera obtenidas mediante *porchoir* o pulverizado son sumamente convenientes para el trabajo con lápices de color. No se puede decir lo mismo de las obtenidas mediante pincel. (ver figura 3.62)

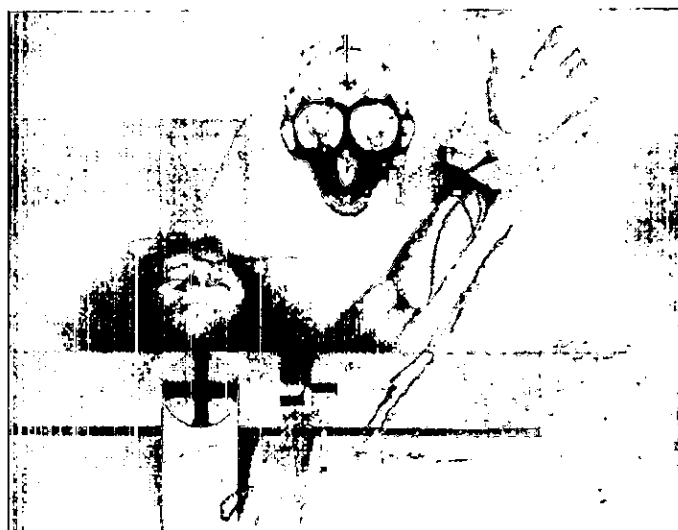
#### Acrílico o tempera y gouache o temple

Cualquier superficie en tempera puede trabajarse con gouache o temple con la finalidad de cubrir o velar.

#### Pasta acrílica de modelado y acrílico diluido

Sobre pasta moldeada con arena y salpicada se puede trabajar acrílico diluido, la intensidad de color es débil pero puede fortalecerse con varias aplicaciones.<sup>243</sup>

Fig. 3.62 Los dolientes imágenes del artista gráfico Arturo Rivera se han distinguido por el manejo del óleo y de la técnica mixta, en el segundo caso entre pinturas cubrientes y lápices. Abajo, proyecto para *El Circulo*, 1994, (48 x 58 cm).



### c) Técnicas de corte y pegado

#### El collage de papel y cartón

Mediante el corte y montaje de papeles y cartones se obtienen superficies de color uniformes. Los papeles de color, sean estos entintados o impresos, ofrecen rapidez, pulcritud y constancia en el color. Para esta técnica se requiere de herramientas de corte muy precisas como la tijera de siluetas y los diferentes tipos de cuchillas así como un manejo impecable en técnicas de montaje.

En el caso de los papeles impresos cuyo estampado suele ser frágil se recomienda trazar la figura invertida en el anverso del papel para su corte. Esta técnica es estructuralmente arquitectónica, puesto que las áreas más grandes son las primeras en colocarse. Debe recordarse dejar una tolerancia en los papeles que van quedando abajo para los que se colocan encima con la finalidad de garantizar la unidad del conjunto.

244

#### Incorporación de láminas de color

Cualquier dibujo es susceptible de mejorar sus propiedades cromáticas mediante la sobreposición de láminas transparentes de color.<sup>245</sup>

#### Incorporación de láminas reticulares

Las retículas aplicadas sobre superficies delimitadas por el dibujo crean la ilusión de profundidad por gradaciones. En el mercado existen retículas autoadhesivas para su implementación ilustrativa.<sup>246</sup>

### d) Técnicas de modelado

La ilustración puede desarrollarse como resultado de la construcción de los personajes y escenografía que la conforman mediante procesos de modelado y fotografía. En términos generales, este tipo de ilustración, que usualmente se destina a un público infantil, es ideal para representaciones tridimensionales, puesto que el volumen de sus componentes antes de capturarse con la cámara fotográfica es real. (ver figura 3.63)

### e) Técnicas de edición y manipulación digital

Los avances tecnológicos permiten en la actualidad crear o manipular imágenes digitalmente, mismas que se almacenan en diversos tipos de documentos, que a su vez determinan las características de los programas de edición de imagen que se ofrecen al ilustrador.<sup>247</sup>



Fig. 3.63 Fragmento de una de las ilustraciones de Tadasu Izawa y Shigeml Hijikata para la edición de *El Gato con Botas* dentro de la colección *Mulhequitos* de Editorial Sigmar, Buenos Aires, 1972.

### Información raster

La información raster es aquella que está almacenada en documentos de mapas de bits, mismos que contienen información gráfica representada en píxeles y cuyas modalidades estandarizadas son los formatos GIF, PNG y JPEG.

El formato GIF fue una creación de CompuServe Information Services, que pretendía obtener un formato independiente de las plataformas que pudiera transferir información gráfica via modem a velocidades bajas. La terminación de este formato es generalmente .gif. El sistema GIF se basa en la indexación del color dentro de un rango de 1 a 256 opciones en 8 bits con un nivel de compresión de 3 a 1. Dos estándares pueden manipularse: el 87a y el 89a, este último permite la determinación de un bit transparente conveniente para la aplicación de fondos y realización de animaciones. Los documentos GIF soportan un proceso denominado interlineado, diseñado para desplegar imágenes por modems lentos, que consiste en la presentación consecutiva de la imagen (primero un grupo de ocho líneas, después de cuatro y así sucesivamente). Sin embargo, su aplicación principal está en la transferencia de imágenes vía Internet.

Los documentos PNG son formatos de código cromático RGB portátiles, bien comprimidos y con grado de pérdida reducido. Los PNGs permiten guardar información en mascarillas, que a su vez pueden manipularse en código alfa o de transparencia. La tecnología de compresión y la profundidad del bit (hasta 32 bits) PNG superan la del formato GIF. El PNG también permite almacenar información cromática gama mejorando la heterogeneidad de color entre plataformas. Mediante previsualizaciones en código gama puede verse la forma en que una imagen es apreciada en aplicaciones en línea.

El Joint Photographic Experts Group diseñó el formato JPEG, que maneja profundidades de hasta 24 bits para la reproducción de 16 millones de colores. La aplicación más provechosa de este formato se encuentra en la compresión de imágenes naturalistas con innumerables variaciones cromáticas y tonales, sin embargo puede convenir su uso a partir de 16 colores. En general el formato no es conveniente para imágenes con bordes pronunciados o colores planos porque su método de compresión es poderoso pero deteriorante. JPEG fue diseñado para la reproducción de color fotográfico. Aunque los fundamentos del formato fueron lanzados sin compromiso de autoría, algunas características sí han sido patentadas como algunos códigos aritméticos y procedimientos de guardado jerárquico de información, por lo que no son utilizadas en la red. Entre los programas de esta naturaleza podemos citar Adobe Photoshop, Photopaint, Painter y Fireworks.

### Animación digital

Los documentos animados se componen usualmente de secuencias de información raster, este proceso se denomina animación GIF. Consiste en la presentación sucesiva de diversos documentos en formato GIF que crean la ilusión de movimiento. Generalmente el resultado se repite mediante un proceso de reproducción en ciclo denominado *Loop*. A diferencia de otros métodos de animación, GIF permite el manejo de bits transparentes. La desventaja de GIF radica en su imposibilidad para la transmisión de sonido.

Otras opciones de animación las constituyen los lenguajes de programación como Java, que tiene innumerables aplicaciones en desarrollos de transmisión de información. Shockwave y Flash son tecnologías resultado de la interacción entre lenguajes de programación como Java y C++ que implican el manejo de imágenes vectoriales y raster con aplicaciones en Internet. Estos formatos requieren de la instalación de un *plugin* o programa de ejecución local que puede descargarse de la red.

Los mbedlets son interfaces interactivas de multimedia para páginas electrónicas que permiten la inclusión de gráficos, animación y sonido. Esta tecnología descarga la información

al tiempo que es requerida con la intención de aprovechar al máximo el ancho de banda. Mediante aplicaciones HTTP para la red, los mbedlets pueden comunicarse con un servidor para proveer la información necesaria.

Javascript es un lenguaje de programación producto de la compañía Sun con que se pueden originar procesos animados que requieren la descarga completa de la información por parte del browser en donde se solicita. Javascript funciona mediante directorios con opciones predeterminadas, actualmente sus aplicaciones son muy recurridas en Internet. La framación es una técnica para la realización de páginas electrónicas que consiste en el despliegue sucesivo de diferentes *frames* para una presentación animada.

Quick Time puede definirse como una arquitectura de multiplataforma industrialmente estandarizada con aplicación en multimedia, es decir, un software específico para la sincronización de gráficos, sonido, video, texto y música. Los formatos de Quick Time requieren de la instalación previa del software, entre estos formatos se encuentran FLIC y AVI.

### Documentos vectoriales

Los documentos vectoriales contienen información en algoritmos matemáticos con trayectorias precisas en coordenadas dentro de ejes de posicionamiento dimensional. Esta información representa objetos de estructura geométrica bien definida

Fig. 3.64 Propuesta ilustrativa para la producción discográfica antológica *Smooth Jazz* realizada por Abraham Navarro mediante una herramienta electrónica de simulación aerográfica dentro de un programa bitmap.



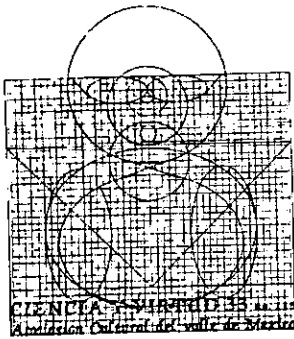


Fig. 3.65 Configuración geométrica de un logotipo a través de un programa vectorial. Abraham Navarro, 1999.

que puede manipularse mediante órdenes preestablecidas. La importancia de los documentos vectoriales radica en que la información contenida en ellos no es deteriorada por las alteraciones proporcionales y dimensionales (ver figura 3.65). En el mercado los más usuales son Adobe Illustrator, Corel Draw, Freehand y Fireworks.

#### Metadocumentos

Los metadocumentos pueden contener información raster y vectorial. Los archivos de programas de trabajo editorial como Adobe Pagemaker, Quark X-press e In design, y algunos programas vectoriales como Corel Draw, Illustrator y Fireworks son un claro ejemplo de metadocumentos.

#### Lenguajes para descripción de páginas

Son utilizados para describir el esquema de una página imprimible con gráficos y textos. Comprenden formatos como el PDL y el PDF.

#### Formatos de objetos multidimensionales

Almacenan datos y códigos como colecciones de objetos que pueden apre-

ciarse desde cualquier punto de vista.

#### Lenguaje para modelado de realidad virtual

Lenguajes orientados a objetos utilizado para la descripción de mundos virtuales en conexión con Internet. VRML es el acrónimo de Virtual Reality Modeling Language, como el término de referencia para un formato estandarizado (ISO/IEC 14772) que describe multimedia interactiva en tercera dimensión para su aplicación en Internet.

La primera versión del formato (VRML 1.0) fue creada por Silicon Graphics, Inc. con base en el formato Open Inventor. La segunda versión (VRML 2.0), desarrollada por la misma compañía en colaboración con Sony Research y Mitra entre otros, contaba con un nivel de interactividad superior. Este formato fue adoptado por numerosas compañías. En noviembre de 1997 El VRML97, cuyo estándar fue el ISO/IEC 14772, reemplazó al VRML 2.0. Un claro ejemplo de este tipo de programas es el 3D Max.

#### Multimedia

Desarrollo basado en documentos capaces de almacenar cualquiera de los tipos de información gráfica arriba descritos además de sonido o video. El problema más significativo en el desarrollo de la multimedia es el ancho de banda, que representa la cantidad de información que puede ser transmitida por un buscador. Los 28.8 K. son la medida mínima en ancho de banda que se requiere para la transmisión de información multimedia. Flash es uno de los programas de interacción en multimedia más promotores.

### 3- Técnicas de impresión y reproducción

Las técnicas de impresión y reproducción no sólo constituyen la conclusión de un proyecto de ilustración, puesto que por sí mismas, representan una amplia variedad de posibilidades en el acabado de

la ilustración, tal es el caso de los efectos generados por fotocopiado. Entre las más importantes, por su papel en el desarrollo de la ilustración, se encuentran las técnicas de grabado. La evolución tecnológica de los sistemas de impresión ha relegado al grabado como un procedimiento artesanal, siendo el terreno de la producción artística e ilustrativa una de sus principales áreas de desarrollo. Tal consideración justifica la consideración de las técnicas de grabado desde un enfoque ilustrativo.

#### Técnicas de grabado

##### Grabado en relieve

El grabado en relieve se define por el tallado de la imagen sobre un bloque o taco de madera. Sus modalidades de ejecución son dos: a fibra y a contrafibra. Las maderas de frutales como el cerezo y el peral son las más utilizadas por su dureza media, sin embargo, actualmente se prefiere la del pino.

El relieve a fibra, el método más antiguo de grabado, requiere del alisamiento de la superficie para la aplicación posterior de una aplicación de laca que le hace más resistente a la presión del tórculo y que propicia el tallado. (ver figura 3.66 en la página siguiente) Una vez preparada la superficie se procede a dibujar la imagen y tallar alrededor del trazo. Para la impresión se requiere de una tinta con base de aceite y papeles de alta absorción como el de arroz. La tinta se distribuye por la superficie grabada con un rodillo, se presiona el papel con la mano y un instrumento bruñidor sobre la superficie entintada.

Otra forma de imprimir es pasar papel y madera por el tórculo. A cada color corresponde una base de madera independiente. La diferencia con el grabado a contrafibra es que la madera se corta transversalmente.<sup>248</sup>

Fig. 3.65 Antigua grabado en madera sobre Vlad Tepes, conocido también como El Empalador o el hijo de Drac, volvoda de Valaquia. Este personaje sirvió de inspiración a Bram Stoker para la creación de *Dracula*.



### Grabado en hueco por tallado

El grabado en hueco implica el proceso inverso al relieve, puesto que en este procedimiento la imagen se incide sobre la superficie, que generalmente es de metal. Existen dos formas básicas de desgastar el metal, por tallado o por la acción de sustancias corrosivas. Los procedimientos por tallado son tres: la talla dulce, la punta seca y la media tinta.

#### La talla dulce

Esta técnica permite detallar delicadamente por la colocación y grosor que pueden darse a las líneas, la superficie puede ser de madera o de metal. Una vez concluido el tallado se distribuye la tinta en toda la superficie, incluyendo los intersticios tallados. Posteriormente se limpia la superficie y la tinta queda en la imagen tallada. La impresión se realiza colocando la lámina entre unas almohadillas con papel humedecido y la superficie entintada. Las almohadillas

y la presión extraen la tinta de las hendiduras de la superficie.

#### La punta seca

El dibujo es realizado sobre una lámina de cobre o de zinc mediante un buril. Durante el trazo se levantan en torno a las líneas paralelas que constituyen propiamente el trazo de la impresión y que se denominan barbas. Las barbas solo permiten de 20 a 30 tiradas, pues con el proceso de impresión se van desgastando.

#### La media tinta

En esta técnica se utilizan superficies de cobre y un graneador de media tinta, que es un dispositivo con un borde dentado semicircular de peso considerable. La primer parte del proceso consiste en granear toda la placa de cobre, es decir de proveerle de textura mediante el tallado de una retícula de líneas verticales, horizontales y diagonales. El graneado es resultado del balanceo del graneador sobre toda la superficie, mismo que va produciendo barbas. La imagen se talla entonces desgastando dicha retícula.

Grabado en hueco por desgaste químico

Los procedimientos al aguafuerte y al aguatinta conforman esta clasificación.

#### Aguafuerte

El primer paso en el aguafuerte es el recubrimiento de una placa de metal con un protector a base de cera. Posteriormente se traza la imagen con una punta metálica muy afilada y se sumerge la placa en un baño de ácido que se encarga de desgastar las partes donde se ha retirado la protección. El grado de profundidad del desgaste por el ácido depende del tiempo de exposición.

#### Grabado al aguatinta

Este procedimiento surgió en el siglo

XVIII por el afán de los grabadores en la obtención de efectos similares a la acuarela. El aguatinta es característico por la producción de zonas de impresión más que de líneas. Primeramente se cubren con resina algunas zonas de la lámina, después se someten a un proceso de calentamiento para adherirlas perfectamente. Las zonas que no se encuentran protegidas son desgastadas mediante un baño de ácido. El proceso es difícil de controlar, por lo que generalmente se complementa con punta seca o aguafuerte.<sup>249</sup>

### Otras técnicas de grabado

#### Impresión planográfica

El principio de la impresión planográfica es la producción de imágenes sin el desgaste de la placa de piedra (caliza de baviera) o de metal (zinc o aluminio), que son sus soportes característicos. La forma de impresión más importante es

Fig. 3.67 *Noche de Valpurgis*, grabado en hueco realizado en 1938 por E. Barlach.





la litografía, que se basa en el principio de incompatibilidad entre el agua y la grasa. Sobre la superficie pulimentada se traza con lápiz graso, después se distribuye sobre la superficie una solución de goma arábiga y ácido nítrico. El soporte es entonces sumergido en agua para después aplicársele tinta grasa, misma que quedará adherida a las áreas dibujadas. Posteriormente se imprime por presión sobre el papel.

## Monotipia

### 3.6 Materiales y herramientas

Si bien es incuestionable la importancia de las técnicas en los procesos de configuración, acabado y reproducción de la ilustración, también lo es que tales técnicas son a su vez definidas por las características propias de los materiales y herramientas.

#### Materiales

Por materiales se entiende a los elementos de configuración y acabado que regularmente presentan utilidad práctica una sola vez por proyecto y que están implicados en la impresión directa de elementos de comunicación visual. Los materiales comprenden tres grupos, los pigmentos y auxiliares, los adhesivos y los soportes.

#### Pigmentos y auxiliares

##### Lápices

Es uno de los materiales más antiguos, económicos y universales cuyo grado de dureza está determinado numérica-

mente. Los blandos (tipo B hasta el número 6) oscurecen rápidamente, por lo que son propicios para el sombreado y el trazado; los duros (tipo H hasta el 9) son mejores para el marcado, el dibujo y el calcado.<sup>251</sup> Las marcas de mayor prestigio son Faber, Bruynsel, Staedler y Turquoise. Pueden presentarse con papel enrollado en vez del recubrimiento de madera, de este tipo desacan Conté Paris, Wolf's, Royal Sovereign, General 557 y Blaisdall.<sup>252</sup> En el mercado nacional Berol es la marca más reconocida. (ver figura 3.68)

##### Lápices de colores

Los lápices de colores se componen de un aglutinante (goma natural), un lubricante (cera o ácido graso), un aparejo (arcilla o cera) y por supuesto de pigmentos (sustancias colorantes). La mayoría de los que se encuentran en el mercado son suaves. Los duros son más apropiados para el detalle, puesto que conservan por más tiempo la forma y tamaño de su punta. Castell Color ofrece es de las pocas marcas que ofrecen lápices duros de color.<sup>253</sup> De la firma Berol, la marca Prismacolor es la más común.

##### Gómas de borrar

Existen varios tipos de gomas: la de lápiz, la moldeable, la de plástico o nata que es la más limpia, puesto que se disgrega con la fricción y la de tinta.<sup>254</sup> Destacan las marcas Staedler, Mars y Rotring.<sup>255</sup> En nuestro país la Pelikan es la más conocida (ver figura 3.69).

El principio de la monotipia es la impresión de trabajos realizados en cualquier técnica líquida, sin embargo presenta la desventaja de que sólo se puede obtener una impresión por proceso. El cristal, el cobre pulido o la porcelana son los soportes usuales sobre los que se realiza la imagen para imprimirla posteriormente mediante presión con una prensa para grabado al aguafuerte o por frotado. Las imágenes en

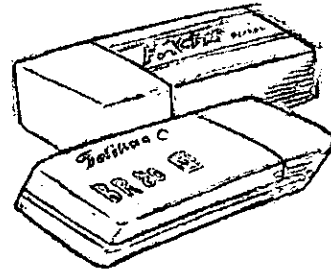


Fig. 3.69 Gomas

##### Difumino

Es un rollo de papel con extremos puntiagudos que se utiliza para la dispersión de pigmento en seco.<sup>256</sup>

##### Carbón

Se presenta como carboncillo en forma de varas de aproximadamente 15 cm, como carbón comprimido de 7.5 a 10 cm de longitud y 6 mm de diámetro, como lápices en diferentes grados de dureza del HB al 6B, y en forma de polvo para aplicar con difuminos.

##### Tinta china

Se presenta comercialmente en tintero, es susceptible de usarse con diversas herramientas como el pincel y la pluma. La botella o cartucho soluble en agua destilada son otras opciones de presentación.<sup>257</sup> En México la marca Pelikan es la más común, no obstante que su calidad ha decrecido considerablemente.

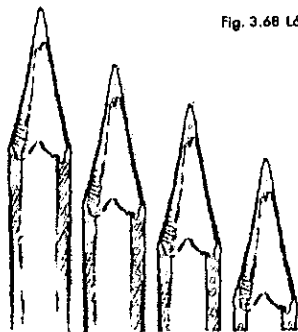


Fig. 3.68 Lápices.

## Blanco opaco cubriente

Auxiliar líquido que se utiliza para cubrir la tinta china, el temple y el gouache. Se puede encontrar en tubos o en frascos.<sup>258</sup>

## Minas de colores para lápices portaminas

Su grosor y opciones cromáticas de éstas varían dependiendo de la marca, entre las que destacan Koh-i-noor-Color y Castell-TK-Color.<sup>259</sup>

## Tiza de pastel

Están constituidos por pigmentos comprimidos en forma de tiza y un aglutinante de goma de resina, son más blandos que las tizas, opacos o transparentes, aterciopelados, brillantes y suaves. Existen tres tipos de pasteles, los blandos, los medios y los duros. Los blandos son los más brillantes, pero pierden intensidad con el fijado.<sup>260</sup> La mejor marca es Rembrandt seguido por Alpha Color, Nouvel, Holbein y Faber Castell.<sup>261</sup> (ver figura 3.70)

## Tiza grasa

Colores comprimidos en tiza con base de grasa que no necesitan fijarse.<sup>262</sup>

### Otras tizas

Otras opciones de color comprimidos en tiza se encuentran en el lápiz de almagre, la tiza negra, el lápiz de sombreado y la cera de color.<sup>263</sup>

### Fijadores

Son sustancias con una base plástica cuya función es garantizar la adherencia de pigmentos en tiza al soporte. Puede encontrarse en botella o en pulverizadores.<sup>264</sup>

## Lápiz de fieltro

Existen tres tipos de lápices de fieltro de acuerdo a la tinta contenida en la punta: tinta china soluble en agua, en alcohol

Fig. 3.72 Color de acuarela en diversas presentaciones

Fig. 3.71 Lápiz de fieltro

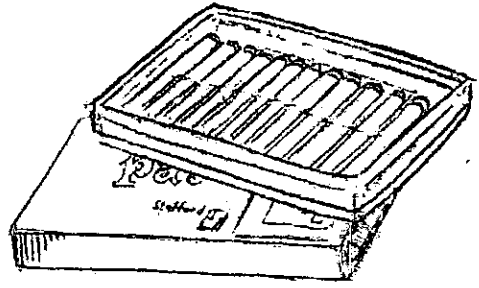


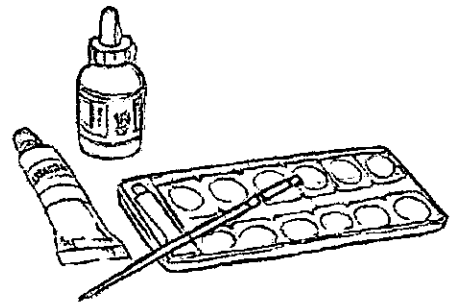
Fig. 3.70 Tizas de pastel

y tinta china luminosa. Pueden también considerarse por el grosor y forma de su punta (redonda o en espátula).<sup>265</sup> Entre las mejores marcas se encuentran Pentel, Flair, Tempo, Miji, Stylist, Pilot Fineliner, Palikan, Carioca y Berol. (ver figura 3.71)

## Color de acuarela

Los colores en acuarela tienen tres características fundamentales, la transparencia, la fluidez y la flexibilidad. La transparencia implica la modificación del color mediante la aplicación de otro sin perder la esencia del primero. La fluidez representa la capacidad del pigmento para extenderse en el soporte. La flexibilidad es la capacidad de aplicación con diferentes herramientas y materiales. Puede presentarse en forma seca, húmeda -con mayor concentración de glicerina-, de lápices, cremosa y líquida -con colorantes de anilina muy concentrados. (ver figura 3.72)

Los pigmentos parcialmente naturales utilizados en su fabricación son generalmente molidos muy finamente, por lo que su costo se eleva. Entre las marcas nacionales más accesibles se encuentran Sakura y Guitart. La acuarela líquida se presenta en recipientes que ocasionalmente cuentan con instilador, es resistente al agua después del secado. En acuarela líquida destacan internacionalmente las marcas Ecoline, Dr. Martins Synchronatic Transparent Water Color y Dr. Martins Radiant Concentrated Water Color.<sup>266</sup> Por otro lado, en México la marca Acuarel es la más común.



## Auxiliares para acuarela

Los auxiliares, también denominados medios, tienen la función de modificar el aspecto final u optimizar ciertos procesos de los acabados en acuarela. Casi la totalidad de ellos se presentan en frascos. Los medios pueden ser aditivos (que se mezclan individualmente con los colores), o separados. Los medios separados son la preparación de elevación y el líquido enmascarador para arte. El primero facilita las correcciones; el segundo puede ser cromático o incoloro. La función de éste último es el cubrimiento de zonas destinadas a tonalidades claras.<sup>267</sup> El *remover* es un borrador de lejía para acuarela líquida, cuyos pigmentos están hechos de anilina. La gama de medios de Winsor & Newton es de las más destacadas.<sup>268</sup>

Los medios aditivos pueden presentar funciones compartidas o particulares. El medio para acuarelas retrasa al secado, aumenta el grado de humedad, el brillo y la translucidez. El medio de granulación incrementa la texturación y cuerpo de las aplicaciones, por lo que es propicio para ciertos efectos especiales. El medio de difuminado retrasa el secado para la realización de transiciones de color. El medio cubridor permanente aumenta el brillo y es útil para ciertos efectos especiales. El medio de textura propicia la translucidez, brinda una texturación notable y es por ende propicio para la realización de ciertos efectos especiales. El medio iridiscente aumenta la translucidez, por lo que es útil para efectos especiales de transparencia. La goma arábiga retrasa el secado y aumenta el brillo y la transparencia. El líquido hiel de buoy retrasa el secado y aumenta el grado de humedad. El aquapasto, único medio que se presenta en forma de tubo, controla la fluidez y aumenta el brillo, la translucidez y los efectos de textura o cuerpo.<sup>269</sup>

### Gouache

Son colores opacos compuestos por pigmento molido con base de cal cuyo molimiento es menos fino que el de la acuarela, con goma arábiga como aglutinante.<sup>270</sup> El gouache es cubriente, soluble en agua y resistente a dicho elemento una vez seco; se presenta generalmente en tubos.<sup>271</sup> Los mejores soportes y pinceles para gouache son los de acuarela. Entre las mejores marcas están Bruynsel y Winsor & Newton.<sup>272</sup> A pesar de su calidad cuestionable, la marca Vinci es la más común en el mercado nacional (ver figura 3.73).

### Color al temple

Se presenta en tubos, es soluble al agua y no presenta resistencia a tal elemento; una de las mejores marcas es HKS.<sup>273</sup>

### Color de retoque

Es utilizado para el retoque de fotografías a color mediante

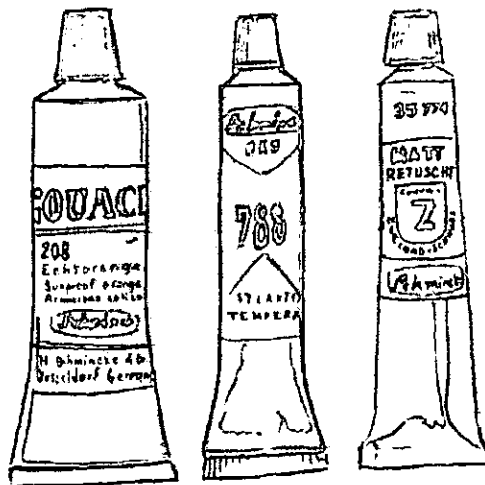


Fig. 3.73 Colores cubrientes, gouache, temple y de retoque.

pistola aerográfica. Se presenta en tubos y sus tonos son apagados y brillantes.<sup>274</sup>

### Tempera

Los colores en tempera son pigmentos de caseína solubles al agua, su gama cromática en el mercado es exigua y poco brillante. Una vez que seca presenta resistencia al agua. Puede encontrarse en cajas, pulverizadores y recipientes de vidrio.<sup>275</sup>

### Acrílico común

Son colores de resina sintética utilizados en la construcción. Se presenta en botellas de plástico, es soluble al agua y impermeabilizante cuando seca. Puede utilizarse como tempera o acrílico.<sup>276</sup>

### Color acrílico

Es soluble al agua y resistente cuando seca. Su aglutinante es una resina sintética similar a la del vidrio acrílico. Su aspecto es similar al de la pintura de aceite y su aplicación más simple. Su consistencia no permite el acuatelado.<sup>277</sup> Es resistente a la descomposición química y la oxidación; las marcas más reconocidas son Politec, Dr. Atl, Pintar, Indart y Winsor & Newton. El acrílico puede aplicarse en toda superficie sin grasa.<sup>278</sup> (ver figura 3.74 en la siguiente página)

### Auxiliares para pintura acrílica

Los auxiliares modifican el aspecto de los acabados (barnices, relieves, lacas) y facilitan procesos de pintura (retardantes)<sup>279</sup>

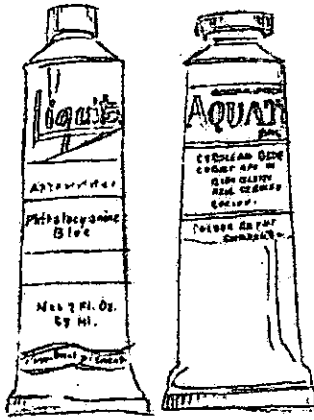


Fig. 3.74 Colores acrílicos

### Color esmaltado de albumina

El color esmaltado de albumina o Dia-photo es un colorante para fotografías comercializado en frascos de cristal. La marca Schmincke ofrece 39 colores.<sup>280</sup>

### Color de lámina

Son colores solubles en agua con poca resistencia ante este elemento especiales para trabajos sobre cristal o lámina.<sup>281</sup>

### Color al óleo

Los colores al óleo son resultado de la mezcla por fricción entre partículas de pigmento seco y aceite de linaza. La consistencia de los colores, que generalmente es la de una pasta dura y tersa, es indispensable. La gama de colores que puede encontrarse es la más extensa.<sup>282</sup>

### Auxiliares para color al óleo

Cuando se requiere una consistencia más fluida se puede utilizar un medio para pintura líquida como goma pura de turpentina. Si por el contrario, se desea acelerar el secado, se puede recurrir a un secante líquido. Los recubrimientos de barniz son útiles para proteger la

pintura al óleo de ataques atmosféricos, abrasiones menores y acumulación de polvo. Los barnices brindan uniformidad e intensifican el color y la tonalidad del resultado final, inclusive a los niveles visuales de las aplicaciones frescas. La ventaja de tales recubrimientos es que pueden ser removidos por expertos mediante solventes comunes como el alcohol isopropilo. Tan notables son los efectos de los barnices que los artistas visuales que se inclinan por la pasividad cromática trabajan en acabados mate.<sup>283</sup>

### Color al esmalte

Color asociado a la industria automotriz que puede disolverse en derivados del petróleo.

### Gosso

El gosso es una capa de imprimación para fondos de pintado con materiales acrílicos o de aceite que se aplica principalmente en papel, tela, madera y fibra dura.<sup>284</sup>

### Adhesivos

Como su nombre lo indica, son elementos con propiedades de adhesión de gran utilidad en la unión de soportes y en la realización de técnicas específicas, generalmente las que requieren tensado del soporte o realización de mascarillas.

### Productos adhesivos

Productos líquidos de adherencia que pueden aplicarse mediante boquillas especiales, brochas y aerosoles.<sup>285</sup>

### Fixogum

Solución de goma con diversas presentaciones en tubos, cajas y frascos que se utiliza para montar fotografías, papeles y líneas de texto. Si los papeles son de una resistencia razonable el Fixogum permite despegarlos.<sup>286</sup>

### Goma rizada

Esta fabricada con caucho virgen y su función es retirar restos de Fixogum y letras transferibles.<sup>287</sup>

### Cola en aerosol

El material más limpio y seguro para pegar papel y cartones de dimensiones considerables.<sup>288</sup> (ver figura 3.75)

### Cintas adhesivas

Pueden clasificarse por sus materiales de fabricación (crepé, tela de color, plástico) como por sus propiedades de translucidez u opacidad.<sup>289</sup>

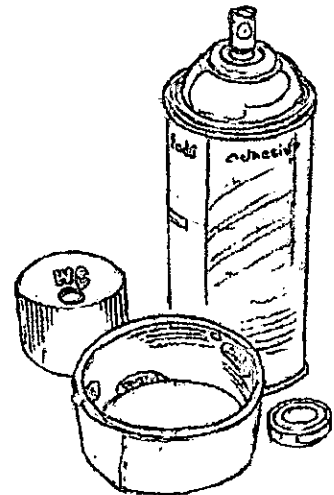
### Cintas bipolares

Se introduce en el mercado como rollo o cinta. Puede aplicarse a fotografías y papeles. Gudy-O es la firma más común.<sup>290</sup>

### Lámina autoadhesiva por calor

Se aplica en cartón o fotografía mediante un proceso de planchado caliente con prensa.<sup>291</sup>

Fig. 3.75 Cola en aerosol y cintas adhesivas



## Soportes

Los soportes representan el espacio físico donde la ilustración tiene lugar, es decir, la materialización del plano, la medida y la textura en los elementos visuales de la comunicación visual; y el espacio en la categoría de los elementos de relación de la misma clasificación. Los papeles y cartones, las láminas y los lienzos son los tres grupos más comunes. Sin embargo, las posibilidades pueden extenderse a materiales como el cuero, la madera, el cristal, el metal y todas aquellas superficies susceptibles de retener los pigmentos. La medida de los soportes es determinada por el corte de fabricación.

### Papeles y cartones

#### Papel bond

Puede encontrarse en paquetes de 100 a 500 hojas. Su tamaño se encuentra entre los estándares A4, carta y oficio.<sup>292</sup>

#### Papeles de trazo y de rotulador

Es un papel semitransparente que no absorbe la tinta y que por lo tanto es ideal para trazar con rotulador.<sup>293</sup>

#### Papel transparente

Puede presentarse en rollos, paquetes u hojas, algunos tienen añadidos de poliester.<sup>294</sup>

#### Papeles de dibujo

Son soportes cuyo peso oscila entre los 150 y los 300 g/m<sup>2</sup>, su superficie puede ser aspera o suave y su presentación en hojas o rollos.<sup>295</sup>

#### Cartones de dibujo

Su textura puede ser suave o áspera. Su grosor varía considerablemente, puede encontrarse de 0.5 a 3.2 mm de espesor y en formatos estandarizados como 4G, 4R, doble, triple, cuádruple, grueso y extragruso.<sup>296</sup> (ver figura 3.76)

### Cartones de dibujo con añadido de aluminio o poliester en placas

Están diseñados para trabajos con medidas muy precisas.<sup>297</sup>

#### Cartón de montaje

Se utilizan para montajes de letras y presentaciones de proyectos de ilustración. Su espesor es de 1.5 mm.<sup>298</sup>

#### Arthorm (retícula milimétrica)

Es una placa impresa con retícula milimétrica que es útil para montajes.<sup>299</sup>

#### Cartones de pintores

Cartones especializados reforzados para pintura en acuarela, acrílica y de óleo. Pueden encontrarse con textura de lienzo.<sup>300</sup>

#### Cartulina Bristol

Cartulina común de 310 a 925 g/m<sup>2</sup>, es útil para mascarillas, montajes y modelos.<sup>301</sup>

#### Papeles y cartones de acuarela en hojas, placas y cuadernos blancos

Se clasifican por su superficie en A (grano fino), C (grano medio), T (grano grueso), G (grano suave), R (áspero) y BW (de tinta blanca).<sup>302</sup>

#### Papel de acuarela de tinta

En el mercado se encuentra en forma de hojas o encuadernado. Puede ser blanco o de color. Es susceptible de utilizarse con diferentes técnicas. Ejemplos de estos papeles son el *Ingres Bütten*, el *Fabriano*, el *Arches* y el *Canson*.<sup>303</sup>

#### Cartón de fotografía

Este soporte se presenta en hojas.<sup>304</sup>

#### Fondos de color

Presentación en hojas, susceptible de uti-

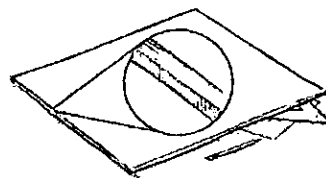


Fig. 3.76 Acercamiento al borde de un cartón para dibujo de doble recubrimiento

lizarse en diferentes técnicas.<sup>305</sup>

#### Indicólor

Se presenta en 34 colores.<sup>306</sup>

#### Pantone

Su gama cromática es inmensa, pues ofrece 500 colores en hojas. Pueden utilizarse colores en lápiz, tizas y colores solubles al agua.<sup>307</sup>

#### Papeles de color HKS

Los papeles HKS ofrecen 76 colores diferentes en superficies mate o brillante. Pueden utilizarse diversas técnicas sobre ellos.<sup>308</sup>

#### Papel de grafito

Su aplicación natural es el calcado, las marcas producidas por presión con este papel se borran fácilmente.<sup>309</sup>

#### Papel de greda

Es análogo al papel de grafito, con la diferencia de que el papel de greda se usa para el calcado sobre fondos oscuros.<sup>310</sup>

#### Láminas

#### Lámina de dibujo transparente y mateada

Su superficie puede ser brillante o mateada, ocasionalmente presenta medidas justas. Todas las técnicas

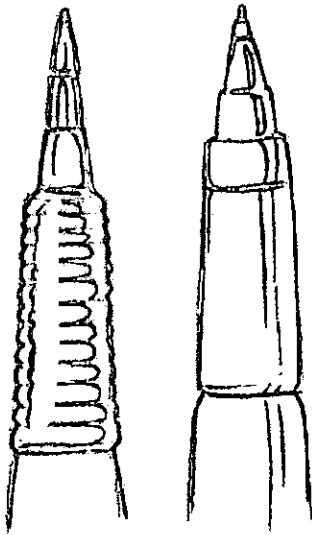


Fig. 3.77 Punta de lápiz marcador de mina fina y portaminas.

cubrientes pueden ejecutarse sobre ellas. Su aplicación más importante está en el campo de la animación. Las marcas más importantes son Ultraphan y Hostaphan.<sup>311</sup>

#### Lámina de color

La lámina de color es autoadhesiva, las marcas más reconocidas son Pantone, con 250 colores, HKS, con 77 colores,

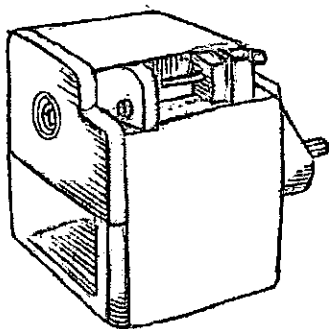


Fig. 3.78 Afilalápices para lápices de madera.

Reguette, con 118 colores y X-Film, con 42 colores y solamente de presentación en rollo.<sup>312</sup>

#### Lámina reticular

La lámina reticular es autoadhesiva, se presenta en hojas y puede contener estructuras lineales, de puntos y tramas degradadas; puede ser transferible. Letraset, Silhouette y Mecanorma son las marcas más prestigiadas.<sup>313</sup>

#### Lámina de plantilla

La lámina de plantilla se vende en rollos y es apropiada para técnicas cubrientes con pincel, pulverizado o al *porchoir*. Su adhesión es deficiente. Lomaplan, Regu-Pac-RSC 1 y SF 60-Film representan las opciones en el mercado.<sup>314</sup>

#### El lienzo

El lienzo es el soporte estándar para los colores al óleo, los mejores son de lino europeo de tejido cerrado. Se pueden cortar al tamaño deseado para montarse sobre un marco y asegurarse con tachuelas o grapas. Con el objeto de reducir la absorbencia se pueden utilizar medios primarios que cubren la textura del lienzo.

Entre los medios primarios destacan el gesso, la cola de piel de conejo y el blanco de plomo.

#### Herramientas

Las herramientas son los dispositivos que auxilian al ilustrador en la manipulación de los materiales para la obtención de resultados de representación con características específicas.

#### Herramientas de configuración

Son las que generalmente se utilizan en la conformación estructural de la ilustración.

#### Lápices marcadores de mina fina

La medida de sus minas oscila entre los 3 y los 7 mm. de grosor, solo en número non. Como todo lapicero o portaminas, la línea de su trazo es siempre de la misma medida.<sup>315</sup> (ver figura 3.77)

#### Portaminas

Pueden definirse como lápices de presión con minas de tamaño normal con grado de dureza del 6B al 7H.<sup>316</sup>

#### Afilalápices para lápices de madera

Sus presentaciones son de caja afiladora con depósito para viruta, y máquinas afiladoras manuales y eléctricas.<sup>317</sup> (ver figura 3.78)

#### Afilaminas

Este dispositivo está diseñado para las portaminas de medida 1.2.<sup>318</sup>

#### Plumas

Existen cinco tipos de plumas de acuerdo a sus materiales y características de uso: (ver figura 3.79) Las pluma de ave requieren de un ajuste constante del tamaño porque su punta es blanda. La de caña es muy especializadas por su insensibilidad en el toque, por lo que se

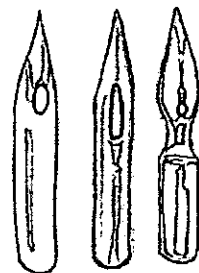


Fig. 3.79 Plumillas de dibujo.

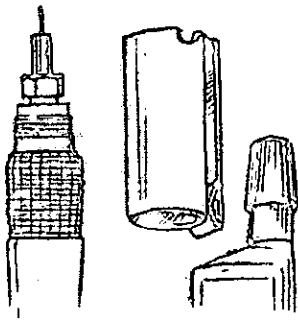


Fig. 3.80 Isograph y cargador de tinta.

recomienda que interactúe con otras plumas. La pluma de mojar es la más versátil, barata y por lo tanto común. Utiliza puntas reemplazables en un mango palillero (se recomiendan las marcas Pelikan y Guillot). La pluma fuente es muy fácil de usar pero presenta la desventaja de que muchas de ellas no pueden usar tinta a prueba de agua (Osmiriod, Osmiriod Skotchpan, Rapidograph 2060, Pelikan y Parker, son de las marcas más reconocidas). Las plumas depósito acumulan tinta en un dispositivo especial y pueden usar tinta a prueba de agua.<sup>319</sup>

Otra forma de clasificar a las plumas es por su dureza, las hay desde semiblandas. Sus puntas pueden ser finas o extrafinas. Las plumas de escritura dan firmeza y rapidez al trazo, mientras que las de dibujo son finas y duras para representaciones sutiles.<sup>320</sup>

### Isograph

Es un cargador para tinta china de dibujo con una consistencia especial para fluir por el conducto de la punta inter-cambiable. Sus grosores de línea son 0.13, 0.18, 0.25, 0.35, 0.5, 0.7, 1.0, 1.4 y 2.0 mm. Este dispositivo es apropiado para el dibujo técnico.<sup>321</sup> (ver figura 3.80) Se sugieren las marcas

Staedler, Mecanorma y Pelikan; en cuanto a la tinta Grumbacher fabrican 17, Mars Staedler, Pelikan 18, Winsor & Newton 22 y Matizze, son recomendables.<sup>322</sup>

### Juego de compas

El compás es un utensilio que mediante una tachuela de centrado y un portaminas adaptado se utiliza para el trazado de circunferencias. Los juegos de compas incluyen generalmente un compás, un tiralíneas, un compás divisor y un extensor.<sup>323</sup> (ver figura 3.81)

### Tiralíneas

El tiralíneas es un instrumento diseñado para el trazado de líneas con color líquido que consta de una bisagra ajustable para la rotación y dispersión del pigmento. La tinta china y las acuarelas líquidas pueden utilizarse sin diluir, otro tipo de pigmentos requieren una consistencia necesaria para comenzar a gotear en el pincel. El tiralíneas con bisagra cruzada se utiliza para trazar líneas con regla. El tiralíneas curvo sirve para trazar círculos con plantilla.<sup>324</sup>

### Tablero de dibujo

Es un dispositivo para dibujo de plástico auxiliado por una regla T fija, es ideal para el dibujo técnico. Marabu y Rotring son los sistemas más reconocidos.<sup>325</sup>

### Tablero con bastidor de inclinación

Es un dispositivo cuya inclinación le hace propicio para la visión a distancia y para los procesos de transición en acuarela.<sup>326</sup>

### Regla T

Construida de plástico, plexiglás, aluminio o acero, puede presentar división milimétrica. Se recomienda que sus dimensiones excedan la del soporte de dibujo.<sup>327</sup>

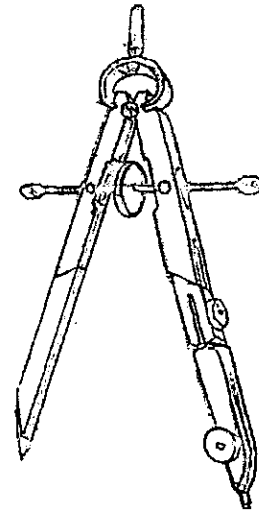


Fig. 3.81 Compás

### Escuadras y transportadores

Las escuadras son las herramientas de trazado lineal por excelencia, sus ángulos de 30° y 45° se complementan para la duplicación de líneas paralelas. Pueden presentar medidas milimétricas y biseles para uso con tinta china. Los transportadores proporcionan medidas angulares precisas, pueden ser de 180 o 360°.<sup>328</sup>

### Reglas

Las mejores son de plexiglás, presentan división milimétrica y su longitud oscila entre los 30 y los 50 cm. Algunas cuentan con bisel para uso con tinta china.<sup>329</sup> (ver figura 3.82)

### Tipómetro

Indicador tipográfico que cuenta con una escala con unidades de 6 a 14 puntos y otra para renglones de máquina de escribir.<sup>330</sup>

### Plantillas de curvas

Contienen formas hiperbólicas, parabólicas y elípticas.<sup>331</sup>

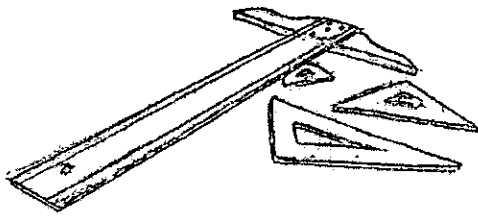


Fig. 3.82 Regla T y escuadras.

### Plantillas de circunferencias y elipses

Elemento auxiliar de trazo que contiene circunferencias en 4 filas y que puede emplearse también en el pulverizado.<sup>322</sup> (ver figura 3.83)

### Elipsógrafo

El elipsógrafo es un dispositivo para el dibujo de elipses menores a 170 x 110 mm. Su sistema está basado en un lastre de plomo.<sup>323</sup>

### Escobilla de dibujo

Tiene la función de retirar los restos de goma originados en el proceso de borrado.<sup>324</sup>

### Disco de cálculo proporcional

Dispositivo basado en el mismo principio de una regla de cálculo que provee información para la ampliación o reducción de imágenes.<sup>325</sup>

### Herramientas de acabado

Son las que generalmente se utilizan para definir la presentación final de una ilustración

### Pinceles

Los pinceles se utilizan para aplicar el pigmento y detallar, su capacidad más importante es la de la retención de líquidos. Pueden clasificarse de acuerdo a su función, tamaño, forma y material de su punta. Por su forma podemos con-

siderar nueve tipos de pincel: redondo, cuadrado, puntiagudo, plano, plano corto, lengua de gato, plano forma de almendra, curvado al natural y abierto. (ver figura 3.84)

En cuanto al material de su punta, se encuentran los de pelo y los de cerda. Los pinceles de pelo tienen una flor única, mientras los de cerda la tienen múltiple. Entre los de pelo existen cinco grupos básicos: los de pelo fino (hechos con Martha Roja de Kolinsky, de Weasel, de Care y de China, cuyos pelos son finos, resistentes y elásticos), los oreja de bucy (obtenido del fondo de la oreja del bucy y cuya calidad depende de la raza y preparación), los *petit gris* (proveniente del pelo de la cola de las ardillas), los *putois* (proveniente del pelo de turón de Rusia y Europa Central) y los de pelos diversos (de camello, pony y cabra, estos últimos para trabajos escolares). Entre los de cerda existen tres tipos: los de cerda semiblanca (que proviene de Europa y recibe un tratamiento que incluye un proceso de cocimiento para hacerlos más flexibles), los de

cerda blanca (Los más finos, provienen de China y Europa Central) y los de cerda blanca extra (los más variados).<sup>326</sup>

Por su tamaño la punta puede destinarse al trabajo regular, fina (aprox. del tamaño 00 al 14), y al retoque (00 a 8). La marca de Vinci es una de las más reconocidas. Los tamaños superiores a 20 son considerados grandes. Los pinceles de barnizado suelen ser de dimensiones generosas, son útiles para trabajos con colores cubrientes solubles al agua o al aceite.<sup>327</sup>

Los mejores pinceles para acuarela son los de pelo, entre las mejores marcas se encuentran Winsor & Newton, Picasso y Serra. Los mejores pinceles para pinturas al óleo son de dos tipos, los de pelo de marta roja y los de pelo decolorado de porcino. Estos pinceles pueden conseguirse por número y por forma, en cuanto a la forma existen los de punta redonda, plana, para brillo y oval. El pelo de marta es el más usual entre los pinceles pequeños utilizados en esta técnica.<sup>328</sup>

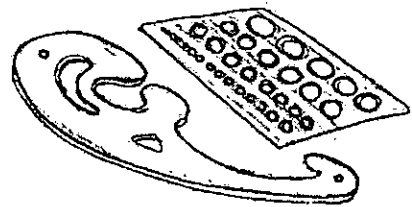
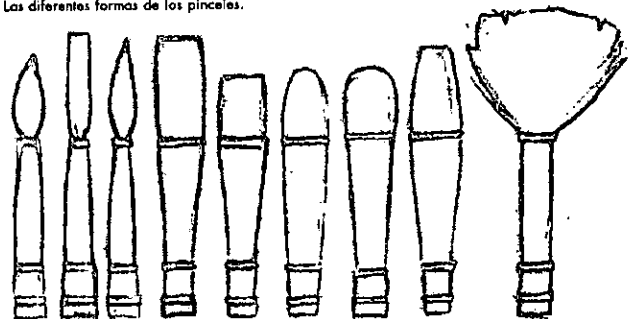


Fig. 3.83 Plantilla de curvas y de círculos.

Fig. 3.84 Las diferentes formas de los pinceles.





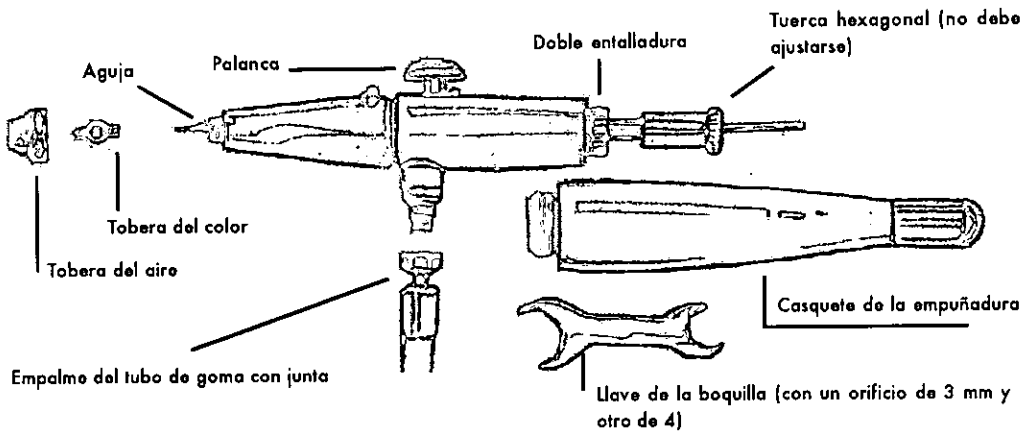


Fig. 3.85 Estructura de la pistola aerográfica.

### Pincel de emplantillado

Son los pinceles para trabajos al *porchoir*. Su tamaño oscila entre el 20 y el 24.<sup>339</sup>

### Paletas

Son utensilios de porcelana o plástico con cazolotas redondas y cuadradas para el manejo de colores líquidos. Las hay desechables para colores al óleo y de acríl.<sup>340</sup>

### Pistola aerográfica

La pistola aerográfica es un dispositivo que controla la pulverización del pigmento originada mediante un compresor al que está conectado por una manguera. (ver figura 3.85) Las marcas Grafo Type I (con inyector de 0.15 mm) y GrafoType II (0.3) son recomendables para trabajos finos y medios; la Grafo Type III (0.5) es propicia para superficies mayores.<sup>341</sup> En el mercado nacional la marca Pasche es la más común, sin embargo, en los últimos años se han introducido otras marcas con mayor variedad en el grosor de las boquillas.

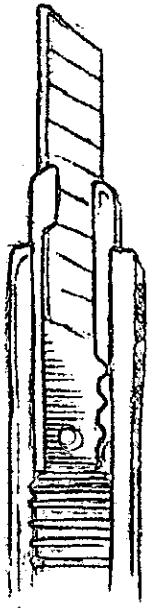


Fig. 3.86 Cuchilla.

### Compresor aerográfico

El compresor es un dispositivo que expulsa aire comprimido, debe ser transportable y adaptado para conectarse a una fuente eléctrica.<sup>342</sup>

### Herramientas de corte

#### Cuchilla

La cuchilla o *cutter* cuenta con hojas intercambiables que pueden reemplazarse o afilarse. Algunas hojas pueden fragmentarse por presión.<sup>343</sup> (ver figura 3.86)

#### Cuchilla de retoque

Se utiliza en el raspado de líneas y superficies sobre lámina o cartón.<sup>344</sup>

#### Cuchilla de láminas

Dispositivo especial para el corte de superficies curvas, cuenta con una hoja giratoria y un sistema de rodamiento a bolas.<sup>345</sup>

#### Tijera de siluetas

Tijera para detalles muy finos.<sup>346</sup>

#### Tijera

Instrumento convencional de corte de papel.<sup>347</sup>

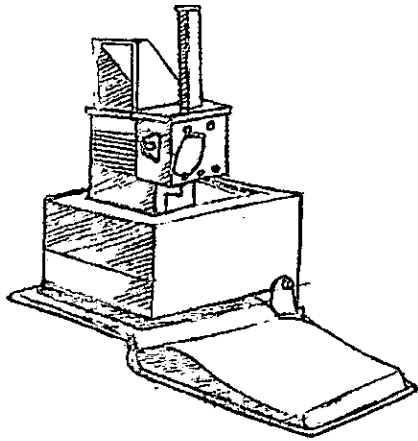


Fig. 3.88 Antiscop

### Piedra para afilar cuchillas

Util en el afilado de cuchillas.<sup>348</sup>

### Reglas de corte

Son reglas de acero o aluminio que se usan para el corte de papeles, cartones y láminas. Pueden añadirse un soporte de goma en la parte inferior para evitar deslizamientos inoportunos.<sup>349</sup>

### Aguja cortadora

Es empleada en el portaminas de un compás para el corte de círculos de papel o lámina.<sup>350</sup>

### Herramientas ópticas

#### Lupa de reducción

Auxilia en la percepción de un boceto al proyectar su imagen, reproduce la visión a distancia de un cartel.<sup>351</sup>

#### Lupa fija

Auxilia en la realización de originales cuyas dimensiones sean imposibles de manejar a simple vista.<sup>352</sup> (ver figura 3.87)

### Antiscop

Es un instrumento que consta de un proyector ajustable que actúa vertical u horizontalmente. (ver figura 3.88) Es un tipo de Episcop más reducido y luminoso que funciona mediante una lámpara de mercurio. Su capacidad de ampliación corresponde a una veintena de veces. Para la ampliación horizontal es necesario desmontar el proyector de su mesa de trabajo, que regularmente es de 15 x 15 cm. Entre las marcas de

fabricación destacan Liesegang y Optiskop.<sup>353</sup>

### Ampliadora óptica

Instrumento utilizado para la ampliación horizontal de modelos opacos y transparentes. Consta de una superficie inferior en donde se colocan los objetos para proyectarse hacia arriba mediante una placa de vidrio.<sup>354</sup>

### Herramientas electrónicas

#### El explorador digital

Dispositivo electrónico cuya función es la traducción de información gráfica a un código binario manipulable en la computadora.

#### La computadora u ordenador

La computadora es una máquina programable que responde un grupo específico de instrucciones en un código bien definido o una lista de instrucciones pregrabadas denominadas programa. (ver figura 3.89) Las computadoras modernas se definen como dispositivos electrónicos y digitales.<sup>355</sup> Los componentes de una computadora consideran dos niveles: El *hardware* (conjunto de transistores, circuitos y

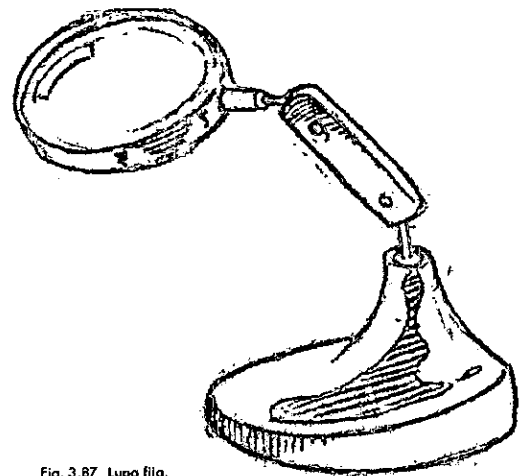


Fig. 3.87 Lupa fija.

cables), y el *software* (informaciones e instrucciones). Los componentes de *hardware* esenciales para el funcionamiento de una computadora son:

- Unidad procesadora central- (CPU) Corazón de la computadora encargado de la ejecución de las instrucciones.
- Memoria- permite manipular información e instrucciones temporalmente.
- Dispositivo de almacenaje masivo- encargado de almacenar cantidades considerables de información. Comprende discos y cintas.
- Dispositivos de entrada- que conducen la información al interior de la computadora (generalmente el tablero y el mouse).
- Dispositivos de salida- cuya función es presentar las respuestas obtenidas por la computadora. (la pantalla y la impresora).

Las computadoras pueden clasificarse por su tamaño y poder. La computadora personal es un tipo de microcomputadora que cuenta con un chip semiconductor que contiene todos los circuitos aritméticos y lógicos necesarios para desarrollar los procesos de una unidad central de proceso, estos circuitos se denominan microprocesador.<sup>356</sup> Contiene un tablero para introducir informa-

ción, un monitor para desplegarla y un dispositivo de almacenaje para salvarla.<sup>357</sup> Por el tipo de usuario a que se destinan, generalmente cuentan con *software* de interfase amable y sencilla.<sup>358</sup>

Con este estudio sobre las herramientas de la ilustración, se dan por concluidos los puntos de análisis del presente capítulo. Basta reiterar la importancia de las técnicas, materiales y herramientas en la naturaleza visual de la ilustración. (ver figura 3.90 y 3.91 en la siguiente página)

Antes de concluir el presente capítulo conviene plantear una reflexión importante. Ratificando el sentido expresado en el título del presente proyecto, no puede eludirse la necesidad de estudiar ahora el concepto de caricatura con respecto al planteamiento teórico de la ilustración expuesto con anterioridad. La necesidad de dicho estudio atañe al esclarecimiento de la relación entre ilustración humorística y caricatura,

como a los mecanismos que les configuran. Consecuentemente, el estudio de la teoría del dibujo humorístico, por ser este concepto el origen de la ilustración humorística, adquiere un carácter imprescindible. Por lo anterior, queda justificado el desarrollo de un capítulo dedicado a la caricatura. Completan el marco teórico sobre dicho espacio, una revisión histórica, provechosa en el entendimiento del papel de la caricatura en la sociedad actual; así como las características de su desarrollo profesional para evaluar las posibilidades que ofrece a los egresados de las licenciaturas impartidas en la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

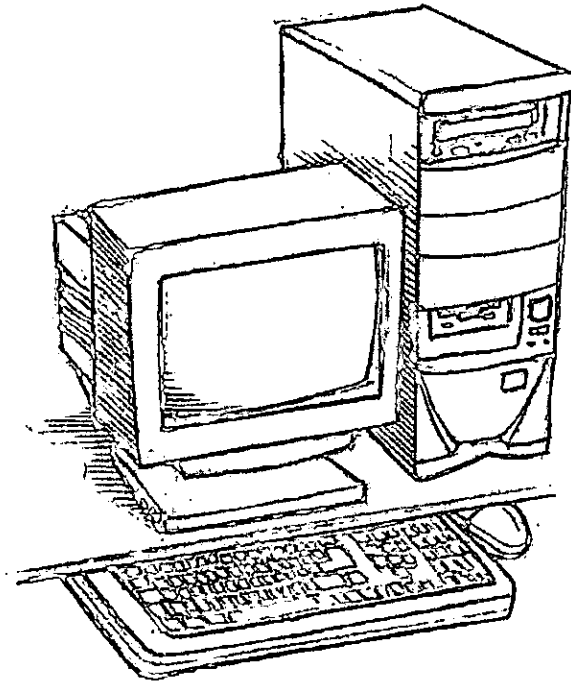


Fig. 3.89 Computadora u ordenador.



Fig. 3.90 Ejecución en cuatro técnicas de transposición por Elke Israng. Arriba en retícula regular y lápices de fieltro de color, a la derecha retícula lineal sobre superficie de color, abajo por separación en superficies tonales.

## 4. La caricatura

### 4.1 Humor y humorismo

Aspecto fundamental para una aproximación al concepto de caricatura es la determinación de su relación con otros conceptos de orden general y específico. En primera instancia consideremos al humor, término utilizado como punto de partida por diversos estudiosos de la caricatura que sin embargo, debe emplearse cautelosamente.

Asumiendo la importancia de la etimología como génesis para la definición de cualquier concepto, conviene

remontarse a la época clásica, donde surge el vocablo griego *umus*, cuyo significado es *humedad*. Tal connotación estaba vinculada con la interpretación teológica de la enfermedad, puesto que para los helénicos, las relaciones entre los *humores* determinarían el estado general del individuo.

En el siglo IV a.C., Hipócrates dio una reinterpretación de esta perspectiva en oposición a su componente mágico, proponiendo un sistema curativo a través de la mezcla de los humores fundamentado en los cuatro elementos constitutivos del universo enunciados por Empédocles. (ver figura 4.1)

La bilis negra (tierra), la sangre (aire), la bilis amarilla (fuego) y la flema (agua) debían coexistir en perfecto equilibrio para dar origen a la *eucrasia* o salud. De otra forma, la *discrasia* o enfermedad se presentaba con las propiedades del temperamento del humor dominante.

Entre el siglo I y II d.C., Galeno amplió el panorama de los humores concibiendo temperamentos mixtos. La exposición anterior nos demuestra la estrecha relación entre la realidad somática y la

realidad lumática, es decir, entre el cuerpo y el espíritu. La finalidad del humor para los griegos, es entonces la *eucrasia*, situación que a su vez propiciaría una *visión de la realidad superadora de los momentos y circunstancias críticas, de debilidades y errores*; una totalidad anímica.<sup>1</sup>

Vázquez de Prada, en su *Sentido del humor*, se refiere al humor como *el establecimiento estético de los datos que perfilan la broma mediante una oferta liberadora, y simultánea, de sentimientos prevalentemente atractivos*.<sup>2</sup> En este sentido, el autor describe el proceso de formación de un sentimiento liberador a través de la configuración estética de una broma. Sin embargo, Jesús Garanto denuncia el indiscriminado uso de los términos *humor* y *humorismo*, como en el caso del autor de *Comunicación, humor e imagen*; puesto que:

*El humor 'no es' la carcajada ya que en ella no encontramos ni la seriedad ni la profundidad. Por esta expresión de la irreflexión, el hombre rechaza todo lo que puede ser problema y relega toda clase de responsabilidades. Huye de situaciones críticas con mecanismos evasivos y permanece indiferente, escéptico ante la realidad. Mecanismos evasivos centrados en la risa superficial, en el chiste o la ironía desfiguradora, chispeante o cómica. . . Esta es la alegría de las naturalezas como las mariposas que se posan en cada flor.*<sup>3</sup>

Al respecto, Octavio Paz se refiere a tales mecanismos en *Conjunciones y Dis-*

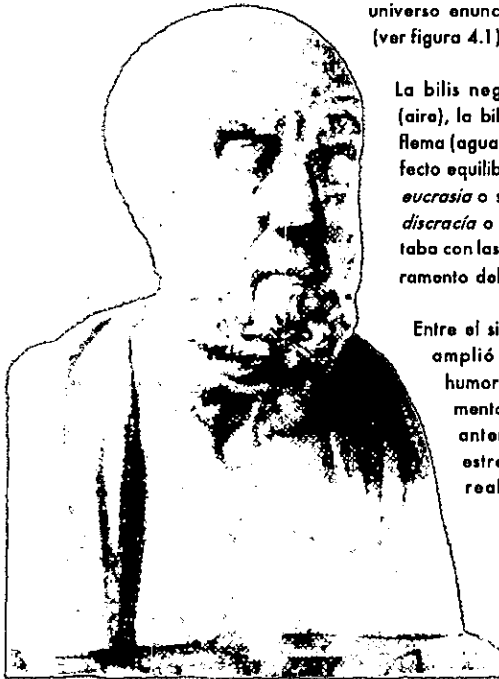


Fig. 4.1 Hipócrates, Museo del Louvre.

yunciones con su excelsa poesía en prosa.

*La carcajada es una síntesis [provisional] entre el alma y el cuerpo, el yo y el otro. . . es un regreso a un estado anterior; volvemos al mundo de la infancia, colectiva o individual, al mito y al juego. Vuelta a la unidad del principio, antes del tú y del yo, en un nosotros que abarca a todos los seres, las bestias y los elementos.<sup>4</sup>*

Vázquez de Prada se aproxima al enfoque de Garanto al asumir que *El humor es el precio irrisorio que es conveniente pagar antes de reanudar una faena seria. O, al revés, la diversión gratuita que nos granjea una fuga momentánea y saludable de la seriedad.<sup>5</sup>* Garanto propone una reconstrucción del término tan extensiva como el sentido del vocablo griego que le dio origen.

*El humor, el auténtico humor toma las cosas en serio. . . El auténtico humor no es el chiste. Es cierto que el chiste, el auténtico, se puede originar en las actitudes del humor, pero no necesariamente como ya hemos señalado anteriormente. Menos todavía si ese chiste es vulgar o desvergonzado. Es cierto que el chiste puede dimanar de personas alegres e incluso alegrar a otras personas, pero ello está muy distante del humor. . . El humor no es la broma, ni el optimismo, ni el contento, ni la euforia, ni la alegría, ni el gozo, ni el éxtasis, ni la risa.<sup>6</sup>*

Garanto propone un concepto de humor aproximado al estoicismo que se refleja en la relativización de situaciones eufóricas y depresivas, puesto que *Quien tiene humor, conoce sus propias limitaciones, sus inevitables debilidades y sabe ver las cosas en su relatividad. . . siempre en posesión segura de un lugar desde el que pueda dar un valor relativo, comprender con amor y hasta perdonar todas estas deficiencias y debilidades.<sup>7</sup>*

En este sentido, Garanto se aproximó al pensamiento de Freud, quien consideraba al humor como un estado de afir-

mación ante las contingencias de la realidad, ya que:

*El humor no resigna, desafía. Implicando no solamente el triunfo del Yo, sino el principio del placer, que halla en él el medio de afirmarse, a pesar de las desfavorables realidades exteriores.<sup>8</sup>*

De forma concreta, el humor es para Jesús Garanto; autor de *Psicología del humor*.

*. . . el estado de ánimo, más o menos persistente y estable, que baña equitadamente sentimientos, emociones, estados de ánimo o corporales surgentes del contacto del individuo (corporalidad y psique) con el medio ambiente y que capacita al individuo para, tomando la distancia conveniente, relativizar críticamente toda clase de experiencias afectivas que se polaricen, bien sea hacia situaciones eufóricas, bien sea hacia situaciones depresivas. Templo afectivo, tono vital que hace capaz al individuo de 'reírse -relativizar- de sí mismo y reírlo -relativizarlo- todo a pesar de todo' afirmando la vida ejerciéndola seriamente.<sup>9</sup>*

Aceptando la postura de Garanto, y retomando la denuncia del indiscriminado uso entre los términos humor y humorismo, es inevitable considerar al humor como un estado de relativización superior a las diversas manifestaciones del humorismo. Consecuentemente, es dentro del humorismo, donde la caricatura se desarrolla ¿Qué es entonces el humorismo?

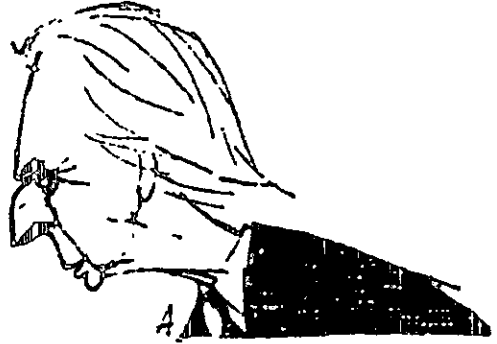


Fig. 4.2 Henry Bergson por A, caricaturista de la publicación *Punch*

En su ensayo sobre la risa, Henry Bergson, gran filósofo y matemático francés del siglo XX, consideró que el humorismo, también entendido como comicidad por diversos autores, es producto de seis elementos: las formas, los movimientos, la situación, las palabras, el carácter, y su fuerza en expansión.<sup>10</sup> (ver figura 4.2) La importancia de la forma, los movimientos y las palabras en el humorismo es evidente, sin embargo, dos de las observaciones más originales del filósofo son las que se refieren a la mecanización o automatismo del cuerpo humano y de las situaciones, y a las connotaciones morales como fenómenos de configuración de la comicidad. La primera de las observaciones la expresó de la siguiente forma:

*Lo mecánico superpuesto a lo viviente: he ahí una encrucijada donde hay que detenerse.<sup>11</sup>*

Las actitudes, gestos y movimientos del cuerpo humano son risibles en la medida en que ese cuerpo nos hace pensar en una simple mecánica. . . Es cómico todo arreglo de hechos y acontecimientos que nos da, incluido lo uno en lo otro, la ilusión de la vida y la sensación nítida de una disposición mecánica.<sup>12</sup>

En cuanto a las connotaciones morales enunció que *Es cómico todo incidente que llama nuestra atención sobre el físico de una persona cuando la moral está en juego*.<sup>13</sup> El humorismo puede manifestarse también a través de la ironía, por lo cual se acepta que:

*El humor tampoco es confundible con la ironía, que desfigura la realidad, ridiculiza de forma hiriente, mientras que el sujeto que la practica permanece insensible 'la ironía no intenta curar la enfermedad y lo digno de compasión; pretende ocultarlo, para descubrirlo y ampliarlo sobre todo en la realidad, para divulgarlo problemáticamente; y resulta ser una fuerza*

*peligrosa, que termina sumergiéndose a su objeto en la atmósfera del desprecio*.<sup>14</sup>

Con base en lo expuesto, entiéndase al humorismo como el conglomerado de mecanismos evasivos con que nos enfrentamos a la realidad mediante la reinterpretación trivial de las relaciones entre los elementos observados de acuerdo a su contexto cultural. El humorismo, que también es denominado comicidad por diversos autores, puede expresarse de múltiples maneras, una de ellas es la creación gráfica; lo que generalmente se denomina dibujo humorístico (no de humor).

## 4.2 Dibujo e ilustración humorísticos

La teoría del dibujo humorístico, tan ampliamente relacionada con la caricatura, encierra una encrucijada con respecto al concepto de ilustración, que se manifiesta en el reconocimiento de aspectos funcionales de orden pragmático que generalmente se atribuyen al dibujo y que corresponden a la ilustración. El libro de Luis Ernesto Medina, *Comunicación, humor e imagen*, es explícito con respecto a dicha funcionalidad, pues considera que el dibujo de humor es definido por tres criterios específicos: la técnica, el medio de comunicación y la finalidad del autor. De esta última menciona que:

*El dibujo humorístico aparece como un instrumento que sirve a los propósitos de quien los maneja. Puede ser de varias clases, todas dignas de un estudio pormenorizado, de las cuales conviene referir por lo menos algunas características:*

*El dibujo humorístico de entretenimiento es el más común. A este género pertenecen la mayoría de las tiras cómicas, historietas, dibujos animados y chistes visualizados... todo arreglado para divertir al lector, para facilitarle la catarsis y la evasión. Este tipo de dibujo atrae a gran cantidad de público, por lo que es frecuentemente manejado con fines comerciales. Ha sido enfocado a muy diversos sectores, desde el dibujo humorístico infantil hasta el dibujo humorístico pornográfico.*

*El dibujo humorístico publicitario está muy ligado al de entretenimiento. Por lo general acompaña a un texto comercial, haciendo las veces de ilustración, disimulando una invitación al consumo. . . se muestra sonrientes a los usuarios del producto o servicio anunciado. . .*

*El dibujo humorístico político se encuentra ligado principalmente a la caricatura, que por su carácter satírico resulta ideal para expresar una opinión. . .*

*Por otra parte, el dibujo humorístico decorativo y el dibujo humorístico informativo suelen emplearse en lugares públicos. . .*<sup>15</sup>

En términos generales, el autor establece que el entretenimiento como finalidad es el que ha de explotar en mayor proporción a los diferentes medios a través de la distorsión en el dibujo, el texto y el contexto humorístico. La publicidad como finalidad expresaría un carácter ilustrativo que ha de conceder mayor importancia a la expresión facial, la finalidad decorativa-informativa respondería a las necesidades de ornamentación y de información propias de un entorno específico. La finalidad política estaría a su vez ligada estrechamente a la caricatura por el carácter satírico de ésta.<sup>16</sup>

Al aludir a la supuesta funcionalidad en el dibujo se hace necesario ratificar nuestro perfil conceptual de ilustración. Como se ha mencionado en el corres-

pondiente capítulo, la ilustración se diferencia del dibujo y la pintura por una idea predeterminada, práctica y concreta que le da origen. Por consiguiente, al hablar de entretenimiento, publicidad, decoración e información como finalidad de una expresión gráfica, es ineludible hablar de ilustración más que de dibujo. (ver figura 4.3)

Esta aseveración no invalida al dibujo humorístico como concepto, puesto que el dibujo humorístico, si bien busca la expresión de una idea concreta, puesto que el humorismo se rige por convenciones culturales, no necesariamente persigue una finalidad pragmática más allá de la sociabilidad y la hilarancia.

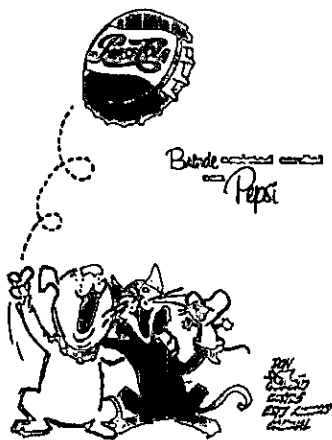


Fig. 4.3 Una de las ilustraciones del caricaturista Jorge Carreño para Pepsi a mediados del siglo XX.

Cuando el dibujo humorístico es producto de un proyecto lucrativo o informativo, se convierte en ilustración humorística.

En este sentido, las acoveceraciones de Medina pueden traducirse a la ilustración y sus distintos géneros. Conviene entonces la aclaración de que en lo sucesivo se hablará de dibujo humorístico, comprendiendo a éste como el origen de su contraparte ilustrativa.

¿Qué hay entonces de los primeros dos criterios planteados por el autor? Ciertamente, el medio y la técnica determinan a su vez las cualidades gráficas del dibujo humorístico. Sin aludir a las técnicas, que han sido ampliamente estudiadas en el correspondiente capítulo de Ilustración, consideremos el siguiente criterio. El medio se inscribiría dentro de la dimensión propia del dibujo manifestándose en la tira cómica, la historieta, los chistes visuales y la animación. Este criterio merece una observación acerca de la individualidad de la historieta como género ilustrativo por su apertura estilística en el nivel icono-pictográfico con respecto al dibujo humorístico, por lo que es inexacto limitar a la historieta a la expresión humorística. ¿Qué es entonces el dibujo humorístico? De acuerdo a lo expresado por Luis Ernesto Medina el dibujo humorístico es:

*... cierto tipo de dibujo con intención humorística; se caracteriza por la distorsión de sus elementos para dar énfasis a las cualidades más significativas del tema que se trata, a la vez que se reducen al mínimo los elementos sobrantes, todo en el marco de la interacción entre la gracia, la ironía, lo alegre y lo triste que se reúnen para conseguir un efecto chistoso; aquí debe señalarse que lo que se considera chistoso varía de persona a persona y, más aún, de una cultura a otra.<sup>17</sup>*

El humorismo entraña mecanismos específicos que le dan origen, sin embargo, el conocimiento de dichos mecanismos no es fundamental para el desarrollo del humorismo, puesto que muchos creadores, desarrollan un talento intuitivo que

nada tiene que ver con lo académico. Por consiguiente *Se siente uno tentado de decir, con los escépticos, que hay que contentarse con reír y no buscar por qué se ríe, máxime cuando la reflexión mata quizá la risa, y resultaría por tanto contradictorio que descubriera sus causas.<sup>18</sup>*

Respecto a tales mecanismos, Bulmaro Castellanos "Magú", Premio Nacional de Periodismo 1962 y notable caricaturista mexicano, considera que:

*Son desconocidos. Nosotros mismos no tenemos una idea de cómo es que se nos ocurre. La primera respuesta que yo daría es que hacemos algo y pensamos que eso tiene humor tan sólo porque a nosotros mismos nos produce risa. Es decir, si nuestra propia idea nos produce alguna sonrisa ligera o amplia, es porque tiene humor ¿Cómo la encontré? No lo sé. Creo que tiene que ver con esa disposición personal para reírse de las cosas y entonces, si además de eso tienes la posibilidad de dibujar entonces ya avanzaste 90% en lo que se necesita para hacer caricatura. . . .<sup>19</sup>*

Evidentemente, los ojos avizores de la crítica han identificado algunos de estos mecanismos de evasión en la producción gráfica, los cuales se expresan en cuatro directrices:

- La creación de un contexto artificial para un acto, gesto, hecho, palabra o imagen.
- Un enfrentamiento de sujetos, situaciones o hechos antagónicos con un resultado impropio o insólito.
- Automatismo, iteración, esquematismo 'marionetismo' de gestos, proposiciones, formas y ritos.
- Atribuciones físicas al personaje conforme a sus cualidades o defectos morales.<sup>20</sup>

La creación de un contexto artificial se relaciona con el entorno cultural donde el acto humorístico tiene lugar. El enfrentamiento de los sujetos, situaciones o hechos, alude a la relación establecida entre los elementos del acto humorístico,

que por lo general está caracterizada por el absurdo. El automatismo, iteración o marionetismo es relativo al mecanicismo absurdo de las actitudes enunciado por Bergson en su ensayo de la risa. Las atribuciones físicas se relacionan con la aplicación de estereotipos.

Una característica fundamental del dibujo humorístico moderno es la similitud de su lenguaje con el de la historieta. Lo que algunos autores denominan convenciones signícas en el dibujo humorístico, a su vez planteadas en la breve definición de ilustración humorística en el apartado de los géneros de ilustración en el capítulo respectivo, son acuerdos comunicativos tácitos aplicados a la producción gráfica que surgen en el seno de una cultura determinada.<sup>21</sup> El complejo de tales convenciones, alude al lenguaje lexipictográfico, que es el lenguaje propio de la historieta, y a sus tres niveles de expresión. (al respecto consúltese el correspondiente apartado sobre lexipictografía en los géneros de ilustración)

Los dos primeros niveles: el simbolideo-gráfico y el mimelocugráfico, que expresan el componente literario y los atributos de representación fonética y cinética dentro de la lexipictografía, son aplicables de la misma forma en la historieta y el dibujo humorístico.<sup>22</sup> La divergencia entre ambas aplicaciones de dicho lenguaje se presenta en el nivel icono-pictográfico, en donde el dibujo humorístico se particulariza por su menor apertura a la heterogeneidad estilística (apego a los estereotipos) con respecto a la historieta, como por la presencia de la caricatura (satirización personalizada) como variante humorística. En este sentido, la historieta asimila constantemente a la ilustración humorística como parte de su lenguaje iconopictográfico, mientras que el dibujo humorístico difícilmente adoptará representaciones formales sobrias sin atisbos de humorismo para su cometido.

El desapego al realismo sobrio en la forma en que ocasionalmente se presenta en la historieta, puede explicarse en el



papel de la deformación hilarante como constante del humorismo y por ende del dibujo humorístico. La convergencia entre la ilustración de historieta y el dibujo humorístico moderno en la estructura de su lenguaje, se evidencia con la presencia de la tira cómica como una de las manifestaciones principales de éste último.

Lo anterior evidencia la importancia de los estereotipos como elementos caracterizantes en el dibujo humorístico. Los estereotipos sitúan al personaje:

*como perteneciente a un género preexistente a la obra, con características más precisas que las de otro estereotipado. Al ver a un personaje estereotipado, el receptor sabe de antemano algo sobre sus características esenciales. . . parten de la generalización con respecto a un conjunto de seres humanos; se toman características encontradas en varios casos y se concentra en el diseño de un personaje. Son los estereotipos los que favorecen la división tajante entre 'buenos' y 'malos...'*<sup>23</sup> (ver figura 4.4)

Puede afirmarse entonces que contribuyen a la radicalización de los roles dentro de la parte argumental. Para Humberto Eco, los estereotipos, como lugares comunes, coartan a la imaginación y rigen la fabulística, siendo propicios para funciones pedagógicas de carácter conservador.<sup>24</sup> Los estereotipos son importantes porque se manifiestan directamente en todo el dibujo humorístico, a excepción de la caricatura, donde lo hacen de forma indirecta. El dibujo humorístico se materializa mediante generalizaciones o particularizaciones; estereotipos o caricaturas. Ambas directrices se manifiestan a su vez en variantes estilísticas. José Antonio identifica tres vertientes o estilos generales.

*a) Estilo naturalista: Los dibujos de humor que se incluyen en el estilo naturalista son aquellos cuya línea siempre mantiene claros contactos con el dibujo realista. La deformación de los sujetos*



*es pequeña y ponderada, guardando éstos, siempre unas proporciones estructurales casi normales. (Ver figura 4.5)*

*b) Estilo psicológico: En el estilo psicológico la deformación llega a su*

Fig. 4.4 *Facha única*, por Marino. En el chiste gráfico, al igual que en la tira cómica, el lenguaje lexipictórico y los estereotipos se manifiestan ampliamente.

Fig. 4.5 *La pistola*, por Angel Boligán Corbo, Cuba.



mayor alejamiento de los cánones realistas. Las proporciones y los detalles de sujetos y escenarios, cobran caracteres incongruentes; absurdos, en ocasiones. Todo se ordena en este tipo de trabajos a la consecución de un determinado impacto de carácter intelectual o psicológico, abstracto. Se trata del humor (. . .) por medio del cual se desarrollan las ideas concretas [políticas, sociales, filosóficas] del autor a través de su obra (. . .).

c) *Estilo decorativo*: Por último, en el estilo decorativo se pueden reunir aquellos trabajos en los que, primordialmente, se busca una deformación que responde a unos fines puramente estéticos. Todo está subordinado a producir

determinados efectos plásticos, sin otros objetivos que los de fijar fácilmente la atención del espectador hacia unos motivos determinados, o simplemente dispersarla en unos tipos y ambientes gráficos gratos.<sup>25</sup>

La clasificación de Antonino es una metáfora de los niveles de representación de la comunicación visual traducidos al lenguaje humorístico. El estilo naturalista se aproxima al representacional o realista, mientras el psicológico y el decorativo, son similares al abstracto o básico. Queda pendiente una consideración estilística de nivel simbólico, puesto que la producción gráfica humorística no tiene límites al respecto.

### 4.3 Concepto de caricatura

*¡Ahí es nada! Intentar definir lo indefinible... Porque, claro, a primera vista parece fácil, pero no lo es.*<sup>26</sup> Ninguna afirmación es más precisa en torno a este punto que la de Pastocca, autor de *Dibujando Caricaturas*, puesto que el concepto mismo surge como una entidad inaprehensible, sobre todo cuando se considera su amplitud en el sentido literario y su tendencia a individualizarse del humorismo como expresión artística enfocada a la sujeción de la identidad de los individuos en el nivel deformativo o simbolístico.

Un buen punto de partida en la búsqueda de tal definición se encuentra sin duda en el terreno etimológico. El origen del vocablo caricatura se ubica en el verbo italiano *caricare*, que significa *cargar*. Leonardo da Vinci lo inventó como referencia a algunos de sus dibujos.<sup>27</sup> Esta definición etimológica, refrenda lo que es común entre caricatura y dibujo humorístico, la deformación deliberada de la realidad. Aclaremos en primera instancia la relación entre dibujo humorístico y caricatura.

Luis Ernesto Medina es contundente en la inclusión de la caricatura dentro del dibujo humorístico, considerando a éste como la génesis de toda manifestación humorística de carácter gráfico.

*el dibujo de humor va más allá de la caricatura, de la simple ilustración y de todas las modalidades potenciales que*

*le son propias; las abarca a todas y dosifica su uso conforme a objetivos que se determinan en buena medida por el tema a tratar, las intenciones del autor, las condiciones en que se canalicen los dibujos hacia el receptor y, principalmente, en la consideración de quién será ese receptor.*<sup>28</sup>

Es evidente el apego a la satirización que Medina sostiene en su concepción de la caricatura. Para el autor, la satirización como fundamento de la apreciación de la realidad sería opcional en el dibujo humorístico; en la caricatura sería imprescindible. En el mismo tenor, la caricatura, a diferencia de otras manifestaciones humorísticas como el humor blanco, sería hiriente y peligrosa por su individualidad.

*Hablar de dibujo humorístico no implica la necesaria ridiculización de un tema...*<sup>29</sup>

Al implicar el término *ridiculización*, el autor reconoce cierta intención no muy filantrópica en la caricatura. La sentencia de Nietzsche respecto a lo bien que *suenan la mala música y las malas razones cuando se marcha contra el enemigo!*<sup>30</sup> ilustra de manera hiperbólica esta perspectiva. Concluamos la observación en torno a la relación entre dibujo humorístico y caricatura puntualizando que mientras el primero se expresa a través de estereotipos en sus convenciones signícas, la caricatura busca la

individualidad de su objeto de estudio a través de la deformación.

Estudiemos ahora las dos dimensiones donde la deformación del individuo se desarrolla. Cuando Medina apunta que la caricatura es expresión sintáctica fundamentada en los rasgos externos se refiere no sólo a las consideraciones gestuales que para otros autores tienen un peso incuestionable, sino a las cuestiones de orden morfológico. Pastocca manifiesta en su obra *Dibujando Caricaturas* que:

*Lo esencial es, pues, aquello que diferencia a un ser humano de otro. Y lo que diferencia a un ser humano de otro de modo sustancial no es un centímetro más o menos de nariz: es su manera de hablar con los demás, su manera de mirar, su manera, en fin, de reaccionar ante cualquier acontecimiento.*<sup>31</sup>

Conceder a la gestualidad una importancia excesiva es riesgoso, puesto que ésta se encuentra limitada necesariamente por la morfología. Es por ello que Samuel Ramos apunta en su ensayo *La Caricatura*, que:

*Toda fisionomía puede esquematizarse en un conjunto de líneas que dibujan los rasgos y gestos más invariables del sujeto. Su inmutabilidad es justamente lo que individualiza a éste y nos permite reconocerlo en medio de las peripacias de su físico. Pero al mismo tiempo esa inflexibilidad de rasgos impone cierto*

límite a la expresión facial, quedando aprisionada en una especie de máscara que no puede arrancarse jamás.<sup>32</sup>

Existen entonces dos dimensiones en donde la caricatura, como deformación de los rasgos del individuo, tiene lugar y que en 1845 Töpffer señalaze como:<sup>33</sup>

- a) Rasgos permanentes: las facciones propiamente dichas.
- b) Rasgos variables: su comportamiento mímico

El punto "a" corresponde a la fisionomía o fisiognómica, "aquello referente en exclusiva a la forma y no al gesto", y el punto "b" a la mímica, que comprende al estudio complejo del desarrollo de la expresividad corporal.<sup>34</sup> De forma más explícita, la fisiognomía es el conjunto de factores de observación y lectura que en un todo topográfico encarna los aspectos particularizantes del cuerpo de un individuo.<sup>35</sup> Con respecto a lo gestual, expresivo o mímico, puede decirse que las marcas temporales y permanentes que la expresividad imprime en el rostro y el cuerpo, son de una gran significancia. Al respecto tenemos las precoces observaciones de Leonardo da Vinci, quien mantenía un fuerte escepticismo en torno a la fisionomía; no así a la gestualidad.

*Es cierto que el rostro muestra indicaciones de la naturaleza de los hombres, sus vicios y temperamentos. Las marcas que separan las mejillas de los labios, las fosas nasales de la nariz, los ojos de sus cuencas, claramente muestran si los hombres son alegres y se ríen a menudo. Los hombres que posean pocas de las marcas, son hombres dedicados al pensamiento. Los hombres cuyas caras están perfectamente señaladas con marcas, son violentos, irascibles, e irrazonables (sic). Los hombres que tengan líneas muy marcadas entre sus cejas, son también irascibles. Los que tienen líneas horizontales muy marcadas en sus frentes, están llenos de penas, sean secretas o admitidas.<sup>36</sup>*

Robert de Sizeranne, crítico de arte francés, influyó decisivamente en algunos teóricos de la materia. Para Sizeranne existen tres clases de caricatura: deformativa (fundamentada en la exageración de los rasgos), la caracterizante (que se basa en la descontextualización del individuo en elementos auxiliares) y la simbolista (que establece asociaciones a modo de fusión entre el individuo y elementos animados o inanimados de cualquier clase. (ver figura 4.6) La observación del crítico es interesante, pues plantea una apertura del concepto de caricatura, generalmente encasillado en el nivel de la deformación.<sup>37</sup>

¿Podemos afirmar que la satirización es lo propio de la caricatura, o más específicamente, la satirización personalizada, dado que la satirización puede presentarse en el dibujo humorístico general? Antes de responder analicemos a Patecca, quien nos ofrece una perspectiva filosófica de la caricatura al reconocer a ésta como un humanismo.



Fig. 4.6 Una de las representaciones simbolistas más impresionantes es sin lugar a dudas la que Honoré Daumier hizo entre la cabeza de Luis Felipe I y una pera en esta caricatura denominada El pasado, el presente y el futuro, 1834.

*Si cualquier obra del hombre puede ser un humanismo, ninguna más que la caricatura. Sólo un hombre puede hacer una caricatura personal... y el hombre es el único tema de la caricatura.*

*Obra del hombre, pues, para el hombre, y cuyo punto de partida es el hombre. ... caricaturizar no es poner en ridículo a nuestros semejantes, sino 'descubrirlos', Descubrirlos ante los demás. ... y, quizás incluso ante ellos mismos. ... La caricatura es un humanismo que no destruye al hombre; le ayuda a conocerse y, por tanto a ser mejor. ... El hábito de observar a nuestros semejantes no como personas sino como temas puede conducir, qué duda cabe, a una cierta deformación profesional. Hay que tratar de evitarla. Un caricaturista es, ante todo, un hombre. Y cualquier persona es, antes que tema para nuestro trabajo, una persona. Es un equilibrio difícil, pero que debemos lograr. Debemos observar a nuestros semejantes sin que parezca, sin que nuestra observación pueda resultarles molesta. No debemos ser considerados por ellos como un enemigo que les acecha: perderían toda naturalidad ante nosotros.<sup>38</sup>*

Patecca nos ofrece sin lugar a dudas, una perspectiva no sólo filosófica, sino influenciada por el arte moderno a través del pensamiento de Sizeranne y evidentemente enfocada en el nivel deformativo. Para el crítico, *la caricatura fue 'primero deformatora como una bola panorámica, después fiel como un espejo y por último como un reflejo'. Y concluye 'primero hizo reír, después hizo ver y ahora hace pensar'.<sup>39</sup>*

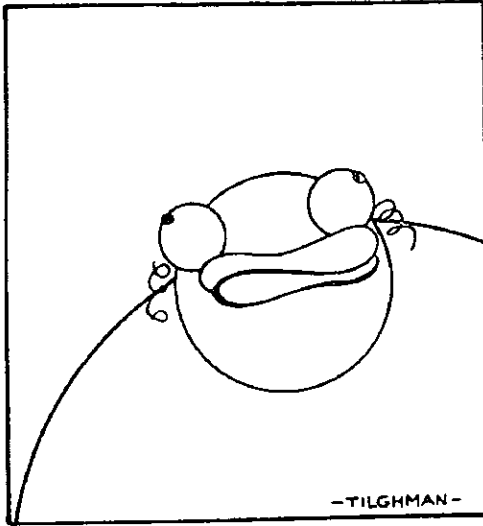


Fig. 4.7 Caricatura de carácter evidentemente sintético de Diego Rivera, por Hugo Tilghman, 1940.

Pastecca explica la asociación entre satirización y caricatura en algunas disquisiciones de carácter histórico que corresponderían a la *bola panorámica* de Sizoranne.

*Basta hojear cualquiera de las publicaciones humorísticas de tiempos pasados para darnos cuenta de que la caricatura estuvo, con demasiada frecuencia, al servicio de las ideas más retrógradas. Desde 'La Caricatura' a 'Pourquoi pas?', desde 'Gedeón' a 'Gutiérrez', todas las publicaciones 'satíricas' se dedicaron a ensalzar el conservadurismo más cerrado y a atacar con saña cualquier idea nueva... Cualquier hombre de pensamiento 'avanzado' - desde Proudhon a Jaures - se vio burda y ferozmente atacado por los caricaturistas de su tiempo... ¿Quizás porque sólo las gentes conservadoras tenían poder adquisitivo para comprar las publicaciones satíricas? ¿Quizás porque sólo ellas sabían leer?*<sup>40</sup>

El enfoque artístico-modernista manifiesta la sobrevaloración del aspecto mímico o emocional sobre el morfológico o fisiognómico expresado mediante la síntesis gráfica y la introspección en el análisis del individuo mismo. Dicha postura, puede fundamentarse en los atributos del simbolismo lineal que Plasencia Climent ha señalado puntualmente en su obra *El rostro humano*:

*El puro simbolismo convencional que significa todo dibujo a línea, resulta, hasta en los estados de extremo esquematismo, inteligible incluso para gentes poco dotadas para descifrar una imagen más real.<sup>41</sup> (ver figura 4.7 en la página siguiente)*

Plasencia Climent se adhiere en cierta forma a la postura de Pastecca, al fundamentar su ensayo en los escritos de William Hogarth, el inglés considerado como el primer caricaturista moderno, quien expresaba la necesidad de brindar mayor importancia a *lo referente a la expresión emocional, a la mímica facial, y sólo en parte a los aspectos permanentes, pues sólo implicaría a aquellos que tuvieran una relación causal con los dinámicos.*<sup>42</sup> El autor de *El rostro humano*, plantea también, aunque de manera más mesurada, la importancia de la síntesis y por ende de lo expresivo o mímico, como finalidad de la caricatura.

*La relación esencia-representación se resuelve artísticamente, y en un primer momento, en términos de simplificación, a través de un proceso que sustituiría complejas relaciones formales del objeto, en soluciones de carácter sintético. Intrincadas e irregulares líneas definitorias, encontrarían en la representación, paralelas síntesis de rasgos simplificados.*<sup>43</sup>

Cinco puntos fundamentales definen a la caricatura para Pastecca dentro de su perspectiva sintetizadora.

- *La caricatura expresa al autor tanto como al personaje.*
- *Hay caricaturas que los son sin apenas exageración; otras, muy exageradas, no lo son.*
- *El buen caricaturista va a lo esencial, sin detenerse en detalles inútiles.*
- *La línea debe expresar por sí misma.*
- *Un caricaturista es un observador permanente de sus semejantes.*<sup>44</sup>

Evidentemente, la satirización no sería lo que definiría a la caricatura para Pastecca, sino la síntesis. Es por ello que *Lo ideal sería que una caricatura fuese una biografía, sintética y completa del personaje, de su vida, de sus ideas, de sus sentimientos.*<sup>45</sup> Sin embargo, es ineludible considerar que toda sintetización, por la minimización que del sujeto implica, conlleva una provocación al humorismo, a la ridiculización en interacción brutal o sutil con la introspección más sublime que la perspectiva artística-modernista pudiera ofrecernos. Si Pastecca se preocupa por la pérdida de naturalidad, es porque valora la trinchera natural del observador sagaz.

A propósito de la caricatura de una mujer hermosa el notable poeta del Ateneo de la Juventud, Antonio Caso, señalaba en sus ensayos *La Caricatura* y *Principios de estética* que *La caricatura, insinúa con sacarronería: 'Es bella, en efecto; pero acaso no le habrían sentado mal una boca menos pequeña y unos ojos en armonía con la frente. De aquí que riamos al contemplar la obra de arte.*<sup>46</sup> Pareciera entonces que la inhe-

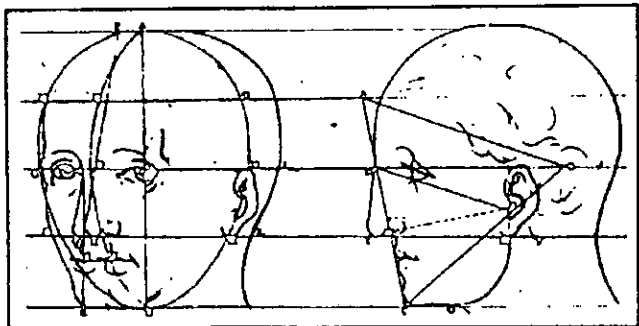


Fig. 4.8 El estudio de la relación espacial entre los elementos faciales ha sido ampliamente estudiado por los artistas a lo largo de la historia. A la izquierda, un estudio de Comper sobre las proporciones de la cabeza realizado en 1794.

rente carga humorística de la caricatura, expresada a través de la satirización, puede subyacer, pero no ser excluida por la sublimación del aspecto artístico de esta manifestación gráfica en el nivel deformativo o simbólico. Sin satirización, no habría humorismo en la caricatura. En otras palabras, no es aventurado señalar a la satirización personalizada como rasgo distintivo de la caricatura con respecto a otras formas del humorismo gráfico.

Cuando la satirización pueda llegar a ser hiriente, es conveniente retomar la perspectiva de Pastecca, puesto que idóneamente, la caricatura debería ser asumida con humor (en la amplitud de la acepción griega del término), y contribuir al autoconocimiento. Una tarea complicada que el autor expresa olocuentemente y de manera optimista:

*No siempre es aceptada de buen grado la caricatura. A veces, aunque por fortuna cada vez menos, se organiza frente a ella un verdadero muro de resistencias. Todavía queda por ahí algún director de publicación que, por lo visto, cree que una caricatura puede 'molestar' a alguien.*

*Pero, como digo, esto es un fenómeno en vías de desaparición; no sólo porque*

*el hombre es cada día más civilizado, sino porque la misma caricatura no es ya lo que antes era. (Y espero no estar tomando mis deseos por realidades.)*

*Antes, con frecuencia, la caricatura se hacía para herir. Hoy, en líneas generales, se hace para comprender o para definir. A medida que aumenta la cultura, crece el sentido del humor. Y cuando más sentido del humor se posee, mejor se acepta la caricatura.<sup>49</sup>*

El primer punto que Pastecca plantea en sus postulados sobre la caricatura tiene una trascendencia incuestionable para la caricatura deformativa y simbolista, pues ciertamente, la caricatura es "expresión por partida doble. El caricaturista capta la expresión del caricaturizado y, a su vez, 'se expresa a sí mismo' en la caricatura. Respecto al reflejo del caricaturista en su obra, Carlos Plasencia Climent menciona en su estudio sobre individualización, expresividad y el ensayo de la caricatura, que dicha evocación tiene lugar a partir del análisis morfológico que el artista realiza, a través de un ensayo comparativo que este establece con un arquetipo básico y mental, una especie de canon personal asumido inconscientemente. La misma virtualidad que le permite decir que algún rasgo facial es grande o pequeño, adecuado o desproporcionado, ancho o delgado, por lo que existe siempre como referencia mental para elaborar tales desviaciones.<sup>48</sup> (ver figura 4.8)

Si estas observaciones atañen a la caricatura deformativa o simbolista es porque

la caracterizante puede prescindir de la deformación. Para Pastecca, la deformación o alteración de la relación proporcional de los componentes fisiognómicos de los individuos, cobra sentido únicamente dentro de la enfatización de la expresión; no cuando se le concibe como finalidad en sí misma.

*Ya lo sospecha, ¿verdad? A lo largo de estas páginas ha tenido ocasión de irme conociendo, y ahora supone que le voy a decir: 'esta es la mejor caricatura.' Pues sí, adivinó: la caricatura-síntesis ocupa el primer puesto en una supuesta jerarquía dentro del género.<sup>49</sup>*

Pastecca reconoce a las expresiones realistas en la caricatura como variantes inferiores de la caricatura bajo el término caricatura-retrato.

*... no me importa repetirlo o incluso ponerlo en mayúsculas: UNA CARICATURA NO ES UN RETRATO EXAGERADO: ES OTRA COSA. . .*

*¿Qué voy a decirle de la caricatura-retrato que no le haya dicho ya? Ha tenido usted ocasión sobrada de darse cuenta: no es un género que goce de mi predilección. Sin embargo, algunos periódicos siguen pensando que pueden permitirse una pequeña exageración... pero sin exagerar.*

*Si se ve obligado -o si le gusta-, ya sabe que la fórmula es fácil... para el que domine el retrato. Se hace un retrato, se acentúan levemente algunos rasgos... y ya está. La enorme labor de búsqueda o la 'especial visión' que requiere la auténtica caricatura es innecesaria en la caricatura retrato.<sup>50</sup>*

Esta perspectiva es evidentemente excluyente, puesto que todas aquellas manifestaciones que no concuerden con el respetable enfoque sintético artístico-modernista, dejarían de inscribirse dentro de la caricatura para situarse como producto de un género en calidad de subgénero. Si así fuera, la obra de caricaturistas apegados a representaciones realistas se justificaría sólo en un contex-

to histórico determinado o en el nivel caracterizante, no en la contemporaneidad del autor en cuanto a lo deformativo y posiblemente en lo simbolístico.

La discusión en torno a la caricatura sintética y a la *caricatura retrato* alude inevitablemente a los niveles de representación visual que atañen a la ilustración, al dibujo e inclusive a la pintura. ¿Podría afirmarse que un Picasso es superior a un Rembrandt o viceversa? Sin soslayar la dificultad que la caricatura-síntesis implica, consideremos que una ilustración no deja de serlo por el hecho de resolverse de manera abstracta o realista, en el mismo sentido puede afirmarse que una caricatura no deja de serlo por el hecho de apearse al retrato. Son sencillamente variantes representacionales dentro de un género humorístico gráfico específico; la caricatura.

Si bien es cierto que Carlos Plasencia Climent centra su estudio sobre la caricatura-síntesis, es innegable a su vez la elocuencia con que valida a la caricatura en sus diferentes manifestaciones representativas.

*La representación será correcta en la medida que comunique una información coherente; es decir, que se trate de una configuración tal, que la relación orgánica de sus elementos se establezca en claro paralelo con el objeto a representar, y que los signos que la definen obedezcan en principio a la apropiada transcripción de los factores que descubra su especificidad.*

*Es claro pues, que el parecido se establece a nivel de rasgos distintivos (en tanto que las caras se diferencian entre sí) y que en el caso concreto de la caricatura, la transcripción se produzca a través de una intencionada exaltación de aquellos que llevan un claro sello de individualidad.<sup>51</sup>*

Los escritos comparativos entre la naturaleza de la pintura y la caricatura, realizados por diversos intelectuales, son especialmente útiles para una revisión del concepto estudiado en el aspecto deformativo. Antonio Caso afirmaba que:

*El caricaturista difiere del pintor en un solo aspecto nomás, pero decisivo; fundamentalmente, no sólo ve, sino que opina sobre lo que mira. No es imparcial; colabora con su propia intuición y dice qué piensa de lo que ha visto. De aquí que provoquemos, ipso facto, el deseo de reír. . .<sup>52</sup>*

En su ensayo titulado *La Caricatura*, Samuel Ramos señaló que es la individualidad en la relación establecida entre la

representación y lo representado, lo que da sentido a la caricatura.

*notemos que el caricaturista escoge sus tipos, casi exclusivamente, entre hombres de cara muy conocida: políticos, actores de teatro y de cine, escritores famosos, etc. ¿Qué significa esta preferencia? ¿Es sencillamente un servilismo a la popularidad? No, es que la caricatura sólo produce su efecto cómico cuando es relacionada con el original. . . La caricatura vive mientras es relacionada con el objeto que representa. Si esta relación se pierde, su significado se nulifica. Me parece que la sujeción de la caricatura a la realidad que la engendró es el rasgo que la distingue de la pintura.<sup>53</sup> (ver figura 4.9)*



Fig. 4.9 Una excelente representación realista de Marlon Brando por el caricaturista, ilustrador y pintor Sebastian Krüger (100 X 70 cm), 1993.

Plasencia Climent, reconoce también la estrechez de la relación entre la representación y lo representado:

*Cuando decimos: captar la esencia, observamos en ello implícito el proceso por el que técnicamente, se establecen relaciones factoriales que permiten definir la forma en su conjunto. Por lo que se trata de algo que depende de las propiedades físicas de los objetos.<sup>54</sup>*

En lo que concierne a su relación con el arte, Samuel Ramos visualizó el riesgo de distinguir a la caricatura de la pintura de acuerdo a su objetividad por la parcialidad premeditada de la primera, puesto que la pintura, y sobre todo la moderna, es inevitablemente subjetiva.<sup>55</sup> A su vez señaló que la deformación en la pintura es una *protesta contra lo real*, puesto que la pintura manifiesta su independencia, mientras en la caricatura es la proclamación de su individualidad. A la vez que el artista pretende apartar al espectador de alguna relación estrecha con el mundo, el caricaturista busca la remisión a dicha realidad.<sup>56</sup>

El teórico reafirma la postura de Antonio Caso que considera a la caricatura como un arte menor, no tanto por su subjetividad, aspecto que también atañe a la pintura, sino por su temporalidad inmediata a manera de instantánea.

*Precisamente por no desatarse de una individualidad absoluta -tan absoluta que 'tiene fecha y no vuelve a repetirse jamás'- toda caricatura tendrá que rebajarse un día u otro, a documento biográfico. ... La caricatura tiene la instantaneidad de lo presente puro, mientras que la existencia de las obras pictóricas corre la suerte de una determinada sensibilidad humana, por lo común duradera. ... La individualidad absoluta es un residuo del que se ocupa un arte menor como la caricatura, y también la historia -incluyendo la biografía, cuyo propósito científico la separa del arte.<sup>57</sup>*

Ante todo esto surge la pregunta ¿Puede captarse artísticamente la esencia de lo observado en el sentido filosófico más

estricto? Octavio Paz, en su prólogo  *Nosotros: los otros*, analiza el sentido de lo que se denomina otredad.

*La otredad -¿quién introdujo esta palabra en nuestra lengua? no es sino una de las formas en que se manifiesta uno de los problemas centrales del pensamiento, desde sus orígenes en Grecia: el Uno y la pluralidad. La oposición entre ambos -una oposición indisoluble, por decirlo así... el ser no tiene forma alguna. Ningún ente puede definirlo o apresararlo: se escapa. Está en todas partes y en ninguna... ¿cómo explicar que de lo Uno salgan muchos sin que el Uno deje de ser Uno? O a la inversa: ¿cómo pueden unirse los muchos sin dejar de ser los muchos? La pregunta no es menos ardua que la pregunta sobre el origen del universo...<sup>58</sup>*

Fredrich Wilhelm Nietzsche sentenció a su vez la inaprehensibilidad de la esencia del otro, la *otredad* que tanto perturbó a Paz, en el libro cuarto de su *Aurora* de manera contundente:

*324. Filosofía de los cómicos.- A los grandes actores les hace felices la ilusión de creer que los personajes históricos que representan estuvieron verdaderamente en el mismo estado de ánimo en que se encuentran ellos durante la representación. Pero se engañan grandemente, pues su facultad imitadora y adivinadora, que querrían hacer pasar por una potencia lúcida, alcanza sólo a explicar los ademanes; las entonaciones de la voz, las miradas, y, en general, todo lo exterior, lo cual quiere decir que se apoderan de la sombra del alma de un héroe, de un hombre de Estado, de un guerrero, de un ambicioso, de un celoso, de un desesperado, y penetran muy cerca del alma, pero no en el espíritu mismo del personaje que representan. Sería, en verdad, un gran descubrimiento que bastase un cómico inteligente, en lugar del pensador, del hombre de ciencia y del especialista, para esclarecer la esencia de un estado moral cualquiera.*

*No olvidemos jamás, cuando se formu-*

*lan semejantes pretensiones, que el cómico no es más que un mono ideal, y que, a título de mono, no es ni siquiera capaz de creer en la esencia y en lo esencial: todo se convierte para él en papel, entonación, ademán, escena, bastidores y público.<sup>59</sup>*

En este sentido, el más profundo de la filosofía, la caricatura sería una representación metafórica producto de una interpretación. En adelante, con la intención de ser más preciso, utilizaré cuidadosamente el término *esencia*. Una última reflexión debe presentarse antes de concluir el análisis presente, en relación a la extensión literaria del concepto estudiado. Climent afirma que *el hecho de 'caricaturizar' en términos artísticos y literarios es mucho más antiguo* que la perspectiva moderna que hoy en día define a la caricatura. Antonio Caso, afirmaba a su vez que:

*También en la literatura existen caricaturistas de genio. Recordad, entre otros, al sutil ironista y humorista francés Jules Renard, uno de los más astutos auscultadores de la vida silenciosa de las cosas... La risa de la escritura intimida y ofusca, como la de Shakespeare o la de Cervantes. ...<sup>60</sup>*

Por su parte, Sergio Fernández, autor del ensayo *Triunfo y Secreto de la Caricatura* incluido en el libro *Caricatura Política*, señalaba que:

*Hay por supuesto, la caricatura escrita, a la que no podemos olvidar. Un verso satírico, un cuento jocoso, una novela cómica, la continenan.<sup>61</sup>*

El hecho de considerar que la caricatura se expresa de forma gráfica y textual, no implica que toda la producción literaria de corte humorístico se inscriba dentro de la caricatura. Cuando se habla de caricatura escrita, se alude a una descripción satírica de un personaje, lugar o cosa. Francisco de Quevedo fue un cultivador de este tipo de caricatura, en *El Buscón*, encontramos el ejemplo de la descripción del Licenciado Cabra:

tenía los ojos avicinados en el cogote, que parecía que miraba por cuévanos; tan hundidos y oscuros, que era buen sitio el suyo para tiendas de mercaderes; la nariz, entre Roma y Francia, porque se la había comido unas buas de resfriado, que aún no fueron de vicio, porque cuestan dinero; las barbas, descoloridas de miedo de la boca vecina, que de pura hambre parecía que amenazaba a comérselas; los dientes, le faltaban no sé cuantos, y pienso que por holgazanes y vagabundos se los habían desterrado; el gonzate, largo como avestruz, con una nuez tan salida, que parecía que se iba a buscar de comer, forzada por la necesidad; los brazos secos; las manos como un manajo de sarmientos cada una. Mirado de medio abajo, parecía tenedor, o compás con dos piernas largas y flacas; su andar, muy despacio; si se descompónia algo, le sonaban los huesos como tablillas de San Lázaro; la habla, hética, la barba, grande, por nunca se la cortar por no gastar; . . . la sotana, según decían algunos, era milagrosa, porque no se sabía de qué color era.<sup>42</sup>

Si la caricatura es también una forma literaria, es factible considerar que a nivel interpretativo o teatral, puede desarrollarse, tal es el caso de los segmentos televisivos de carácter humorístico que desarrollan a la caricatura con títeres y marionetas con fines de corte político.

Tras estas largas disquisiciones, ha llegado la hora de definir lo indefinible de Pastecca. La caricatura, en el nivel gráfico, no en el literario, es una interpretación de género humorístico y de orden satírico, personalizada y de temporalidad limitada que se manifiesta en los niveles deformativo, caracterizante y simbolista y que se constituye como expresión metafórica del observador y de lo observado. Pretende esbozar un perfil interiorizado con base en los elementos externos (rasgos fisiognómicos y mímicos), y culturales (asociaciones contextuales).

#### 4.4 Generalidades sobre valoraciones expresivas

Este punto, aunque de manera muy breve, tiene como objetivo enfatizar la importancia de algunas observaciones en torno a lo caricaturizable en cada individuo. En primera instancia consideremos a las diferentes razas que superficialmente conforman a la especie humana. Los valores expresivos en su morfología implican ciertas generalizaciones que deben superarse en un estudio individualizado. Es por ello que Pastecca plantea como *superobjetivo* del caricaturista que tiene como modelo a una raza específica, diferenciar a dicho individuo de los sujetos que integran su grupo racial.<sup>43</sup>

¿Qué hay de la edad? Los niños, son el tema más difícil en opinión de Pastecca, puesto que *su forma física es provisional, su psicología no está formada*. El autor afirma que en este terreno la única alternativa es la caricatura retrato. Aconseja también observar a los padres en la medida de lo posible, puesto que *Si el niño es un proyecto de hombre, el hombre es la caricatura del niño*.<sup>44</sup>

Una de las observaciones más importantes giran en torno a la diferencia fisiognómica entre sexos, respecto al cráneo, Carlos Plasencia Climent afirma que:

*El cráneo masculino presenta un modelo más enérgico que el femenino, mayor grosor de huesos, contronos y rugosidades de inserción muscular más acusadas. Los planos son más vigorosos, se marca más la glabella y los arcos ciliares, mientras que en el femenino la frente aparece como más abombada y elevada en su conjunto; se reduce algo la región parietal y las eminencias parietales son más acusadas, mientras que las apófisis mastoides se encuentran ligeramente más reducidas*.<sup>45</sup>

En cuanto a la cara:

*. . . es de proporciones más reducidas en el arquetipo femenino que en la*

*cabeza ósea del hombre. La cara, menos vigorosa, está, a nivel morfológico, entre la del infante y la del hombre adulto. El maxilar inferior es más triangular y menos ancho que el masculino, así como la prominencia del mentón menos acusada. Todo ello hace, que en la mujer las posibilidades de manipulación morfológica de su fisonomía sean más reducidas que en el hombre y que estas hayan estado secularmente más al servicio de resaltar sus atributos y condición que para el juego de la interpretación pues la insistencia en marcar su tipografía facial proyecta su fisonomía hacia una clara masculinidad*.<sup>46</sup>

En conclusión, generalmente es más difícil caricaturizar a la mujer que al hombre por la atenuación de su estructura morfológica con respecto del hombre. (ver figura 4.10 en la siguiente página) Las observaciones del autor de *Dibujando caricaturas* en torno a las mujeres jóvenes, son precisas:

*Más difícil todavía. No sólo porque en una mujer joven y bella los rasgos suelen ser suaves, sino porque la víctima no acepta la caricatura. Y no la acepta porque la mujer -hablo en términos gen-*

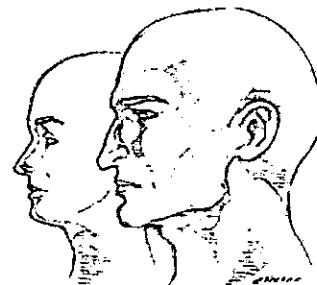


Fig. 4.10 Esquema sobre la diferencia estructural entre la cabeza femenina y masculina. Abraham Navarro.



orales- no tiene, desde la aparición de la sociedad familiar, otras funciones que las de ser madre, ama de casa... y bonita. ¿Cómo va pues a aceptar que 'deformemos' lo único que posee? Ahora bien, en cuanto una mujer cumple en el mundo otras funciones, en cuanto sus horizontes vitales e intelectuales se han ampliado, tiende a aceptar de mejor grado la caricatura. . . Una excepción: la mujer muy segura de su atractivo y belleza. Es posible que esa mujer admita la

caricatura: no le hace mella. Ella se dice: 'Sí, sí, usted caricaturice cuanto quiera, que yo sé bien lo guapa que estoy'. . .<sup>67</sup>

De las mujeres maduras puede sacarse mayor provecho, sin embargo, difícilmente aceptarían el cuestionamiento y deformación de su fisonomía.

#### 4.5 La caricatura periodística

En cuanto a los viejos, Pastecca nos previene de la dificultad que implica el exceso de marcas expresivas, puesto que el caricaturista puede verse inclinado al retrato grotesco. El autor recomienda encontrar en la máscara del viejo... el brillo de lo que fue, lo vivo que aún puede hallarse. . . Si en el niño hemos de 'poner', en el viejo se trata de 'quitar'.<sup>68</sup> Los hombres, por el equilibrio de su expresividad, son entonces el material ideal para el caricaturista. Baste por último mencionar la importancia dentro del rostro, de los ojos como elemento fisiognómico, puesto que constituyen, junto con la forma de la cara, el elemento de identificación más importante. Por otro lado, la boca es el elemento de mayor trascendencia en la expresividad del individuo. La nariz y las orejas carecerían de valor expresivo, mas nó fisiognómico.

¿Requiere la caricatura de una aplicación temática para serlo? La caricatura, como se ha observado al menos en el nivel gráfico, es interiorización entre el observador y lo observado. Intima expresión esencialmente satírica y personalizada que encuentra su finalidad en sí misma. La caricatura como expresión gráfica trasciende a la utilidad temática. Sin embargo, es evidente que existe una tipología con respecto al tópico. Podemos decir que es vinculada generalmente a la política porque se le atribuyen responsabilidades de carácter utilitario que ontológica y objetivamente no le corresponden como manifestación satírica de la esencia del individuo. Su naturaleza satírica, que le hace propicia a la crítica y específicamente a la de ca-

rácter político, es reconocida puntualmente por Luis Eduardo Medina:

*por su carácter satírico resulta ideal para expresar una opinión -sobre todo cuando es una opinión en contra- acerca de alguna personalidad política. Se distorsionan y exageran ciertos rasgos para expresar claramente dicha opinión. Lo grotesco se combina con el ingenio para crear la caricatura. El impacto visual de este tipo de dibujo humorístico hace a la caricatura sumamente popular, por lo que las figuras públicas reconocen su importancia y tratan de controlarla, no sólo para evitar ataques, sino también para promoverse como ciudadanos respetables.*<sup>69</sup>

El binomio caricatura-política, hace que muchos teóricos y profesionales de la materia se expresen de la caricatura periodística como La Caricatura (con mayúscula), sin considerar que el orden político tan sólo define una de las posibilidades temáticas de la misma, si es que hay tema. En este sentido políticamente utilitario, podemos citar algunas líneas del comentario introductorio del libro *Exposición de Caricatura, Humor y Política, 1821-1994*.

*La caricatura contribuye a rescatar el objetivo que debe cumplir el periodismo, es decir, coadyuvar a formar la opinión, generar reflexión y propiciar la toma de conciencia sobre los acontecimientos.*<sup>70</sup>

El comentario es interesante porque nos deja entrever que más que de caricatura política pueda hablarse, en un sentido más amplio, de caricatura periodística,

como crítica no sólo de la coyuntura política de un contexto determinado, sino de la fenomenología social y cultural. Para Rafael Freyre, excelente retratista y caricaturista *La caricatura es una enseñanza objetiva mucho muy importante, no hay periódico que no necesite de esa ventana de humor y de sátira. . .*<sup>71</sup> Al igual que Freyre, muchos caricaturistas han expresado la imprescindibilidad de la caricatura en el periodismo, sin embargo, tal observación pudiera ser cuestionable, en este sentido, Bulmaro Castellanos "Magú" afirma que:

*Seguramente cuando no había caricaturas nadie las reclamaba. Se hizo costumbre en algún momento de la historia de los periódicos el que incluyeran una caricatura y luego la gente encontró en esa oferta periodística una válvula, aunque sea pequeña, para, en medio de todas las informaciones que son generalmente poco amables, encontrar un ligero espacio para el humor. Creo que ese sería el único interés. Porque si algún día desaparece la caricatura de alguna publicación no pasaría absolutamente nada. En un periódico lo que importa es la información y la caricatura es un elemento agregado como los epigramas. . . No, no es un artículo necesario, porque pueden buscar otros elementos para reírse. No vas a quedarte inconforme o trastornado el día que no haya cartones en el periódico. Lamentarás que no haya porque quizás podrías tener allí la oportunidad de ver el chiste que tú estarías haciendo cuando lees la primera plana, pero si no está no es mayormente importante para el*

objetivo central de un periódico, que es el de informar.<sup>72</sup>

La caricatura periodística, es por consiguiente evidentemente funcional, puesto que su humorismo se transforma en una oferta intelectual. "Magú", nos habla también del humorismo en la caricatura de la siguiente manera:

*Me parece que es aquella expresión que da lugar a que tras la oferta intelectual que produce el cartoonista, el receptor, que es el lector, encuentre algún dato con un cierto sentido que es el mensaje del dibujante, y que rompa con lo que se espera de manera formal. . . pero si me sorprenden con alguna idea, . . . que sea rara, totalmente sacada de la realidad, es probable que eso genere en mí una reflexión que puede ser humorística o simplemente intelectual.*

*En el caso de la caricatura, el humor está planteado a partir de cómo uno dibuja a los fulanos de carne y hueso. Las primeras señales que uno lanza como caricaturista son de distorsión de la realidad, de las imágenes, del discurso y yo creo que en esa distorsión intencionada está el humor en la caricatura política.*

*Yo creo que se requiere una complicidad entre los lectores y el autor para que el mensaje con la distorsión y con la idea produzca lo que llamamos humor político. Porque el otro es más universal, más general, tiene que ver con elementos intelectuales, con la forma en que expresas una idea, en cómo rompes la expresión normal y te sales con otra cosa.<sup>73</sup>*

La tan mencionada funcionalidad es expresada en el prólogo del poeta Efraín Huerta a *Me Vale Madre*, antología de Naranjo publicada en 1977.

*Naranjo no es corrosivo a la manera de los que ansían que cada uno de sus cartoons sea un editorial gráfico. Es directamente aplastante, como cuando satiriza a los gorilas de centro y Sudamérica. . . Avisado, sagaz, agujereante, Rogelio Naranjo es el infatigable crítico*

*de una época. Este es un lugar común: crítico de una época. Pero en este caso las palabras cobran una singular magnitud, una magia indefinible. Todo se sintetiza en una palabra mayúscula: Arte.<sup>74</sup>*

Sin embargo, dicha funcionalidad puede ser profundamente desesperanzadora. Joaquín Blanco afirma en su prólogo a *La Rueda del Infortunio*, antología de Naranjo de 1987 de las editoriales Claves Latinoamericanas y Comisión Cultural UV Y D-19 que:

*. . . es verdaderamente desolador que el severo cartoonista tenga razón tantas veces. . . El saldo de estas caricaturas ofrece una contabilidad perfecta: ahí están, una tras otra, ¿cuál mintió? No le toca a la caricatura ofrecer esperanzas ni tierras prometidas, sino fundar a cada momento la escuela de verdades palpables, una escuela de cuentas claras y ojos bien abiertos. Saber mirar con buen sentido las graves cifras del infortunio.<sup>75</sup>*

Para Pedro Sol el compromiso informativo es esencial:

*El caricaturista es un intérprete de la realidad que representa a un grupo de gente que no puede expresar sus opiniones, uno tiene que tratar de hablar por muchos y eso hierde a los políticos; por eso mismo no debemos ni ceder ni aislarnos.<sup>76</sup>*

Conviene reflexionar sobre la forma en que la funcionalidad, sea de orden político, cultural o comercial que la caricatura pudiera ostentar, afecta a su naturaleza misma. Es a partir del momento en que la caricatura asume un papel utilitario con base en la temática, cuando el tema mismo, transfigurado en la idea, reclama importancia para sí. Esta circunstancia que bien podríamos definir como el drama de la pugna por la preeminencia entre la función ilustrativa y la función narrativa, atañe a la caricatura temática y utilitaria, no a la caricatura en el sentido general de manifestación gráfica, donde indudablemente el dibujo ocupa un lugar

hegemónico incuestionable. El dibujo humorístico, como expresión gráfica fundamental, tampoco tendría la necesidad de conceder importancia al tema hasta el momento en que se manifiesta en tira cómica o en chiste gráfico. La discusión es interesante si consideramos que ha sido objeto de polémica por parte de los profesionales de la caricatura. Antonio García Nieto "Garcí", tiene muy bien definido el papel de la función narrativa por sobre la ilustrativa dentro de los objetivos primordiales de la caricatura periodística.

*Yo creo que lo más importante es la idea, aunque el dibujo sea malo, porque una caricatura sin contenido se convierte en un bonito dibujo.*

*Lo fundamental es tener ideas, porque dibujantes hay muchos pero caricaturistas no, en México sólo uno en un millón nace con el mal congénito de la caricatura.*

*Para mí el caricaturista debe tener cuatro características: 1) ser periodista o por lo menos inteligirle a ese rollo, 2) saber dibujar, 3) tener sentido del humor y 4) ser hombre.<sup>77</sup> (ver figura 4.11 en la página siguiente)*

La mejor perspectiva es la que tiende a ser más abierta, y en este sentido, creo que lo mejor es conceder una importancia equivalente a ambos factores. Tal es el caso de Castrux, quien recomienda que:

*Nunca traten de apantallar con una noticia tibia y un buen dibujo a viceversa, debe ir repartido entre idea y dibujo en un porcentaje de 50 y 50.<sup>78</sup>*

Por su parte, Helioflores, Premio Nacional de Periodismo, galardonado con una docena de reconocimientos internacionales como el Grand Prix de Canadá en 1971 y 1988, y autor de *Viacrisis y Patatuz* vislumbra a los tres factores fundamentales en la conformación de la caricatura ideal; el tema, la idea y el dibujo.

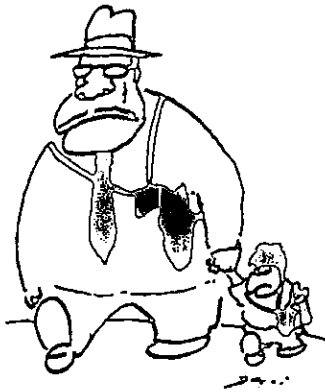


Fig. 4.11 Caricatura de Garcil para la Segunda Bienal de Caricatura José Guadalupe Posada.

Debe tener un dibujo que sea complementario de la idea y que ésta sea original. A veces se confunde lo que es la idea con lo que es el tema, pero digamos que la idea puede ser la clásica escena de un naufrago en una isleta, eso se ha hecho muchas veces y pareciera que ya no tuviera más posibilidades y de repente aparece una caricatura de ese tema pero desarrollada la idea de manera original.

También el dibujo es importante, porque hay muchos estilos y algunos son muy sencillos, pero yo pienso que independientemente del estilo que se puede ser muy simple o muy complicado se el caricaturista sabe dibujar ese estilo le resulta mejor y finalmente transmite con mayor claridad el mensaje que quiere comunicar, por eso es importante que el caricaturista sepa dibujar aunque haga monitos. Una caricatura ideal sería aquella que reuniera el tema, la idea y el dibujo pero en grado máximo y si existe yo he visto caricaturas muy buenas.<sup>79</sup>

El origen de la disyuntiva entre lo ilustrativo y lo narrativo se encuentra en el apego o rechazo que los profesionales manifiestan en torno al dibujo académico, sin embargo, todos coinciden en un punto específico; el estilo

¿Qué es el estilo? Podríamos partir diciendo que es la afirmación de la individualidad profesional, la búsqueda de la personalidad propia en lo gráfico. Al respecto opinó en entrevista Marino Sagástegui "Marino", notable caricaturista de origen peruano nacionalizado en México.

*Como todo el mundo, empecé a copiar a caricaturistas que me gustaban como Basauri, de Argentina; Vicar, de Chile, hasta que me fui desarrollando, porque alguien me dijo: 'Marino no imites, porque bienaventurados los que imitan, porque de ellos serán mis defectos'.<sup>80</sup>*

Respecto al estilo en la caricatura periodística Magú considera que:

*El estilo es la forma personal de dibujar. Hay quienes tienen talento desde un principio por alguna razón inexplicada, comienzan a dibujar con un sello propio y ya no tienen otro trabajo que perfeccionarlo; pero quienes no tienen esa facilidad, deben buscarlo.*

*El estilo es la forma de presentación y permite que el caricaturista se haga necesario o no en el mercado. En la parte práctica el estilo te sirve para chamber y en la parte artística, en la parte intelectual, el estilo es la propuesta que tú haces de una oferta gráfica, sea buena o mala, no importa pero sobre ella podrán partir otros dibujantes en un momento dado. Es un producto que se va a quedar en el mundo un lapso equis de tiempo y servirá para que quienes practiquen la caricatura lo mejoren, hagan algo diverso, exploren todas las posibilidades que el dibujante original no explotó. El estilo es también muy importante porque marca, señala se se tiene o no talento en la gráfica. Se llega a él buscando, informándose y practicando. Es decir, tiene que practicar el*

*dibujo, eso es obvio. Segundo, tiene que recibir, adquirir, buscar, leer toda clase de materiales gráficos que tengan caricatura. Uno tiene que conocer todos los estilos, tienes que verlo todo para que a partir de eso tú busques el tuyo. Que te sirva de base lo que ves y a partir de eso encuentres el tuyo. Se requiera cultura informativa de monos y de pintura.<sup>81</sup>*

La relación del caricaturista con el poder debe estar regida por la imparcialidad, puesto que su responsabilidad periodística así se lo reclama. (ver figura 4.12) Es por ello que Pedro Sol señala que:

*El caricaturista que entrega demasiado deja de ser imparcial, cuando su deber es mantenerse ajeno a compromisos, porque de lo contrario resta validez a su trabajo; puede tener amistad con políticos pero no debe ser un vehículo para politizar, porque en el momento en que represente a una corriente política pierde fuerza.<sup>82</sup>*

Para David Carrillo *La relación del caricaturista con el poder debe de ser básicamente informativa.*<sup>83</sup> La caricatura periodística conlleva un compromiso informativo y por ende imparcial, sin embargo, por su naturaleza de origen hu-



Fig. 4.12 La censura retratada brutalmente en una caricatura de Aleksandar Klas para la Segunda Bienal de Caricatura José Guadalupe Posada, Ex-Yugoslavia.

morfístico satírico, podemos decir que en numerosas ocasiones tiende a la opinión desmedida.

Cuando Pastecca observa que la caricatura evoluciona como institución cultural, lo hace en un enfoque, además de optimista, europeo. Posiblemente sea en los países en vías de desarrollo, en donde la caricatura preserva su papel crítico

por las adversidades económicas, sociales y políticas. Podemos concluir por consiguiente, que la caricatura periodística es un género temático de la caricatura que conlleva una finalidad informativa y que está constituido por un componente narrativo (tema e idea) y uno ilustrativo. Concluido el análisis del concepto de caricatura, es conveniente revisar algunos aspectos históricos en el contexto nacional e internacional.

## 4.6 Breve esbozo histórico general de la caricatura

En un papiro del museo de Turín que representa los amores de un sacerdote y una bailarina se tiene la evidencia más remota de la caricatura en la antigüedad. Por otro lado, las murallas de Tebas fueron el soporte de escenas satíricas de banquetes.

Durante el reinado de Amenofis IV, se dieron representaciones zoomórficas de contendientes de ajedrez. Los contrastes de forma entre los esclavos, y los amos y sus señoras, ponen en evidencia la prematura concepción de la caricatura como elemento de crítica social en el antiguo Egipto.

De la época clásica, proceden representaciones satíricas de *La Iliada* en la alfarería. Por su parte, algunas figurillas de Tanagra hacen gala de su humorismo y gracia.<sup>64</sup> En el siglo V. a.C. Pitágoras comenzó a estudiar la *Physiognomía*, su trabajo sería retomado por Sócrates. Sin embargo, es Aristóteles quien la estudió de manera más profunda.

La escuela aristotélica se distinguió por tres puntos de estudio fundamentales: la comparación humana zoológica, el estudio de las razas y el estudio de los caracteres. Otros estudios del tema los realizaron Plinio, Galeno, Adamanto, Loxo y Polemo. Los griegos heredaron a los árabes el sabor fisiognómico.

En el imperio romano pueden encontrarse ridiculizaciones del juicio de Salomón en los muros de Herculano y Pompeya. La continuidad de los estudios fisiognómicos fue sostenida por Quintiliano y Nacioncomo, el primero por intereses políticos y el segundo por

cuestiones aplicables a la medicina.<sup>65</sup>

En el medioevo, la influencia de los galos se dejó sentir en las tradicionales representaciones de las danzas macabras y del diablo, el perfil del antagonista del cristianismo se volvió en las manos de los escultores del siglo XIII, una encarnación de la depravación más que de la maldad en sí misma.<sup>66</sup> En la misma época, los médicos, filósofos y naturalistas prosiguieron con el estudio de la fisiognomía en interacción con la astrología.<sup>67</sup>

En el siglo XV, apareció la imprenta conllevando el inicio de la caricatura moderna. En el renacimiento, Leonardo da Vinci analizó el poder emotivo producto de los contrastes entre lo bello y lo grotesco. El Bosco presentó un calidoscopio fantástico que a su vez alimentó el imaginario del mundo occidental de su época.

Durante el siglo XIV, las representaciones satíricas de lo sublime, como la figura del papa y del emperador, estuvieron a la orden del día. Giuseppe Archimboldo hizo gala de sus compo-

siciones frutales y de hortaliza en *naturalezas vivas antropomórficas*. Por la misma época, Antonio Carracci destacó como retratista con una obra que sería reconocida como una de las primeras con un fuerte trasfondo humorístico.<sup>68</sup>

El renacimiento trajo consigo el interés de los artistas por la fisiognomía ante el afán de la representación del yo físico, moral y social. De esta época proceden los estudios de Leonardo da Vinci sobre gestualidad, el genio renacentista acuñaría a su vez el término *caricatura*. (ver figura 4.13)

El *Método para aprender a dibujar las pasiones* de Charles le Brun fue uno de los escritos más importantes en materia fisiognómica del siglo XVII. En el siglo XVIII, Johann Caspar Lavater hizo aportaciones en el mismo campo con su *Arte de estudiar al Fisionomía y Fragmentos Fisionómicos*.<sup>69</sup>

En el terreno del costumbrismo, Jacques Callot destacó con sus imágenes de guerra en el siglo XVII. Por su parte, el pintor y grabador William Hogarth





Fig. 4.14 *Los ángeles lo llaman la alegría del cielo; los demonios la llaman la canción del infierno; los hombres lo llaman a...mo...oocar.* Ilustración de Bruno Paul para el *Simplicissimus*, Munich, 1908

realizó una alegoría de la comedia humana en el decorado de Londres. En el siglo XVIII, Charles de Saint Aubin escribió sus *Ensayos de galanteos humanos*, escrito que se adelantaba al surrealismo en su planteamiento onírico. En la misma centuria puede mencionarse la indulgencia de la obra de Louis Debucourt, Cale Vermet y Louis Léopold Boilly. Francisco de Goya y Lucientes legó a la humanidad la apreciación de un hombre atormentado en la obra de uno de los mejores caricaturistas pictóricos de todos los tiempos. De éste notable español pueden mencionarse, por su contribución a la caricatura, su retrato de Carlos V, sus *Caprichos* y sus *Disparates*.

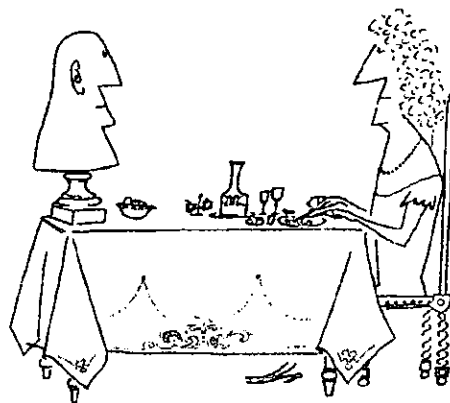
Inglaterra tuvo en Thomas Rowlandson, ilustrador de *Los viajes del doctor Syntax*, y en James Gillray a dos de los caricaturistas más violentos de su época. La caricatura en tiempos de la revolución francesa, fue característicamente impulsiva y de carácter anónimo. La invención de la litografía en 1796 por Aloys Senefelder, liberó al caricaturista de la dependencia con el grabador de reproducciones, a la vez que abarató

los costos de producción. Desde entonces sería capaz de trabajar directamente en la piedra de impresión.

El auge de la invención alemana propició el surgimiento de numerosas publicaciones de crítica política.<sup>90</sup> Entre estas publicaciones, ilustradas con numerosas caricaturas, se encontraban *Fliegenden Blätter*, *The Humorist*, *Le Triboulet*, *Le Nain Jaune* y *Il Travaso delle Idee...*<sup>91</sup>

Entre los más destacados opositores de la burguesía estaban Honoré Daumier y Charles Philipon; el primero caricaturista y el segundo editor. Entrado el siglo XIX pueden mencionarse a Henri Monnier y Charles Joseph Traviès. En la misma época, la vida nocturna inspiró a numerosos artistas como Edme Jean Pignal, Eugène Lami y Alfred Grévin (fundador del museo de cera).

Gustave Doré contribuyó a la caricatura con su interpretación de humor negro de la Edad Media. André Gill influyó notablemente a sus predecesores con sus cabezas grandes sobre cuerpos pequeños. Otros destacados caricaturistas fueron George Cruikshank, Rodolphe Toopffer, Wilhelm Busch, Adolf Oberlander, Emmanuel Poiré "Caran d'Ache" y Jean-Pierre Dantan.



La introducción del rotograbado en 1841 significó la simultaneidad en la impresión de texto e imágenes. En las postrimerías del XIX destacaron Jean-Louis Forain, Alexandre Steilen, Adolphe Willette, Charles Léandre, Georges Goursat "Sem", Jean Veber, Hermann-Paul, Abel Faivre, Albert Guillaume, Leonetto Cappiello, Francisque Poulbot, Gus Bofa, Chas Laborde y H.P. Gassier.

En los albores del siglo XX podemos mencionar a Jean Effel, Maurice Henry en Francia e Inglaterra respectivamente, sin embargo, es en Alemania en donde la caricatura alcanzó un grado de originalidad considerable con el trabajo de Alfred Kubin, Jules Pascin, George Grosz y los dibujantes del *Simplicissimus* como Thomas Theodor Heine, Olaf Gulbransson y Pascin (ver figura 4.14).

En la segunda mitad del siglo XX la influencia de Saul Steinberg fue considerable al extenderse a André Farkas "André François", Moise Depond "Mose" e Yvan Le Louarn "Chaval". Steinberg propuso un estilo irónico-trágico-burlesco que sirvió de piedra de toque para los cartonistas norteamericanos.<sup>92</sup> (ver figura 4.15)

Fig. 4.15 La obra de Saul Steinberg puede considerarse de estilo decorativo por la calidad de su línea.

## 4.7 Breve crónica de la caricatura en México

Antes de comenzar el estudio de los hechos que atañen a la historia de la caricatura y las publicaciones que les dieron cabida en México, conviene considerar cinco aspectos fundamentales de carácter metodológico e historiográfico. El primero atañe a la justificación de la estructura del presente punto a través de la indisociabilidad de la historia de la caricatura con la historia de las publicaciones con caricaturas a partir del siglo XIX, puesto que tales espacios no sólo constituyeron el medio de expresión de la crítica política por excelencia, sino que en la actualidad representan el material fundamental para el planteamiento de cualquier proyecto de reconstrucción arqueológica e histórica del desarrollo gráfico-humorístico nacional.

El segundo alude a la incertidumbre historiográfica en torno a la caricatura. Apebas, notable caricaturista y director de la Sociedad Mexicana de Caricaturistas desde 1997, considera que el material informativo disponible en torno a la caricatura es escaso, y el existente, por ser generalmente obra de caricaturistas con marcadas tendencias ideológicas o personales, esta regido por un

Fig. 4.16 Acercamiento a una figura antropomorfa de procedencia totonaca. Periodo clásico, sala del Golfo de México, Museo Nacional de Antropología (46 x 18).



criterio de selección informativa cuestionable. El actual director de la S.M.C. ha reconocido en este sentido que el 5 % de la información presentada en el Museo de la Caricatura corresponde a aspectos en que ni siquiera los historiadores han concordado; muestra de ello es la identificación no oficial de *El Juguetillo* como la publicación primigenia de la caricatura en México.<sup>93</sup>

El tercero es la asimilación del término revista de caricaturas dentro del lenguaje editorial como definición de un género enfocado a la crítica política, más preciso sería por consiguiente hablar de revista de caricaturas periodísticas.

El cuarto aspecto es el reconocimiento del concepto de revista de caricaturas como un formato aditorial de creación reciente. Formato que si bien tiene como antecedentes a las publicaciones satíropolíticas, específicamente los periódicos con caricaturas o de humor surgidas en el marco histórico del México Independiente, no puede remontarse al citado periodo de manera directa, puesto que en tal época las publicaciones periódicas no estaban dedicadas de forma exclusiva a la producción gráfica-humorística.<sup>94</sup> Puede inforirse el papel de la exclusividad temática (topico-centrismo) como factor esencial de definición de la revista de caricaturas.

El quinto y último aspecto objeto de nuestra reflexión es la observación de la fugacidad del periodo promedio de vida de tales publicaciones con caricaturas, puesto que en escasas ocasiones han superado los dos años de existencia ininterrumpida. Entre las notables excepciones del siglo XIX podemos citar a *La Orquesta* y *El Hijo del Ahuizote*. En el siglo XX apenas algunas publicaciones como *Don Timorato*, *Rhumory Lapiztola* han conseguido tal mérito.<sup>95</sup> Partiendo de las cuatro premisas presentadas con anterioridad, es conveniente comenzar con la exposición del desarrollo crono-

lógico pertinente.

Teodoro Torres, autor de *El Humorismo y la Sátira en México* y miembro de la Academia Mexicana de la Lengua desde 1941, afirma en su obra que es posible remontarse hasta los tiempos prehispánicos en la búsqueda de los antecedentes de la caricatura en nuestro país. Esta aseveración se refrenda con algunas manifestaciones plásticas en los códices como en la escultura y la cerámica.

En el Museo Nacional de Antropología e Historia se encuentran almacenadas representaciones de enanos, fálicas y algunas máscaras que apuntan a lo grotesco entre lo escatológico y lo sádico. (ver figura 4.16) Es en las máscaras donde más se evidencia la manifestación de la risa en el indígena. Torres apoya su argumento en la opinión del arqueólogo Vladimiro Ofeda Rosado, quien en su disquisición sobre *Las Máscaras Sonrientes Totonacas* sostiene que las risas en éstas son de plena satisfacción de vivir y también de burla.

Si bien no se puede identificar a la caricatura como tal sino un simple antecedente, resulta innegable la intención burlesca en analogía con la escultura y la pintura medieval, donde las condenas permanentes al ridículo de personajes indeseables ardiendo en el infierno o en escena risibles fueron comunes en las gárgolas y esculturas de las catedrales. De los tiempos posteriores a la caída de Tenochtitlan podemos citar al arquitecto de la iglesia de Santa Rosa en Querétaro, quien manifestó su encono contra uno de sus antagonistas retratándolo con la lengua de fuera en la decoración escultórica de los arcos de dicho recinto.<sup>96</sup>

Los periódicos de humor del México Independiente se distinguieron por la ingeniosa combinación de elaboradas caricaturas y un texto sarcástico. Las primeras publicaciones surgieron en el

mismo año de la consumación de la Independencia; 1821. Tales publicaciones respondieron a los títulos de *El Juguetillo*, publicada por Don Carlos María de Bustamante, y *El Buscapiés*, ambas publicaciones son usualmente excluidas por los estudiosos a falta de pruebas.

El surgimiento de *El Iris*, *El Sol* y *El Correo de la Federación* en 1826 como resultado de la introducción de la imprenta litográfica por los italianos Claudio Linati y Gaspar Franchini en 1825, marca el origen formal de la caricatura periodística en nuestro país.<sup>97</sup> La primer caricatura oficialmente reconocida lleva por título *Tiranía*, y fue publicada en *Iris*.<sup>98</sup> (ver figura 4.17)

Las caricaturas de estas publicaciones evidencian la fuerte influencia inglesa en el uso de textos explicativos; esquema proveniente de la crítica editorial en el contexto de las guerras napoleónicas que a su vez constituyen el inicio de la caricatura como arma política en Europa.

El *Quebrantahuesos*, *El Toro*, *El Duende*, *Momo*, *El Diablo Cajuelo* y *Don Bullebulle* fueron periódicos que circularon por la Ciudad de México entre los años de 1826 y 1849.<sup>99</sup> La trascendencia de *Iris* en la historia de las revistas políticas nacionales y por ende de caricaturas radica en que fue el espacio donde liberales y conservadores confluyeron constantemente descubriendo el potencial político de la caricatura. *Iris* fue impresa en la imprenta de Linati.<sup>100</sup> El 1º de septiembre de 1841 comenzó sus actividades satíricas *La Bruja: periódico que trata de todo*. De actitud crítica contra los liberales, tuvo a Rafael Pastor, B. Saavedra y Francisco León como impresores.<sup>101</sup>

La llegada de la litografía a México propició el surgimiento de numerosas imprentas, mismas en las que se perfeccionaron las técnicas y que a su vez sirvieron de espacio a nuevos talentos gráficos como los dibujantes Decaen, Salazar, Badouin, Casimiro Castro, Campillo, Auda, Rodríguez, Blanco, Heredia



Fig. 4.17 *Tiranía*, caricatura anónima reconocida oficialmente como la primera que apareció en la prensa mexicana. *Iris*, 1926.

a Iriarte. Este grupo realizó las primeras caricaturas políticas anti-santaannistas publicadas en el *Calendario Caricato* y *El Gallo Pitagórico*.

En 1845 apareció *Don Simplicio*, periódico que se definió como *burlesco, crítico y filosófico, por unos simples* y que fue publicado por Ignacio Ramírez, Guillermo Prieto y Manuel Payno con caricaturas anónimas. El legendario *Gallo Pitagórico* apareció en el mismo año por iniciativa de Juan B. Morales. Destaca *El sueño del tirano* como la primer caricatura de dicha publicación de acuerdo a Sergio Fernández y su libro *La Caricatura Política*.<sup>101</sup>

Entre 1846 y 1847 Gabriel Vicente Gahona "Picheta" realizó sus estudios como becado por el Congreso yucateco en Europa. Al regresar de Italia fundó *Don Bullebulle: periódico burlesco de extravagancias, redactado por una sociedad de bulliciosos*. Uno de los redactores más destacados fue José María García Morales, entre los caricaturistas que ilustraban esta publicación podemos mencionar a Cisneros, Carrillo Suaste, Barbachano y por supuesto Gahona. Esta publicación logró conformar dos tomos. El primero con 256 páginas y 274 del segundo. En el Museo Arqueológico e Histórico de Yucatán se conservan 15 tablas originales de Gahona,

considerado en la actualidad como uno de los autores más importantes del siglo XIX mexicano por su acogimiento de la temática popular y por la calidad de su técnica.<sup>102</sup> A propósito de Pincheta la revista *DYN, The Review of Modern Art*, comentó en 1943 que:

*Gahona es el primer grabador que en México, de modo abierto, se entregó a estudiar al pueblo; y ésta fue la fuente de vitalidad de su obra, urgida siempre por las necesidades apremiantes del carácter especial del periodismo satírico. En ella participan el político, el obseso burgués, los tristes pensionistas del erario; la coqueta, el petimetre; la mestiza, el globo aerostático y la hamaca... Su función fue atisbar por todas las rendijas, para sorprender a la humanidad en ropas menores. Y el endiablado Pincheta no deja en paz su afilado buril, ni siquiera para callar las cosas más íntimas.*<sup>102</sup>

En 1848 desapareció *Don Bullebulle*, sin embargo, Gahona prosiguió con su labor artística con la inauguración de una



Fig. 4.18 Portada del periódico yucateco *Don Bullebullo*, Vicente Gahona "Pincheta", 1847.

escuela de dibujo, pintura y grabado, por otro lado realizó algunos trabajos de escultura y escenografía.<sup>104</sup> (ver figura 4.18) José Indelicato, italiano radicado en Ticapic y Jalisco, fue el impulsor del surgimiento de publicaciones como *El Socialista*, fundado el 19 de agosto de 1849. Filomano Medina dio vida en Guadalajara a *El Perico* en el mismo año.<sup>105</sup> Esta publicación sirvió de carta de presentación a José Guadalupe Zuno, abogado y caricaturista jalisciense.<sup>106</sup> Zuno fue colaborador de los periódicos maderistas en la Ciudad de México, tiempo después fundó el periódico político-humorista *Gil Blas*.<sup>107</sup>

En el mismo mes y año comenzó a publicarse los jueves por la mañana *El Tío Nonilla: Periódico Político Enre-*

*dador, Chismográfico y de Trueno*. Sin embargo, es hasta su segunda época y tomo dos, cuando incluiría caricaturas.<sup>108</sup> Tales imágenes romperían el esquema de mojigatería social y religiosa de la época mediante la litografía y el grabado en madera.<sup>109</sup> El 29 de agosto de 1850 es la fecha en que los caricaturistas comenzaron a acercarse. En los primeros números de esta segunda época, compuestos por aproximadamente dieciséis páginas podía leerse: *Enciclopedia ilustrada con grabados en el texto (sic) y tiradas aparte de política, chismografía, amena literatura, cuentos, leyendas y tradiciones, epigramas, verdades y mentiras de a folio*. El precio por ejemplar ascendía a cuatro reales, mientras la suscripción costaba un peso. La publicación era impresa en los talleres de Manuel F. Rodas, en la calle de San Camilo; de G. Torres y de Juan R. Navarro. Joaquín Jiménez fungía como jefe de redacción, las caricaturas eran ejecutadas por grabado en madera y litografía.

*El Tío Nonilla* fue un espacio de desarrollo gráfico notable, puesto que en cada edición aparecían dos litografías, algunas acuarelas y diversas litografías en el texto. Su tendencia fue de oposición incondicional al gobierno de Santa Anna, sus ministros conservadores, al poder del clero y los monarquistas. Comunes fueron las expresiones de *la guerra franca y leal* a los gobernantes y al *asqueroso partido de gobierno*. Las caricaturas han sido atribuidas a Joaquín Jiménez "J.G.Z.", originario de Cádiz, España.

Joaquín Fernández ha sido reconocido como un artista de escasa habilidad gráfica que sin embargo ha ocupado un lugar destacado en la caricatura nacional. Se ha afirmado que en los últimos números la escasez de ideas le obligó a basarse en la novela ilustrada francesa *Voyage où il vous Plaira (Un viaje de Placer, en el francés antiguo)* de Tony Johannot, Alfred de Musset y P. J. Sthal. De este libro retomó Jiménez una tercera parte de su producción final. La decadencia de *El Tío Nonilla* concluyó

con su desaparición después del número 17 del 26 de septiembre de 1850. Esta publicación, a la par de *Don Simplicio*, encarnó la producción de la época dorada de la litografía en la caricatura nacional del siglo XIX.<sup>110</sup>

En 1855 surgió *La Pata de Cabra*, desde su fundación en 1856, el *Calendario Caricato* tuvo por misión hacer escarnio de su Alteza Serenísima recientemente derrocada; el general Antonio López de Santa Anna. En 1857 Juan Bautista Morales publicó *El Gallo Pitagórico*, en el mismo año apareció en Guadalajara *La Tarántula: Periódico Joco-Serio y con Caricaturas*. El canónigo Rafael Homobono Tovar sostuvo económicamente esta publicación, cabe mencionar la peculiaridad de su proceso de distribución, basado en la entrega por las cerraduras de las puertas y ventanas, y mediante señoras devotas que lo entregaban por encargo del padre con el mandato de leerlo familiarmente al término de un rosario en el que se pedía por el exterminio de los horrores liberales.<sup>111</sup>

En 1860, surgió *El Tío Cualandas*, publicación de carácter satírico.<sup>112</sup> *La Orquesta: periódico omniscio, de buen humor y con caricaturas*, apareció en marzo de 1861.<sup>113</sup> Esta publicación se definía como un *Periódico de oposición pero de ideas liberales que sale dos veces por semana*. En su primer lanzamiento podía encontrarse el siguiente planteamiento:

*Hemos tomado el nombre de ORQUESTA para ver si el supremo gobierno, insensible a las arias y a las peticiones en recitado, se ablanda a los acordes de una orquesta. La música tiene una influencia inquestionable sobre los animales.*<sup>114</sup>

Tres factores han consagrado a *La Orquesta* como el periódico con caricaturas más importante del siglo XIX. El primero es su longevidad, nunca superada por ninguna publicación de su tipo, puesto que se publicó de 1861 a 1877. El segundo es la colaboración de tres de los caricaturistas más importantes de



su siglo: Escalante, Hernández y Villasana. *La Orquesta* se opuso al régimen de Juárez, posición que se modificaría cuando el Benemérito se manifestó contra el clero y la intervención. Al respecto Rius afirmó en 1984 que la publicación es el gran ejemplo de prensa comprometida y de una calidad artística de primera clase.

Tres épocas y nueve directores definieron la existencia de *La Orquesta*.<sup>115</sup> Los nueve directores fueron Carlos R. Casarín, Iriarte Manuel, C. De Villegas, Antonio Carrión, Lorenzo Elizaga, Juan N. Ignacio Bernal, Juan Gazaluz, Darío de Sais y Vicente Riva Palacio.<sup>116</sup>

El 1º de abril de 1862 se publicó el primer número de *El Palo de Ciogo: periódico poco político de costumbres, literatos, variedades y avisos; con caricaturas*. Era un bisemanario de carácter liberal que se opuso a la invasión francesa. En la sexta entrega su director, Antonio Lira, dejó la dirección. Sus colaboradores, que eran Florentino Mercado, hijo, Golilla de Cabrales; Juan N. Mira-

fuentes, Dr. Lanceta; Alberto A. Bracho, Chilitipiquín y Santiago Hernández, que fue el principal caricaturista; decidieron salir del anonimato. Con la conclusión del primer tomo a los 55 números dejó de publicarse.

En el mismo año apareció *La Chinaca: periódico para el pueblo* auspiciado por José Manuel Iglesias, Alfredo Chavero, Pedro Santacilia, Francisco Sciaffino y Guillermo Prieto, que se oponía a la intervención francesa.

En 1863 surgió *El Monarca: periódico soberano de origen divino en San Luis Potosí*, su director fue J. Valés y su caricaturista M. Álvarez. Este se caracterizaba por sus acérrimos ataques contra los conservadores aliados de la intervención francesa que procuraban convencer a Maximiliano de Habsburgo de aceptar el imperio mexicano.<sup>117</sup>

La época en que Vicente Riva Palacio como presidente y Constantino Escalante como caricaturista es la más significativa de *La Orquesta* por su papel de oposición contra los conservadores del final de la Reforma, Napoleón III y el ejército francés y el imperio de Maximiliano.<sup>118</sup> A los 30 años de edad Constantino Escalante era ya reconocido como uno de los mejores caricaturistas de su tiempo, la calidad artística de su producción, pese a la imperfección de los procedimientos técnicos de su tiempo, ha sido reconocida ampliamente.<sup>119</sup>

Tal fue la influencia de *La Orquesta* y su danza macabra que sus colaboradores y caricaturistas fueron encarcelados numerosas veces, sin embargo, la represión sólo les alentó a continuar con su lucha editorial. Constantino Escalante se consagró como el primer caricaturista político de renombre por la magnitud de su colaboración en esta legendaria publicación. (ver figura 4.19) Sus litografías se distinguieron por la fineza de su ejecución y su audaz crítica.

Tras el término del Segundo Imperio, Escalante se opuso al autoritarismo de



Fig. 4.20 Caricatura de Juárez por Santiago Hernández para *La Orquesta*.

Juárez y a sus intenciones reeleccionistas como a su brazo derecho; Lardo de Tejada.<sup>120</sup> Escalante murió por un accidente ferroviario cerca de Talpan el 29 de octubre de 1868.<sup>121</sup>

Después de la prematura muerte de este gran caricaturista, Santiago Hernández le sucedió con sus feroces y acertadas caricaturas, bajo la generosa libertad de prensa experimentada en el régimen de Juárez.<sup>122</sup> (ver figura 4.20) Hernández es una figura interesantísima no sólo para la historia de la caricatura, sino para la historia nacional general. En 1846 ingresó en el Colegio Militar, con el infortunio de estar en el momento de la invasión norteamericana. A su lado cayeron Escutia, Melgar, Márquez, Suárez y los demás. Como uno de los niños héroes sobrevivientes, no se imaginó terminar como uno de los caricaturistas, dibujantes y pintores más importantes de su tiempo.

Además de participar en *La Orquesta*, colaboró en *Juan Diego*,  *Rasca Tripas*, *La Máscara*, *El Ahuizote* y *El Hijo del Ahuizote*.<sup>123</sup> Otros notables colaboradores de *La Orquesta* fueron Jesús T. Alamilla, popular por sus beneméritos de las Américas con cuerpo de grillo, y

Fig. 4.19 Caricatura de Constantino Escalante para *La Orquesta*.



Alejandro Casarín. En 1864 aparecieron *La Tos de mi Mamá*, y *La Cuchara*.<sup>124</sup>

En 1867 comenzó a consolidarse la restauración de la república tras la invasión norteamericana. Este periodo es importante porque representa la abolición de la implacable censura que Estado e Iglesia ejercieron contra la sociedad durante los tres siglos de colonialismo. Toda pretensión de cuestionar el funcionamiento o naturaleza de las instituciones era acallado inmisericordemente. Muestra de la libertad de este periodo son los cartones que presentan la figura de Juárez y Lerdo de Tejada en tratamientos radicalmente mordaces.<sup>125</sup>

En 1868 surgió el semanario *La Tarántula*, que retomó su identidad de su homólogo publicado en Guadalajara en 1857, con el subtítulo de *Periódico jocoserio con caricaturas*. Esta publicación estuvo bajo la responsabilidad del editor J. Solórzano y tenía como caricaturista principal a Alejandro Casarín. *La Tarántula*, como *defensor de las ideas liberales*, se distinguió por su apoyo al general Porfirio Díaz en su periodo heroico, en 1869 desapareció.

Con caricaturas anónimas de posible autoría de Delgado, y con textos de Tomás Corvantes, P. Navarro editó en el mismo año *El Boquillojo: periódico con caricaturas (por ser de moda) y amante de plantarte una fresca al lucero del alba*. En octubre, por otro lado, apareció *San Baltazar*, mismo que se definió como *periódico chusco, amante de decir bromas y groserías, afecto a las convivialidades con caricaturas*.

Dirigida por J. Briseño y fundada por porfiristas liberales, *San Baltazar* se distinguió por su tendencia populista y su defensa de la constitución de 1857. Sus críticas orillaron a Juárez a prohibir su publicación, sin embargo, apareció para hacer frente a las pretensiones reeleccionistas de Lerdo de Tejada.<sup>126</sup> Otras publicaciones de la época fueron *El Pito Real*, de Michoacán en 1866; y

*El Titi*, de Guerrero en 1870.<sup>127</sup>

El 28 de febrero de 1869 surgió una publicación representada por un cura regordate y malicioso con el subtítulo de *Periódico alegre, campechano y amante de decir indirectas... aunque sean directas*. Su nombre; *El Padre Cobos*. (ver figura 4.21) Esta publicación tuvo su antecesor directo en un homónimo publicado en Madrid, España en 1854. El director y editor de esta publicación, que tenía cuatro páginas y una litografía al centro, era J.R. Torres; la imprenta era la de Vicente García Torres. En Ireneo Paz, abuelo del legendario Octavio, tenía la publicación su redactor. Sus caricaturistas eran dos: Alejandro Casarín y Jesús T. Alamilla. Precio y periodicidad aparecían en verso:

*¡Muy barato! ¡Marvillal/que cada Padre Cobos/con sus chistos y retobos,/ no se dé más que cuartilla./Fuera de la capital/también saldrá a dar fiesta;/ pero en saliendo les cuesta/lo menos medio real./En suma, dando respingos,/ llono siempre de alegría,/saldrá a ver la luz del día/los juevos y los domingos.*

De Ireneo Paz puede decirse que contaba ya con la experiencia de su colaboración en 3 periódicos satíricos de Guadalajara: *Sancho Panza*, *El Payaso* y *El Noticioso*; y dos en Culiacán: *La Palanca de Occidente* y *El diablillo colorado*.<sup>128</sup> En *El Payaso*, Ireneo encontró en José Monroy su carta más fuerte en materia de caricatura. *El Payaso* desapareció con el vislumbramiento del triunfo republicano. Por la misma época surgió *El Pájaro Verde* como un órgano de los imperialistas en contra de los liberales, su subtítulo; *Arde plebe roja*.<sup>129</sup>

*El Jicote: periódico hablador, pero no ombustero, redactado por un enjambre de avispa*, surgió el 11 de junio de 1871 en Aguascalientes. Con escasos once números, cuatro páginas, una litografía en el centro y un tiraje de 800 ejemplares enunciaba que *La mejora y reforma en la administración local será el punto objetivo del Jicote, para lo que*

*empleará los zumbidos y las picaduras de que pudiera disponer.*

El título tiene su origen en la voz nahuatl *xicotli*, que es una avispa hondureña cuya picadura es muy dolorosa. Ante el escenario de elecciones locales en que el semanario surgió, prontamente manifestóse contra la participación del coronel Jesús Gómez Portugal, quien ya había sido gobernador, y sus aliados en la vida política del estado.

Entre los colaboradores de *El Jicote* se hallaban Antonio Cornejo, Urbano N. Marín, Sóstenes E. Chávez, Epigmenio Parga y José Trinidad Pedroza. Pedroza era un tipógrafo y grabador muy reconocido en su tiempo.

*El Jicote* fue el espacio donde José Guadalupe Posada publicó sus primeros dibujos y donde consecuentemente forjó su perfil periodístico. Después de la derrota de la oposición *El Jicote* desapareció, Pedroza trasladó su taller a León, a donde Posada decidió seguirlo.<sup>130</sup>

Posada es el grabador, dibujante y caricaturista mexicano más reconocido en el ámbito internacional. A propósito de Posada, Diego Rivera lo consideraba:

Fig. 4.21 Representación de *El Padre Cobos*.



Tan grande como Goya o Callot, fué un creador de una riqueza inagotable, producía como un manantial de agua hirviente. Posada, intérprete del dolor, la alegría y la aspiración del pueblo de México, hizo más de quince mil grabados. La obra de Posada es la obra de arte por excelencia.<sup>131</sup> (ver figura 4.22)

Es desde su cautiverio en la prisión de Tlalatelolco, a raíz de sus críticas en *El diablillo colorado*, donde Ireneo Paz escribió *El Padre Cobos*. El blanco de ataque principal fue el gobierno de Juárez y el presidente de la Suprema Corte, Lerdo de Tejada. No obstante su rotundo éxito en cuatro meses y 35 números, *El Padre Cobos* dejó de publicarse como consecuencia del debilitamiento de su director en prisión.

Inspirado por las elecciones presidenciales en 1871, *El Padre Cobos* reinició con un carácter más radical en abierto apoyo a su candidato; Porfirio Díaz. Cuando Juárez se reeligió proclamaba un levantamiento masivo para diciembre. En el número 72 concluyó la segunda etapa de esta publicación.<sup>132</sup>

En abril de 1872 R. G. Páez publicó *El Jarocha: semanario satírico* que se centraba en la crítica social más que



Fig. 4.23 En esta caricatura titulada *Tres poderes distintos y uno solo verdadero*, José María Villasana ridiculizó al régimen de Lerdo de Tejada, 1874.

política y que tenía como caricaturista principal al litógrafo Muller.<sup>133</sup>

Jesús T. Alamilla se dio a conocer por su trabajo en *El Padre Cobos* cuando apenas contaba con 23 años. Alamilla fue discípulo de los escultores Islas, ampliamente reconocidos en los círculos artísticos. El caricaturista colaboró también en *El Ahuizote*, *Mefistófeles* y *La Tertulia*. Como resultado de un viaje a Nueva York contrajo tuberculosis pulmonar, misma que lo llevaría a la tumba el 15 de septiembre de 1881.<sup>134</sup>

En el contexto de las luchas intestinas por el poder entre el presidente interino Lerdo de Tejada y el general Porfirio Díaz tras la muerte de Juárez en 1872, la caricatura alcanzó gran importancia como elemento de crítica de la oposición. Muestra de ello fueron los periódicos de humor y caricaturas como *La linterna mágica*, *Juan Diego* y *El Sable de Papá*.<sup>135</sup>

En enero de 1873, al morir Juárez y proclamarse Lerdo, *El Padre Cobos* acentuó sus ataques a través de su arma de llaves: *Doña Caralampia Mondongo*. Esta tercera etapa se caracteriza por su amplitud, puesto que se publicó durante tres años y medio. *El Padre Cobos* ponía siempre al descubierto las maniobras políticas de Lerdo, por lo que el presidente fue un acérrimo perseguidor de la publicación. En esta etapa se contaba con un taller propio. En el número 65 del cuarto tomo terminó la tercera etapa. Como resultado del intento de reelección de Lerdo, se especula que una cuarta época tuvo lugar, sin embargo no se conserva ejemplar alguno para corroborar dicha afirmación.<sup>136</sup>

El jueves 13 de febrero de 1873 salió a la luz *La Historia Danzante*, hoja suelta de peculiar presentación por su lado impreso con una partitura; por el otro con una caricatura litográfica de José María Villasana Carballo. (ver figura 4.23) El impresor responsable era Máximo Fernández. Hacía ya dos años que Villasana había instalado su propio taller litográfico, lo que le dio la expe-



Fig. 4.22 Presidente Francisco I. Madero, por José Guadalupe Posada, 1912.

riencia necesaria para hacerse cargo de una revista de gran envergadura; *La Orquesta*.

La partitura completaba el cuadro satírico de *La Historia Danzante* al contener danzas, mazurcas, polkas, vales y romanzas de compositores mexicanos de la época. La publicación es un vivo retrato de la vida de los salones de baile entre 1873 y 1874. Entre los personajes más citados a danzar se encontraban Guillermo Prieto, Napoleón III, Vicente Riva Palacio y Lerdo de Tejada, quien fue especialmente ridiculizado en veinticinco de las ochenta ediciones. Dificilmente música y caricatura volverán a conjugarse de forma tan peculiar.<sup>137</sup>

En 1873 José María Villasana se integró a *La Orquesta* distinguiéndose por sus acérrimos ataques a Lerdo de Tejada,



Fig. 4.24 Encabezado de *El Ahuizote*.

puesto que Juárez había muerto. Su respaldo a Porfirio Díaz contra el antiguo colaborador de Juárez le dio la oportunidad de convertirse en diputado del Congreso de la Unión. Villasana fue colaborador posterior en *El Ahuizote* y en *El Hijo del Ahuizote*.<sup>138</sup>

Entre 1865 y 1875 se vivió un auge en el surgimiento de periódicos humorísticos en Yucatán, Jalisco, Colima, Veracruz, Oaxaca, Tamaulipas y Chihuahua. En el mes de febrero vio la luz en Jalisco *El Tirabeque: periódico extrafalario, revulsivo y de actualidades*. Esta publicación era agilmente redactada por los abogados Joaquín Castañeda y Luis Gutiérrez Otero. *El Tirabeque* enarbó la lucha por los intereses de la iglesia en oposición extrema contra los liberales, a través de sus ataques contra Maximiliano.

La prohibición de la publicación del diario por parte del gobierno resultó esteril, puesto que tiempo después los responsables crearon *El Tauro: periódico independiente, cosquilloso, taciturno, sesudo y anemigo del diablo y sus secuaces*. Este periódico fue el primero en publicar caricaturas mediante el sistema litográfico en Jalisco.<sup>139</sup>

En 1875 surgió otro periódico de izquierda con el nombre de *El Jicote*, sin embargo, en nada se relacionó con su antecesor. El legado gráfico del original *Jicote* fue difundido en diversos diarios como *Gil Blas*, *El Popular*, *Argos* y *El Amigo del Pueblo*, y en semanarios como *La Patria Ilustrada*, *La Patria*

*Festiva*, *La Gaceta de Holanda*, *El Diablito Rojo*, *Revista de México*, *Los Sucosos Ilustrados*, *El Teatro*, *Entreacto*, *La Casaca*, *El Fandango*, *El Diablizo*, *El Chismo*, *La Guacamaya*, *San Lunes*, *Aladino*, *El Padre Padilla*, *El Paladín*, *Fray Garundio*, *Juan Cuerdas* y otros.<sup>140</sup>

Entre 1874 y 1876, Vicente Riva Palacio, coordinador de *México a través de los siglos*, dio vida a uno de los hitos de las revistas con caricaturas en el México del siglo XIX; *El Ahuizote: Semanario feroz, aun-que de buenos instintos. Pan, pan y vino vino; palo de ciego y garrotazo de credo, y cuero tinte tieso*. (ver figura 4.24)

El término proceó de la designación azteca para un animalillo similar a una nutria, carnívoro y antropófago de agua dulce. Por otro lado, existe la asociación con un tiránico emperador azteca de nombre *Ahuizotl* que utilizaba dicho espécimen como símbolo. En esta acepción adquiere su connotación de persona

indeseable. Riva Palacio contaba ya con su experiencia crítica editorial con sus direcciones de *El Monarca*, *El Pito Real* y *La Orquesta* en 1863.

La fundación de *El Ahuizote* fue resultado de la posición antilerdista de Riva Palacio y sus allegados ideológicos; Sós-tenes Rocha y Francisco Carreón. Estos personajes encabezaron lo que los historiadores han denominado *la Revolución Soñada*.

*El Ahuizote* fue el receptáculo ideal de cualquier artículo o comentario antilerdista de católicos, conservadores y liberales. La publicación se situaba como uno más de los instrumentos que apoyarían la llegada al poder de Porfirio Díaz. Por consiguiente no tenía partido, sino que era llanamente antilerdista. (ver figura 4.24)

Al lado de *La Orquesta*, *El Ahuizote* se convirtió en el frente opositor de *El Pájaro Verde* y *El Estandarte Nacional*, de tendencia declaradamente conservadora. Escalante, Hernández y Villasana, por ser los maestros indiscutibles en su arte a finales del XIX, hicieron de *El Ahuizote* una galería de la caricatura fundamental en el estudio de su época. (ver figura 4.25)

Fig. 4.25 *Para todos hay atole...* En este trabajo, José María Villasana pone en evidencia el desgaste del gobierno lerdista, 1873.



Villasana, además de redactar uno de los espacios más importantes en *El Ahuizote*, se desarrolló en el terreno político como diputado federal. A su vez consiguió un puesto como maestro de dibujo en la Escuela Nacional Preparatoria.

El gobierno lerdistista, ante su inminente caída, perpetró la desaparición de *El Ahuizote* en 1878.<sup>141</sup> En 1891 Villasana fundó *México Gráfico*, revista que logró gran aceptación por la calidad misma de su trabajo como caricaturista. Villasana colaboró también en *México y sus Costumbres* y *El Mundo Ilustrado*, publicación en donde adquirió más popularidad por sus *Cuadros de Costumbres*.<sup>142</sup> En 1877, tiempo de la consolidación del liberalismo y del inicio del porfiriato, *La Orquesta* desapareció.<sup>143</sup>

En la última etapa de su vida, Gabriel Vicente Gahona participó en la creación del Museo Yucateco, después fue electo presidente municipal de Mérida, su ciudad natal en 1880. Gahona murió en 1899.<sup>144</sup> A Francisco Díaz de León debe Picheta la divulgación de su trabajo casi un siglo después.<sup>145</sup>

En enero de 1880 dio inicio la quinta época de *El Padre Cobos*. Sus modificaciones: la ausencia de subtítulo, su precio de un real, su periodicidad semanal, sus caricaturas en tinta (no en lápiz litográfico) por autoría de L. Lira y sus ocho páginas. El responsable en esta ocasión era Blas Lara, el director, editor y redactor era Ireneo Paz.

Ireneo fue el impulsor de esta época por el rompimiento de sus relaciones con Porfirio Díaz, a quien tanto apoyó, por la futura designación de Manuel González como su sucesor. Ireneo fundó el Club Sagrafio Libre y Constitución, y postuló a García de la Cadena como candidato. Si en su diario de carácter sobrio *La Patria*, Ireneo proclamaba su oposición, en *El Padre Cobos* enfatizaba el mismo enfoque pero de manera irónica. En esta nueva época se publicaron tales críticas en formato de historieta. En *Tirón de orejas a Don Porfirio el de las*

*buenas o perras intenciones*, agudizó sus ataques al dictador.

El manco González fue elegido sucesor, sin embargo *El Padre Cobos* se mantuvo en pie de lucha hasta cuatro días antes del cambio de gobierno el 27 de noviembre de 1880 en el número 48. Cabe mencionar la reconciliación de Ireneo Paz con Porfirio Díaz, situación que le resultó provechosa.<sup>146</sup>

*La Gaceta Callejera* y *las Hojas Volantes* rompieron con los rígidos esquemas de periodicidad editorial hasta entonces establecidos con su lanzamiento en mayo de 1882. Su título iba acompañado de la frase: *Esta hoja volante se publicará cuando los acontecimientos de sensación lo requieran*. Don Antonio Vanegas Arroyo se encargaba de la publicación con el apoyo textual de Constancio S. Suárez, Arturo Espinoza, Chónforo Vico, Rafael Romero, Ramón N. Freanco, Armando Molina, Gabriel Corchado y Abundio García. En ella se incluían grabados de José Guadalupe Posada.

Este genial grabador hizo de *la Gaceta Callejera* una publicación sin parangón en el aspecto gráfico. En *las Hojas Volantes* se incluían interesantes encabezados que llamaban la atención del público. Los encargados de la distribución eran los grabadores Rangel, Valdez, Manuel Manilla y el mismo Posada. En este tiempo se popularizó la demanda de calaveras. (ver figura 4.26) Su periodicidad, que podía ir de unos días a ocho meses, hace difícil de registrar la fecha exacta de su desaparición, que debió acontecer en 1895.<sup>147</sup>

El 12 de diciembre de 1887 nació el gran caricaturista en vidrio, Camilo Avalos Razo. Este singular artista realizó estudios de dibujo y pintura en la Academia de San Carlos. Por su parte contaba con la experiencia de la tradición familiar en el manejo del vidrio. Su trabajo fue reconocido internacionalmente.<sup>148</sup>

Daniel Cabrera Rivera "Figaro" era un



Fig. 4.26 Uno de las calaveras de José Guadalupe Posada sobre *El Tanario* de José Zorrilla.

hombre estudioso del latín, francés, matemáticas y ciencias sociales por influencia del párroco Jose María Cabrera de los Reyes. Después de la muerte de su maestro decidió aprender dibujo con el pintor zacatecano Miguel Medina. A la Ciudad de México se trasladó para realizar sus estudios en la Academia de San Carlos, institución para la que trabajaría como catedrático.

Gran opositor del gobierno porfirista, Cabrera se hizo ocreador en diversas ocasiones al presidio en la cárcel de Belén.<sup>149</sup> A él se debe la fundación, dirección y edición de *El Hijo del Ahuizote: semanario feroz, aunque de nobles instintos, político y sin subvención como su padre, y como su padre, matrero y calaverón (no tiene madre)* el 23 de agosto de 1885.

Entre el equipo fundador se encontraban también Vicente Sortes y Florencio Castro. Cabrera fue el principal caricaturista de este semanario. Por su parte Jesús Martínez Carrión se mantuvo también



Fig. 4.27 Frío arriba, frío abajo, frío a la derecha, frío a la izquierda, frío por delante, frío por detrás y la cantina cerrada... ¡insólito, jefe, a ver si me calienta! La cobija de los pobres por Jesús Martínez Carrión, 1903.

en el anonimato. Hacia 1902 los hermanos Flores Magón asumieron la dirección. Alvaro Pruneda, José L. Méndez, Ricardo Flores Magón, Escorpión, Enrique Flores Magón, Juan Sarabia Díaz y Wamba fueron otros colaboradores.<sup>150</sup>

En los últimos dos años del siglo este semanario feroz estuvo al cuidado del sobrino de don Daniel, Luis Cabrera, que también era escritor. Por llamado del nuevo director, Santiago Hernández y Jesús Martínez Carrión colaboraron con caricaturas de gran calidad. (ver figura 4.27)

De Daniel Cabrera, fundador original, puede decirse que fue también editor de *Liberales Ilustres Mexicanos de la Reforma y la Intervención*, y de *El Ahuizote Jacobino*. Murió sin fortuna el 6 de mayo de 1914 en Puebla.

Uno de los grandes colaboradores de El Hijo del Ahuizote fue Eugenio Olvera Medina, quien desde pequeño mostró

vocación por el dibujo. Fue un alumno destacado en la Escuela de Bellas Artes, donde se le otorgó una medalla de plata.<sup>151</sup>

En 1896 sucedió un hecho que marcaría el desarrollo de la prensa nacional en el siglo XX, la fundación de *El Imparcial*. Este diario encarnaba una nueva forma de hacer periodismo, puesto que se desligaba de dos circunstancias que caracterizaban los diarios de su época: un definido origen partidista y la impresión artesanal en talleres de poca infraestructura.

*El Imparcial* sentaría las bases para la industrialización editorial a través de la inclusión a gran escala de la publicidad con la finalidad de abatir costos y aumentar el tiraje.

En el mismo año, los antiguos colaboradores del periódico Blas Gil fundaron el *Gil Blas Cómic*, que era una publicación de actualidades, caricaturas, variedades, crítica y sátira contra Porfirio Díaz. Su director inicial fue Francisco Montes de Oca; su gerente, José M. Prado; y su responsable, Francisco Oscar. En noviembre de 1896 asumió la dirección y se convirtió en propietario. Al año siguiente Mariano Sánchez Santos fungió como director literario, sin embargo fue sustituido en un mes por Abel Dader. Entre las páginas de este periódico figuraron grabados y caricaturas de José Guadalupe Posada.<sup>152</sup>

Alvaro Pruneda realizó estudios de medicina y de ingeniería, sin embargo, encontró su vocación en la enseñanza de su maestro de dibujo José María Villasana, con el que colaboró en los periódicos de oposición contra Porfirio Díaz con el seudónimo de "Pérez Brincos". En 1900 ingresó al semanario *Fin de Siglo*, tiempo después empezó a trabajar para *La Tarántula*, *Onofroff*, *El Alacrán* y *Tilín-tilín*, de este último en su primera y segunda épocas.<sup>153</sup> (ver figura 4.28)

*El Alacrán: periódico aspirante a subvencionado*, fue un semanario satírico dirigido por Mariano Ceballos, que se autocalificaba como una publicación que se ocupaba de política, teatros, literatura y en general de toda clase de delitos de orden común. Fue fundado en agosto de 1899, afirmaba tener a Francisco Z. Mena como protector. A su vez postuló a Joaquín de la Cantolla y Rico para la presidencia. En sus páginas era común encontrar caricaturas sin firmas como consecuencia de las persecuciones y encarcelamientos de que fueron objeto sus colaboradores.<sup>154</sup>

Otras publicaciones donde el trabajo de Alvaro Pruneda apareció fueron *El Diario*, publicación de Paulino Martínez

Fig. 4.28 Caricatura en torno a los sucesos de Río Blanco, Veracruz en enero de 1907 con el título *Cruellicato*. Porfirio Díaz aparece en un trono acompañado de su séquito. Alvaro Pruneda, 1907.



y de don Trinidad Sánchez Santos y en *México Nuevo*, esta última dirigida por Sánchez Azcona. La fundación de *El Ego* fue el resultado de su esfuerzo aunado al de Vicente E. Escobedo, en dicho espacio aportó su talento hasta 1913. Pruneda murió a los 42 años con la candidatura para diputado al Congreso Constituyente en Querétaro en las manos.

El dibujante, caricaturista y pintor nayarita Rafael Ponce de León se distinguió por la calidad de sus estudios a pluma. Su talento encontró en el retrato su temática predilecta. Entre las diversas publicaciones en las que participó destaca *Crónica*, en Guadalajara, que se encontraba bajo la dirección de Manuel Carpio y José Luis Velasco. Después de regresar de un viaje a París, fue a San Pedro Tlaquepaque, Jal, donde murió el 5 de febrero de 1909. La obra de Ponce de León fue ampliamente reconocida a principios de siglo.<sup>155</sup>

El 10 de septiembre de 1903 comenzó a circular *El Colmillo Público*. Su director y principal caricaturista fue Jesús Martínez

Fig. 4.29 No obstante la implacable represión a la libertad de prensa que se vivió durante el porfiriato, publicaciones como *El Hijo del Ahuizote* y *El Colmillo Público* criticaron abiertamente a la dictadura. Abajo La cuestión electoral, publicada en *El Hijo del Ahuizote* el 6 de julio de 1902.



Carrión, quien hallaría en Daniel Cabrera uno de sus mejores colaboradores. Aunque solo se publicó durante tres años fue uno de los periódicos más importantes del porfiriato y el más significativo de la primera década del siglo XX. La represión, persecución y encarcelamiento fue el pan de cada día para los colaboradores de esta publicación, quienes intentaban protegerse con el anonimato. El gobierno no entendía la magnitud de la prensa con caricaturas como arma peligrosa por su accesibilidad a la gran mayoría.

La publicación misma del *Colmillo* fue un dilema cotidiano, puesto que pocas imprentas se aventuraban a la destrucción de que eran objeto las que el gobierno descubría en colaboración con la prensa disidente. Tras cambiar de dirección, las oficinas de la publicación ya no aparecían en la edición.<sup>156</sup> Celebre por sus autocaricaturas en sus trabajos cotidianos como parte del cuadro, Jesús Martínez Carrión no firmó ninguno de sus trabajos, sin embargo su estilo es inconfundible.<sup>157</sup> Murió de Tifo, contraído en una bartolina en la cárcel de Belén, consagrándose como uno de los mártires de la caricatura.

Acérrimo crítico del gobierno porfirista como de sus adaladores, *El Colmillo* Popularridiculizó las reformas y violaciones a la Constitución, la vicepresidencia, las relaciones Estado-Iglesia, la matanza de los mineros de Cananea y el intervencionismo extranjero. Esta publicación expiró con su creador.<sup>158</sup>

En 1903, Santiago R. de la Vega, escultor, dibujante y periodista zacatecano, comenzó a publicar sus caricaturas en *Mefistófeles*, que era editada en la capital. Un año después fundó en San Antonio, Texas, el periódico obrerista *La Humanidad*.<sup>159</sup>

En junio de 1904 apareció *La Guacamaya: del pueblo y por el pueblo: semanario independiente defensor de la clase obrera*. El fundador de este semanario, caracterizado por el amplio uso del lenguaje popular fue Fernando P. Torroella.<sup>160</sup>

El dibujante y caricaturista veracruzano, Salvador Pruneda, dio a conocer su trabajo en *El Jacobino* en 1907. Simultáneamente a la realización de sus estudios en la Preparatoria, publicó en los periódicos de su padre: *La Sátira*, *La Madre Matiana*, *Tilín Tilín* y *Sangre y Arena*. Adicionalmente, podemos citar su trabajo para distintas revistas y periódicos revolucionarios. En las filas de la Revolución obtuvo el grado de mayor.

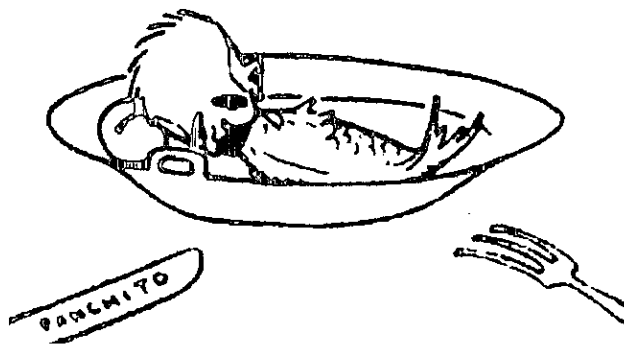
En 1908, José Clemente Orozco, internacionalmente reconocido muralista mexicano, inició sus estudios artísticos en la Academia Nacional de Bellas Artes de México, donde tuvo a Germán Gedovius y Leandro Izaguirre como maestros.<sup>161</sup> El estilo inicial de Orozco en la caricatura se identifica por una síntesis del estilo afrancesado de carácter personal, moderno,

escueto e influenciado por Posada.<sup>162</sup>

En el periódico *Revalúo* se presentaron las primeras caricaturas del dibujante, caricaturista y pintor jalisciense Jorge Enciso, quien fue fundador de dicho diario al lado de Carlos Basave del Castillo Negrete. Autodidacta emprendedor, Enciso expuso sus obras en su ciudad natal y en la Ciudad de México entre 1905 y 1909. *La Crónica*, *Tic Tac* y *Tilín Tilín* fueron otras publicaciones jaliscienses en las que difundió su trabajo. Una vez en la Ciudad de México, colaboró en *Multicolor* al lado de García Cabral, Santiago R. de la Vega, Atenedoro Pérez y Soto y Clemente Islas Allende. *El Ahuizote*, de Pedro de Malabehar, fue otro de sus espacios editoriales. Por encargo del Ministro Justo Sierra, realizó la decoración de las escuelas Gertrudis de Armendáriz y Vasco de Quiroga. Después de realizar un viaje a Europa consiguió un puesto como profesor de la Academia Nacional de Bellas Artes, institución para la que laboraría por quince años.<sup>163</sup>

El inicio de la Revolución significó la recuperación de la libertad de expresión perdida durante el régimen de Porfirio Díaz. Sin embargo, dicha libertad fue utilizada por los partidarios del sistema, concretamente algunos impresores, empresarios y colaboradores del gobierno. Es precisamente la prensa conservadora la que reunió a los mejores caricaturistas de la época. Incluso, algunas publicaciones de esta tendencia consiguieron compenetrarse en las clases bajas por sus accesibles costos, que sólo eran posibles mediante subsidios clandestinos por parte del régimen.<sup>164</sup>

En 1910, Orozco empezó a publicar en *Frivolidades*, *Lo de manos*, *Testarazos* y *Vanguardia Mundial*, publicación veracruzana donde permanecería dos años.<sup>165</sup> Atenedoro Pérez y Soto comenzó su labor como caricaturista en el mismo año en el semanario *Los Sucesos Ilustrados*. Posteriormente *La Semana Ilustrada*, *La Sátira*, *Multicolor*, *El látigo*, Anahuac y El País representaron sus es-



pacios de expresión.<sup>166</sup>

El 1º de diciembre de 1911, como resultado de su reconciliación con Díaz, y ante los cambios provenientes del levantamiento maderista, Ireneo Paz decidió revivir a *El Padre Cobos* para encontrar en Francisco I. Madero, específicamente en su incapacidad de gobierno y su intolerancia a la libertad de prensa, su blanco de ataque fundamental como en la primera época lo fue Lerdo de Tejada.

Con sus 8 páginas y su precio de 5 centavos, *Doña Caralampia Mondongo* revivió las caricaturas, a través de la mano de Salvador Pruneda y S. Piña, los diálogos y los poemas que tanto lo distinguieron. Entre las secciones más destacadas se encontraba *Habló el buoy y dijo mu*. Después de sus tres modificaciones de formato y constantes cambios de precio, la sexta y última época de *El Padre Cobos* llegó a su fin.<sup>167</sup>

En 1911 Orozco trabajó para *Panchito*,<sup>168</sup> y *El Ahuizote*, en éste último durante un año. De 1911 a 1913, Santiago R. de la Vega colaboró en *Multicolor* y *La Risa*, para *Arlequín* en 1915, y para *Claridades* y *El Padre Padilla* en Texas de 1915 a 1916 respectivamente. En 1921 elaboró caricaturas para hojas sueltas en la capital mexicana. La última etapa de su producción la realizaría en *El Unviarsal*. Murió en la Ciudad de México el 7 de octubre de 1950.<sup>169</sup>

Fig. 4.30 Fragmento de *Pescados para noche buena*, notable caricatura simbolista de Santiago R. de la Vega que hizo escarnio de Madero y su gabinete en *Multicolor* el 19 de diciembre de 1912.

El 23 de mayo de 1913 apareció un homónimo postrevolucionario del legendario *El Hijo del Ahuizote*. Esta nueva edición pretendió revivir la gloria de su antecesor utilizando la prosa en vez del verso. Fue dirigida por Guillermo Aguirre Fierro y organizada en lo editorial por Manuel Larrañaga y Portugal. Entre sus caricaturistas estaban A. Mejía, Z. G. Salgado, "III", "GGG", "Yo maro", "Saboñol", "Arlequín", "Judas", "Bañeros Cacho", "Etcétera", "T. Lelo", "Torquemada" y "Oto".<sup>170</sup> En el mismo año, David Alfaro Siqueiros, dibujante, caricaturista y pintor de fama internacional, inició sus estudios en la Academia de Bellas Artes.<sup>171</sup>

El español Mario Vitoria publicó a partir del mismo año, en el marco de la Revolución, el semanario *Multicolor*, publicación de tendencia conservadora conformada como parte de un grupo de periódicos que habrían de dar su apoyo a los científicos. (ver figura 4.30) García Cabral, excolaborador suyo en *Frivolidades*, y De la Vega, excolaborador de *La Risa*, garantizaban la calidad gráfica de la publicación.

El éxito de *Multicolor* se reflejó en un sorprendente tiraje de 25,000 ejemplares. Los continuos, despiadados e incansables ataques contra el gobierno



maderista orillaron a éste a adoptar dos medidas. La primera fue la aplicación del artículo 33 constitucional que limitaba la opinión crítica por parte de extranjeros. Ante esta medida Vitoria decidió utilizar el nombre del humorista José F. Elizondo "Pepe Nava". La segunda medida fue la concesión de una beca a París a García Cabral para concluir sus estudios.

En Febrero de 1912 Cabral partió hacia tierras galas. A la salud de Cabral, Perez y Soto ocupó su lugar, manteniendo con De la Vega la tendencia crítica en contra de los nuevos dirigentes de origen revolucionario. A *Multicolor* se le considera uno de los principales elementos que contribuyeron a la caída de Madero y por consiguiente al golpe de estado huertista.<sup>172</sup>

Con el asesinato de Madero, expiró la libertad de expresión tan afanosamente obtenida con el inicio de la revolución, a causa del acenso de El Traidor Huerta, al poder. Estos vertiginosos cambios hicieron que muchos de los caricaturistas más destacados cambiaran de tendencia política o se exiliaron. Los que publicaban abiertamente se volvieron apologistas del régimen, colocando a los jefes revolucionarios en el centro de sus ataques.

En términos generales puede apreciarse una decadencia en la calidad de las caricaturas realizadas entre 1913 y 1916. Tendría que llegar la siguiente década para que la producción gráfica se enriqueciera.<sup>173</sup>

Después de la decena trágica en 1913, De la Vega se marchó a El Paso, Texas, con la finalidad de atacar a Huerta, a quien consideraba la reencarnación política de Porfirio Díaz. A la salida de De la Vega, Islas Allende ocupó la vacante. Por su parte Vitoria conservó la dirección del periódico, tres semanas después regresó a España. Hacia 1914 con la Intervención Norteamericana, Islas Allende dejó la publicación, manteniéndose tan sólo Perez y Soto.

El alza en el costo del papel como de las tintas de impresión propiciaron el aumento de los espacios publicitarios. Poco después de que Huerta dejó el poder se publicó el último número el 30 de junio de 1914. Sus ataques parciales evidenciaron el papel de *Multicolor* como defensor de los privilegios de las clases minoritarias.<sup>174</sup> (ver figura 4.31)

El jueves 4 de enero de 1912 surgió *Ojo Parado: semanario humorístico de caricaturas*, publicación de 16 páginas, con portada a color, precio de 10 centavos en la capital y 15 en los estados, suscripción semestral por \$3.50 y anual por \$6.00. La mesa directiva estaba conformada por Guillermo Robles como director, Celio Ramírez Jiménez como editor y Rafael Lillo, M. Toledo, Abraham Mejía, 2.3., Escalpelito y José Clemente Orozco; caricaturistas.

El término *Ojo Parado* aludía a un apodo que el director de *El País*, Trinidad Sánchez, aplicó a Gustavo A. Madero. Este personaje, a consecuencia de un golpe en la infancia, se veía obligado a usar un monóculo o gafas. A. Madero fue un empresario exitoso que financió al ejército maderista, fundador del periódico *Nueva Era*, y diputado por su natal Coahuila.

La opinión pública acusaba a Gustavo A. Madero de haber conformado al grupo coercitivo prorevolucionario La porra, de enriquecerse con el erario público, y de fomentar el zapatismo, el gustavismo y la dictadura. *Ojo Parado* surgió con la derrota del porfirismo el 6 de noviembre de 1911 representando la continuidad de los esfuerzos editoriales reaccionarios, manifestados en *La Risa*, *La Sátira*, *Sancho Panza*, *Ypiranga*, *Multicolor* y *La Guacamaya*.

Como consecuencia de los incesantes ataques de que era objeto, el Presidente Francisco I. Madero aplicó a la publicación el artículo 33, mismo que impedía la intervención de extranjeros en la actividad crítica hacia el gobierno. En este clima de represión editorial



Fig. 4.31 Una de las tantas caricaturas que explicaban la intromisión norteamericana en la economía nacional por la antipatía de Wilson hacia Huerta. *Multicolor*, 9 de febrero de 1914.

comenzó a publicar sus trabajos el joven José Clemente Orozco. La popularidad de otras publicaciones con la misma tendencia política hizo que *Ojo Parado* desapareciera a mediados de 1912.<sup>175</sup>

*Ypiranga* fue una publicación de humor perteneciente a Luis Melgarejo que comenzó a salir el 22 de septiembre de 1911. Adoptó su nombre del barco que exilió a Porfirio Díaz del país. Su director fue Salvador Hernández Chávez y su administrador R.R. Tobler. Entre los colaboradores caricaturistas se encontraban Mariano Martínez, Víctor A. Vargas, Rafael Lillo, Ramón Moreno y F. Bolaños Cacho. Los seudónimos que algunos utilizaban eran Zigzag, Fray Martín, Tirilín, H.CH., Chavitos, Triquitraque y Chischas.<sup>176</sup>

Francisco Zubieta ingresó al Colegio Militar desde muy joven, sin embargo, no concluyó la carrera de las armas. Tras abandonar el Colegio decidió estudiar dibujo, por lo que tuvo como maestros a Jesús Corral, Santiago Rebull y Miguel Hernández. De 1905 a 1915 trabajó como profesor de dibujo y trabajos manuales en el Instituto Zea y en la Escuela Nacional Preparatoria, de esta institución obtuvo el cargo de prefecto de 1904 a 1911. En 1913 fue Secretario del Museo Nacional de Arqueología,



Fig. 4.32 Pedro Vargas y Jorge Negrete por Ernesto García Cabral

Historia y Etnografía. Formó parte de la Sociedad Artístico-literaria Manuel Gutiérrez Nájera y de la Sociedad de Autores Mexicanos. Su producción de dibujos serios y caricaturas se publicó en *El Cómic*, *El Alacrán* y *Tilín-Tilín*. El destacado retratista caricaturista murió el 8 de marzo de 1932.

A su regreso de Europa en 1913, Ernesto García Cabral continuó con su brillante trayectoria como caricaturista. Algunos estudiosos le han inclusive considerado como el mejor dibujante o ilustrador del mundo de su tiempo.<sup>177</sup> (ver figura 4.32)

En el mismo año, Carmen Mondragón "Nahui Olin", quien era una bella hija del general porfirista Manuel Mondragón, partió para San Sebastián, España, tras contraer nupcias con un homónimo de su padre. En Europa se integró a un grupo de pintores que le impulsaron a dar rienda suelta a su talento para la caricatura. Nahui Olin, es considerada como la primer mujer caricaturista mexicana. Cabe mencio-

nar su marcado interés por la caricatura personal, mas no en la política como tema central de acuerdo a la costumbre de la época. La primera etapa de la obra de Olin se caracteriza por la evolución y perfeccionamiento de su arte.<sup>178</sup>

Carlos Alcalde, caricaturista de extraordinaria habilidad para el apunte inmediato a lápiz, fue un notable colaborador de *El Cómic*. Su trabajo se centró en los acontecimientos políticos de principios del siglo XX. Alcalde fue también jefe del Departamento de Dibujantes de *El Imparcial*, publicación en la que trabajó al lado de Santiago R. De la Vega, José Clemente Orozco y Andrés Audiffred.<sup>179</sup>

Andrés Audiffred, talentoso caricaturista creador de un estilo peculiarmente nacional realizó estudios de dibujo en la Academia de San Carlos, en donde tuvo al pintor Alfredo Ramos Martínez como maestro. En el periódico *Nueva Era* inició su actividad editorial como ayudante de Alvaro Pruneda Jr. Tiempo después ingresó a *El Imparcial*, donde también ayudo a Carlos Alcaide. Con su viaje a Estados Unidos perfeccionó sus conocimientos de periodismo, en el mismo país colaboró en diversas publicaciones. De regreso en México su trabajo se difundió en periódicos y revistas.<sup>180</sup>

Rafael Carrasco Puente reconoce que *Lo que más lo caracteriza es una 'delicada observación, y su mérito mayor podría decirse que estriba en que no ha sentido la influencia de Cabral*.<sup>181</sup> Otros destacados colaboradores de *El Imparcial* fueron Clemente Islas Allende y Eugenio Olvera Medina.

Islas Allende, gran dibujante y caricaturista veracruzano, realizó estudios de arte en la Academia Nacional de San Carlos. Su trabajo fue publicado también en *La Voz de Juárez*, *El Diario del Hogar*, y *Multicolor*. Fue un destacado participante en la Revolución, donde alcanzó el grado de subteniente.

Olvera Medina colaboró intensa y largamente en *El Imparcial*, tiempo después trabajó para la *Litografía Española*. Colaboró también en *El Cómic* y *Jueves de El Mundo*, además de publicar varios libros de texto y de escribir algunos estudios de dibujo.<sup>182</sup>

En 1914 José Clemente Orozco estableció su taller en la calle Illescas (hoy, Pedro Ascencio) en la colonia Guerrero en la zona roja.<sup>183</sup> (ver figura 4.33) Asimismo, publicó sus caricaturas en *Lo de menos* y *Mundo Ilustrado*.<sup>184</sup> Esta última era una de las publicaciones de Reyes Espíndola, Orozco realizó para ésta la sección *A través de Carlos Alcalde*.

Con la inspiración que los alrededores de su taller en la colonia Guerrero le brindaban, Clemente Orozco se encargó de ilustrar en abril de 1914 un texto de Julio Torri para la revista *México*. En el mes de junio concebía la idea de publicar su propia revista. Los barrios de la Ciudad de México vieron surgir el 18 de julio de 1914 a *El Malora*, publicación que tenía a Orozco como director y a J. González y Cia. por editores. Sus oficinas se ubicaban en 5 de Mayo, número 32, depacho 303. En esta publicación Orozco retrató a

Fig. 4.33 Caricatura del político y diplomático Enrique C. Creel, por José Clemente Orozco, 1912.





Fig. 4.34 Zapata, el ángel exterminador de *Moheno*.

Carranza y a Villa de manera implacable.

Entre los colaboradores de *El Malora*, que contaba con ocho páginas y cuyo precio era de 5 centavos, se encontraban Casimiro Buenavista, "El Diabre", "Don Panuncio" y "Clavé". Viñetas populares que ilustraban diálogos y crónicas de teatro de revista eran comunes en los interiores. Entre sus patrocinadores estaban la Colección Frine de novelas frívolas, *La Moderna*, *Sastretería La Internacional* y *la Muñertería Blas Pahisa*.

Como director, Orozco encontró su espacio de expresión más libre para ejercer la caricatura, de ahí la importancia de la publicación como documento artístico. A pesar de que se colocó en el gusto del público, los acontecimientos políticos tales como la renuncia de Huerta el 15 de julio, la entrada de Obregón y el Ejército Constitucionalista el 15 de agosto, la amenaza de la entrada de Villa y Zapata a la ciudad; paralizaron la ciudad y sus comunicaciones. Ante tales circunstancias *El Malora* sólo alcanzó tres o cuatro números.<sup>185</sup>

Con la iniciativa de Ignacio Baaза se publicó por primera vez *Moheno*: *Sema-*

*nario Humorístico de Caricatura* el 14 de agosto de 1914. Carlos Fernández Benedicto era el jefe de redacción y el caricaturista principal López Ayala "Canta". Otros colaboradores eran C. Nizo, Zancadil, Andoba, I. Homero, Crispín, Homobona y Peluche. Esta publicación contaba con 14 páginas y portada a color a un precio de 15 centavos.

En *Multicolor* tenía *Moheno* su antecesor directo, revista que había dejado de publicarse hacía un mes, muestra de ello es la presencia de los mismos jefe de redacción, colaboradores, anuncios, formato, impresión, precio y oportunismo en el manejo de la información. El título fue un homenaje al político antimaderista que fue diputado al Congreso de la Unión en 1913 y que destacó en el régimen de Victoriano Huerta como uno de los de El Cuadrilátero, integrado también por José Ma. Lozano, Nemesio García Naranjo y Francisco Olaguibel. Con la caída del régimen huertista, *Moheno* fue exiliado.

En la publicación se presentaba a *Moheno* en diferentes facetas, como ángel, catrín, militar, señora, sacerdote y en compañía de un pajarito. Las secciones, que ocupaban una página acompañada de una caricatura, eran: *Crónica alegre*, *La voz de la calle*, *Saben Ustedes?*, *Auto de fe* y *Ultimos Cables*.

*Moheno* se caracterizó por su aquiescencia oportunista con el régimen imperante, en el primer número se critica a Huerta, que ya se encontraba fuera del país; después favoreció a Carranza, antes objeto de sus críticas, cuando éste tomó el poder con su Ejército Constitucionalista.

A partir del número 3 se señala a los distribuidores foráneos que no se enviará el semanario a menos que se pague por anticipado, por otro lado el encarecimiento del papel obligó a la dirección a reducir el formato. Antes de desaparecer por la adversidad de las circunstancias políticas en su número 5,

*Moheno* puntualizó el conflicto europeo, las luchas de poder entre las facciones revolucionarias y la amenaza zapatista de tomar Aguascalientes. En sus caricaturas se presentaba a Huerta inevitablemente ebrio y a Zapata como un ángel exterminador.<sup>186</sup> (ver figura 4.34)

El 1º de octubre de 1916, Félix F. Palavicini dio continuidad a la industrialización de la prensa nacional con la fundación de *El Universal: diario político de la mañana*, que fue uno de los primeros que contaron con la infraestructura del periodismo moderno por su notable influencia norteamericana. (ver figura 4.35) En sus inicios fue un importante instrumento de difusión del Congreso Constituyente de Querétaro, muestra de ello fue la impresión de la Constitución en sus páginas.<sup>187</sup>

En el mismo año, Atenedoro Pérez y Soto se convirtió en director y dibujante de *La Política Cómica* en Cuba, cargos que ostentó por dieciséis años. De regreso en México colaboró en *La Ráfaga* y *El Duende de la Catedral*. Tiempo después se convirtió en ilustrador de libros de la Secretaría de Educación Pública.

En el mismo año, Luis Audirac inició su actividad como caricaturista profesional en *El Progreso*, publicación mexicana originaria de Laredo, Texas.

En 1917, Jorge Enciso se integró a *El Zancudo*. Su habilidad artística le mereció en dos ocasiones la jefatura del Departamento de Bellas Artes del



Fig. 4.35 *El Universal*, el segundo periódico de infraestructura industrial en México.



Fig. 4.36 En esta caricatura de Héctor Falcón de 1948 pueden apreciarse los bustos de Spencer, Pestalozzi y Rebsamén. De derecha a izquierda a su vez se encuentran Tongolele, Carlos Chávez, Diego Rivera, Gaudencio Peraza, Manuel Gual Vidal, Agustín Lara, Fermín Espinosa (Armillita), Alvaro Gámez y Fuentes.

Gobierno Federal. En los años cincuenta fue subdirector del Instituto Nacional de Arqueología e Historia de la Secretaría de Educación Pública.<sup>188</sup>

El 18 de marzo, Rafael Alducín fundó *Excelsior*, el periódico de la vida nacional, sumándose a *El Universal* en la proyección de la industria editorial nacional. En Monterrey apareció *El Porvenir*, en Sinaloa, *El Demócrata Sinaloense*; en Torreón, *El Siglo*; en la Península de Yucatán, *El Diario de Yucatán*, y en Tampico, *El Mundo*. *Excelsior* fue inicialmente una publicación general conservadora conformada por una sociedad anónima.<sup>189</sup>

El prestigio de Orozco como pintor le llevó a decorar diversas instituciones culturales en México y Estados Unidos. Como caricaturista Orozco fue un ferreo antimaderista y distinguido miembro del Colegio Nacional hasta su muerte en México, D.F., el 7 de septiembre de 1949.<sup>190</sup> Al final de su vida, Orozco parecía renegar de sus inicios como

caricaturista, afirmando inclusive que la caricatura no podía considerarse como arte.<sup>191</sup>

En 1919 Siqueiros viajó a Europa, por lo que en España publicó en *Vida Americana*. De regreso en la Ciudad de México publicó caricaturas para *El Machete* y *El Martillo*.<sup>192</sup>

*El Machete* fue un periódico quincenal que surgió en marzo de 1924 a iniciativa del Sindicato de Obreros, Técnicos, Pintores y Escultores. Tuvo como directores al mismo Siqueiros, a Xavier Villaurrutia y a Diego Rivera; y como principal caricaturista a Máximo Pacheco. El periódico comenzó poco después a funcionar como un órgano del Partido Comunista Mexicano. El 6 de junio el estado decretó su supresión, por lo que se imprimió en la clandestinidad a pesar de los saqueos que sus instalaciones sufrieron a manos de la fuerza pública. Su periodicidad fue reduciéndose hasta hacerse semanal. Para el 26 de mayo de 1938 se había transformado en un diario. Su último número salió el 15 de septiembre del mismo año.<sup>193</sup>

La ovidente carga política de la obra de Siqueiros como caricaturista y pintor le causó problemas. En lo que se refiere a su estilo, algunos críticos reconocen

cierto amaneramiento que encuentra su salvación en la voluptuosidad escultórica sugerida. En el contexto de la Guerra Civil Española se definió a favor de la causa republicana. En 1950, obtuvo el segundo premio en la Exposición Bienal de Arte de Venecia por una de sus pinturas.<sup>194</sup>

En 1920 Héctor D. Falcón comenzó a publicar para *El Universal*, tiempo después lo hizo durante toda la existencia de *El Globo*. Colaboró también en *El Herald de México*, *El Demócrata* y *Excelsior*, *Revista de Revistas*, *Antena Cómica*, *Don Timorato*, *Más y Novedades*, además de las revistas *Actual*, *Continental*, *Mañana*, *Hoy y Todo*. Fue a su vez el fundador de el semanario para niños *Piocha*. (ver figura 4.36)

Hugo Tilghman, dibujante, escultor y caricaturista jalisciense, publicó sus primeras caricaturas en *Policromías*. No obstante de restarle sólo unos meses para concluir la carrera de Medicina, renunció para dedicarse a su vocación gráfica. Con la historieta cómica *Mamerto* y sus conocencias, bajo el seudónimo Foxie, alcanzó el primer premio en un concurso realizado por *El Universal*, mismo que le valió su reconocimiento en el medio editorial. Entre sus creaciones más destacadas pueden citarse *Dos mexicanos en la guerra* y *Nagulás y Laburio*, para *El Universal*, y Tito y Chita. Murió el 25 de mayo de 1949 a los cuarenta años cuando era Gerente General de Producciones Hugo Tilghman.<sup>195</sup>

En 1921, con su ingreso a la Escuela Nacional de Bellas Artes, Nahui Olin cierra la primera etapa de su producción. La segunda de estas, que se caracteriza por la ruptura con el estilo de su producción anterior y su consecuente modernización, iniciaría con un trabajo acerca del Dr. Ail, de trazo libre e introspección psicológica notables.<sup>196</sup>

Jesús Acosta Cabrera se introdujo al equipo de colaboradores gráficos de *El Universal* tras el éxito obtenido en un

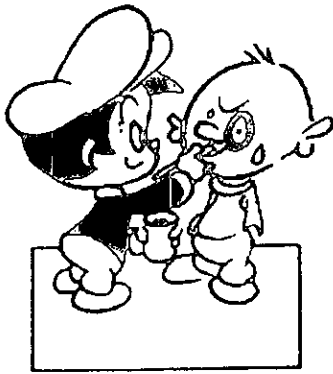


Fig. 4.37 *Chicharrín y El Sargento Pistolas* por Armando Guerrero Edwards.

concurso organizado por dicho periódico. Si bien se desarrolló principalmente como historietista, dedicó parte de su talento a la pintura.

Emma Best fue una de las pocas representantes del sexo femenino en la caricatura. Cabe mencionar que su producción es la más prolija de su sexo en la materia, mérito que le valió el reconocimiento de diversos periódicos.

En 1921, el gran caricaturista, grabador y pintor Fernando Leal comenzó a experimentar con la técnica del fresco, consagrándose como uno de los pioneros en esta modalidad pictórica. Desde 1918 ejerció la docencia en la Escuela de Artes Plásticas de México. Realizó estudios en la Escuela de Pintura al Aire Libre, en Coyoacán. Su trabajo como muralista quedó plasmado en la Escuela Nacional Preparatoria en 1922.

De 1923 procede *Fiesta del Señor de Chalma*, magna obra en el muralismo de Leal. Cuatro años después pintó *La Escala de la Vida*, en el Palacio del Departamento de Salubridad Pública. Leal estuvo a cargo también de un proyecto decorativo en la iglesia del Tepyac en la Villa de Guadalupe Hidalgo. Su trabajo como caricaturista lo realizó en *El País* desde 1926.<sup>197</sup>

En 1922, comenzó a circular la edición vespertina de *El Universal*, que era única en su género en toda América latina, con el título de *El Universal Gráfico*.<sup>198</sup>

1922 marca el inicio de la obra del caricaturista texcocano Carlos Inclán Herrera, puesto que en esa fecha comenzó a publicar en el semanario *Bolchevique*. Su colaboración en *Máscaras* antecedió a la fundación del semanario de caricaturas titulado *Con Permiso*. Inclán, quien trabajó bajo el seudónimo de Texco, fue colaborador de la revista *CROM*, de *El Universal Ilustrado*, de la *Revista de Revistas* y de *La Prensa*, de esta publicación lo hizo desde su fundación. Otros espacios donde su obra tuvo lugar fue *Omega*, *El Tornillo* y *El Hombre Libre*.<sup>199</sup>

Adrián Fernández de Mandoza sacó a la luz pública en 1924 a *Tutankamen: semanario político de caricaturas y variedades* que se opuso al gobierno de Alvaro Obregón y al presidente municipal Marcos E. Raya declarándose *absolutamente libre*. Ridiculizó también la candidatura de Plutarco Elías Calles. Las firmas de sus caricaturistas fueron ilegales.<sup>200</sup>

En 1926 Armando Guerrero Edwards inició su carrera como cartonista e historietista contando con la experiencia previa de haber publicado algunos dibujos en *Excélsior* y *Revista de Revistas*. En 1935, Rodrigo de Llano y Miguel Ordorica, directores de la *Últimas Noticias de Excélsior*, solicitaron al cartonista hidalguense que realizara una historieta. De tal requerimiento surgió *Chicharrín y el Sargento Pistolas*. (ver figura 4.37) En los sesentas dio vida a *Pitucha* y *Carracataca*. Por su parte ha publicado una historieta muda, cuyo título es *EGA*, en la segunda edición de *Últimas Noticias* y en el suplemento a color de *Excélsior*.

Guerrero Edwards colaboró también en *Don Timorato*, *Revista de Revistas* y *Jueves de Excélsior*.<sup>201</sup> También en 1935, fue fundado el semanario de contenido general *Novedades* por iniciativa de Ignacio F. Herreras. Esta publicación habría de convertirse en cuatro años en el famoso periódico que habría de ostentar el subtítulo de *Noticias, noticias y más noticias*.<sup>202</sup>

Salvador Pruneda fue uno de los fundadores de *Excélsior*, en donde trabajó con el seudónimo de Juan Lanás, fue además colaborador en publicaciones como *Sport & Vanities*, *The Director* y *California Graphic* en su estancia en Estados Unidos. A su regreso realizó con el apoyo del Departamento de Salubridad, la primera película hablada de caricaturas animadas en 1926.-(ver figura 4.38)

Una de las personalidades más complejas e interesantes en la historia de la caricatura fue Miguel Covarrubias. Pintor, ilustrador, caricaturista y escritor de notable erudición por sus conocimientos de arte, arqueología, etnología y antropología como por sus viajes por los Estados Unidos, África del Norte, China, el Japón, Malaca, Ceilán, Egipto y Europa Occidental. En 1924 obtuvo



Fig. 4.38 *Lázaro Cárdenas* por Salvador Pruneda. Primer lugar en un concurso de caricaturas, 1942.

# EL SEÑOR PASTAÑA, EL CHON PRIETO



Fig. 4.39 *Las Aventuras del Señor Pastaña* por Andrés C. Audiffred.

reconocimiento internacional por su labor como escenógrafo de la *Revue Nègre*, en París, y de *Los cuatro sobre Tabas*, de Esquilo, en Nueva York. Fue becario de la Guggenheim Fellowships.<sup>203</sup>

A finales de los años veinte surgieron otros periódicos representantes de la nueva corriente editorial industrializadora. En la capital aparecieron *La Prensa: diario ilustrado de la mañana* y *El Nacional revolucionario* (antecedente de *El Nacional*). Los periódicos industriales representaron un campo fértil para el desarrollo del cartón editorial. Algunos estudiosos atribuyen la desaparición de la prensa satírica al acaparamiento que los nuevos diarios ejercieron sobre los caricaturistas por la protección que les brindaban.

*El Universal* asumió desde estos años una postura crítica del sistema que propiciaría la apertura temática de los cartones. El desarrollo social, los fraudes electorales, la corrupción, el burocratismo y las luchas sindicales comenzaban a surgir de la pluma de los caricaturistas.<sup>204</sup>

En 1928 inició la tercera y última etapa de la producción de la primera caricaturista, Nahui Olin, etapa que denotó la influencia de la caricatura norteamericana, y que está representada por una autocaricatura con Matías Santoyo en un entorno de palmeras. A su vez puede apreciarse una coloración sutil con predominancia de los azules.<sup>205</sup>

En 1929 Gil Blas publicó su *Historia de la caricatura*, misma que presentó en dos entregas en la revista tapatía *Bandera de Provincias*. Blas fue diputado y gobernador de Jalisco a la vez que director de la Escuela de Bellas Artes y del Museo de Guadalajara.

Desde 1930 Ange Zamarripa "Fa-cha" inició su labor como caricaturista con la experiencia de su enseñanza con Andrés C. Audiffred, quien para entonces había adquirido renombre en *El Universal* como creador de *Las Aventuras del Señor Pastaña*. (ver figura 4.39) Entre las publicaciones en las que Fa-cha participó se encontraban *El Ilustrado*, *Revista de Revistas*, *Jueves de Excelsior*, *Vea, Todo*, *Últimas Noticias de Excelsior*, *El Universal* y *Esto*. Algunos de sus trabajos fueron publicados en el extranjero.<sup>206</sup>

En 1929 comenzó el periodo del Maximato, caracterizado por la obediencia de los presidentes Emilio Portes Gil,

Pascual Ortiz Rubio y Abelardo Rodríguez al "Jefe Máximo", Plutarco Elías Calles. Este periodo es recordado por la censura absoluta a la libertad de prensa.<sup>207</sup>

El viernes 6 de marzo de 1931 comenzaría a circular *El Turco*, revista de pretendida periodicidad semanal que tenía por director a Luis Hagelstein y como garante a Pablo Ramos. (ver figura 4.40) Sin embargo, desde antes de su circulación, el "Jefe Máximo", había tomado medidas para la incautación del primer tiraje de aquella publicación que usaba por apodo por encabezado, por lo que este no se pudo distribuir. Sus colaboradores se vieron en la necesidad de usar seudónimos, tal es el caso de Roque Roca, Piquín y Pica Pica. Juan Arthenak fue su principal caricaturista bajo el seudónimo de Sixto.

En palabras de Enrique Krauze, Calles aparecía como *descendiente vergonzante de un camellero turco*. En la presentación y único editorial se señalaba:

*No 'venimos a llenar ningún hueco en el estadio de la prensa nacional', pues nos tiene sin cuidado que haya huecos en la prensa, en el gobierno o en cualquier parte, ya que para tapparlos*

Fig. 4.40 Uno de las caricaturas de Juan Arthenak para el semanario que nunca se publicó, *El Turco*. En ésta se muestra la indisoluble servilidad del presidente Ortiz Rubio con El Jefe Máximo.





Fig. 4.41 Toreros Manuel Avila Camacho y Miguel Alemán por Rafael Freyre.

*está el General Calles y todos los suyos.*

*¿Nuestro programa? Independencia absoluta.*

*En esta publicación no brillará el estilo doctoral, ni pesadamente dogmático (Dios nos libre) Mataremos la tristeza-producto nacional de la crisis también nacional- ya que no podemos matar a quienes nos des gobiernan, con artículos ligeros y mucho buen humor, éste último, torrencial en la caricatura.<sup>208</sup>*

La revista, que costaba 10 centavos, se componía de 14 páginas impresas en tintas negra y naranja, 7 páginas con caricaturas, 6 de textos y caricaturas y 3 de anuncios. Entre las secciones se encontraban *Marginando la semana*, *Parodias literarias*, *Política en broma*, *Entrevistas fugaces* y *Comentarios de buen humor*. *El Turco* se oponía a las pretensiones de poder de Calles y a la sumisión del Presidente Ortiz Rubio,

apodado "El Nopalito". La suerte de la revista fue un claro ejemplo de la represión "máxima" propia del periodo donde se ejerció, pues el primer y único tiraje se extinguió antes de salir a la luz pública. Ante esto, Arthenack perdió el interés por la caricatura.<sup>209</sup>

Arthenack, antiguo colaborador de *El Imparcial*, incursionó desde entonces plenamente en la creación de tiras cómicas para los periódicos *Excelsior*, *El Universal* y *El Universal Gráfico*. Entre sus creaciones más prolíficas podemos citar a *Don Prudencio y familia* y *Adelaido el conquistador*. Murió en la capital el 5 de diciembre de 1940.<sup>210</sup>

Corría el año de 1930 cuando un joven de 13 años sorprendía al país con sus dibujos publicados en el *Dictamen de Veracruz*, su nombre; Rafael Freyre Flores. (ver figura 4.41) Dos años más tarde llegó a la Ciudad de México, en donde colaboró al lado de Arias Bernal en el periódico *México al Día*. (ver figura 4.42) A los 14 años obtuvo el premio de la Sociedad ProBellas Artes

Goya.<sup>211</sup>

En 1933, Audirac se convirtió en el director de *El Regional* en Teziutlán Puebla. Además de notable caricaturista fue autor del libro *Me dijo el viento...* A su vez desempeñó los cargos de Jefe del Departamento de Bibliotecas y Jefe del Departamento Editorial de la Secretaría de Educación Pública.<sup>212</sup>

En 1934 llegó a México José Saturnino Alvarenga "Tuno A" desde San Salvador, en donde ya había colaborado para *La Prensa*. Una vez en el país se integró al grupo de caricaturistas reunidos en torno a Alberto Huici. Tuno A fue también colaborador del diario *Cine Mundial* además de ser propietario director de la revista *¿Quién es quién en la caricatura?*<sup>213</sup>

En el mismo año, que es el último del Maximato, apareció *Fantoche*, publicación dirigida por Manuel Horta y el Chango Cabral que representaría a una nueva generación de caricaturistas que incluía a talentos como Alfredo Zalce,

Fig. 4.42 Uno de los caricaturistas más importantes en la historia de México es Antonio Arias Bernal, también llamado El Brigadier. Su carrera comenzó a brillar con su colaboración para la revista *Hoy*.



Carlos Inclán Herrera y Hector Falcón. La publicación se autodefinió en el primero de sus números como *juguete agradable en todas las manos y de locura tranquila*.<sup>214</sup>

A la edad de 18 años ingresó en 1935 como aprendiz de dibujante al periódico El Nacional, Ricardo W. Martínez, donde tuvo a Salvador Pruneda como su superior, tiempo después se adentró en el terreno de la publicidad junto con el caricaturista Bismarck Mier para una campaña de la compañía de cigarros El Aguila. Ricardo W. Martínez publicó también historietas en el diario *Novedades*.<sup>215</sup>

En el mismo año Pablo Langarica fundó el periódico *La Prensa: diario ilustrado de la mañana*. Sin embargo, el 10 de julio un serio conflicto laboral ocasionó el cierre del periódico durante cinco meses. A su resurgimiento, Geo W. Glass y Luis Novaro, antes accionista, aparecieron como directores de una nueva sociedad cooperativa que habría de dirigir la publicación.

La década de los treinta fue especialmente prolífica para la caricatura, puesto que en el país surgieron tiras cómicas, historietas y revistas de humor político. Sin embargo, muchas de esas publicaciones eran sustentadas por



Fig. 4.43 En esta caricatura de Lázaro Cárdenas por Ricardo W. Martínez puede apreciarse la influencia de Salvador Pruneda como la maestría en la resolución de la misma de un sólo trazo.

círculos de poder en los centrales sindicales, que las utilizaban como arma política contra sus opositores. Ante esta circunstancia, muchos caricaturistas se vieron en la necesidad de trabajar en el anonimato.<sup>216</sup>

Tras el éxito de los dibujos de Freyre en la exposición de caricaturas organizado por la XEW en 1937 se le abrieron las puertas de *Excélsior*. En esa casa editorial ilustró sus figuras del día como los artículos de Martínez de la Vega y la sección *Ric Rac*.<sup>217</sup>

En los años treinta el arte de Luis Hidalgo alcanzó un gran reconocimiento por su originalidad. El ceresultor michoacano se consagró como el más importante representante de la caricatura en cara por su prestigio internacional.<sup>218</sup>

En 1939, México enfatizó la importancia del asilo político, por lo que al país llegaron caricaturistas de gran calidad entre los exiliados españoles como consocuencia de la llegada al poder de Francisco Franco Bahamonde. Entre los caricaturistas que llegaron estaban Guasp, Rivero Gil, Tisner, López Rey, Gamoneda, Ras Martín, Rueda y José Bartoli.<sup>219</sup>

De la estancia de Miguel Covarrubias en Bali procede el acervo para su libro *Island Bali*, de 1937. En Estados Unidos se difundió su obra pictórica a través de las revistas *New Yorker*, *Vogue*, *Fortune* y *Vanity Fair*. En Nueva York presentó la exposición *South Sea Art* en México la de *Arte Indígena Americano*. En la Escuela Nacional de Antropología fue profesor de Historia del Arte. Fue además jefe del Departamento de Danza del Instituto Nacional de Bellas Artes.<sup>220</sup>

En 1938, los conflictos obrero patronales hicieron de la directiva de *Excélsior* una sociedad cooperativa. El 9 de abril de 1939 comenzó a circular *El Bisnieto del Ahuizote: semanario de caricaturas políticas inocentes*. Entre sus colaboradores se encontraban Eduardo

Jiménez Laria, Satanas y otros mediante seudónimos como "Ojo Vivo", "Ojo Mágico", "XEW", "Amigo" "Manso", "Iglo Alvo" y "Mister Browning". Su director fue Salvador Delgado.<sup>221</sup> En 1939 Ricardo W. Martínez ingresó a *El Universal*, además de co-laborar en la revista turística *Esta Semana - This Week*.<sup>222</sup> (ver figura 4.43)

En 1940 Manuel Avila Camacho llegó a la silla presidencial. Su política hacia la prensa fue de represión, por lo que los periódicos institucionalizaron la autocensura. Esta resolución afectó primeramente a los caricaturistas con respecto a otros sectores del periodismo. El 1º de enero de 1941 el presidente decidió convertir *El Nacional Revolucionario* en *El Nacional, órgano de Estado, dependiente de la Secretaría de Gobernación*.<sup>223</sup>

En 1942 Salvador Pruneda obtuvo el primer premio en la exposición de caricaturas. Tiempo después se convirtió en el jefe del Departamento de Fotografado y Dibujo de *El Nacional*.<sup>224</sup>

En 1943 Rodrigo de Llano, director de *Excélsior* le pidió a Rafael Freyre que publicara el cartón principal tras la deserción de Cabral hacia *Novedades*.<sup>225</sup>

En 1944, los mejores caricaturistas de la generación: Arias Bernal, Freyre, Zamarripa, Andrés Audiffred, Valdés, X-Peña, Bismarck, Antonio Mier, Abel Quezada, Narayanth, Ram y el español López Rey; eran relevados por Alberto Huici, Leonardo Badillo, Alberto Isaac, Jorge Carreño y Jorge Puga.<sup>226</sup>

En el mismo año, Ricardo W. Martínez fundó la revista *Confidencias*. Otras publicaciones donde su trazo se hizo presente fueron *Crónica Ilustrada*, *Revista de las Artes Gráficas*, *Revista Internacional*, *Atisbos*, *Fraternidad y Radio Barcelona* en España. Martínez fue miembro de la Asociación Mexicana de caricaturistas.<sup>227</sup>

En 1945 Rafael Freyre se integró a The



National Editor Association.<sup>228</sup> La ranita que tanto le distingue surgió espontáneamente tras la necesidad de llenar un espacio editorial en *Excélsior*. El talentoso caricaturista tuvo también la oportunidad de ilustrar las portadas de la revista *Jueves de Excélsior*, de la misma forma colaboró en numerosas ocasiones en la *Revista de Revistas*.<sup>229</sup>

Durante la Segunda Guerra Mundial las caricaturas de Antonio Arias Bernal adquirieron reconocimiento internacional, por lo que varias de ellas fueron reproducidas por revistas extranjeras. El gran caricaturista de aguascalientes colaboró exitosamente en las revistas *México al Día*, *Vea, Todo, Hoy, Mañana*, *Don Timorato* y en el periódico *Excélsior*.<sup>230</sup>

En 1941 llegó de España el valenciano Don Ernesto Guasp, en 1947 obtuvo el primer lugar en el concurso Guadalupe Posada de la Asociación Mexicana de Periodistas. En la agencia de publicidad Morkron tuvo el puesto de director del taller de arte. Guasp fue el fundador de la revista *Oiga* y el semanario humorístico *El Torito*. Fue editorialista de *Novedades* hasta su muerte.<sup>231</sup>

A su llegada a la Ciudad de México de su natal Aguascalientes, Rubén C. Galván se dedicó a dibujar historietas animadas para el cine con su experiencia adquirida en un curso de dibujo mecánico por correspondencia. En 1941 presentó una exposición peculiar de caricaturas talladas en madera. En los años cincuenta fue director artístico de una compañía publicitaria.

Por la misma época, Jorge Ramírez Sánchez, además de editor de *El Heraldo Deportivo*, fue colaborador en *El Sol*, en Puebla, y *Don Timorato*.<sup>232</sup>

*Don Timorato*, una de las revistas con caricaturas más importantes del siglo XX, comenzó a publicarse el viernes 30 de junio de 1944. (ver figura 4.44) El director responsable era Jorge Piñón Sandoval, quien contaba con la experiencia de colaboración en *El Machete* y *Excélsior*. Como director artístico se encontraba Antonio Arias Bernal, también conocido como "El Brigadier"; Serafín Iglesias era el gerente. *Don Timorato*, que contaba con 32 páginas y cubierta en diversos colores, advertía en su subtítulo "salo y se acaba los viernes. . . no se venden números atrasados, o el que alcanzó alcanzó."

En lo que al precio se refiere, el ejemplar valía 50 centavos. "6 meses, \$10; 1 año, \$20; 10 años, \$200; 50 años, \$999; 100 años, ¡gran rebajal: \$1000. Por mayor tiempo precio especial". Entre los colaboradores taxuales podemos citar a Cantinflas, Manuel Horta, Renato Laduc, José de la Vega, Pepe Peña, Carlos León y Artemio del Valle Arizpe. En lo ilustrativo se encontraban Audiffred, Bismark, Mier, Butze, Cabral, Cadena, M., Coloca, Fa-cha, Freyre, Guerrero Edwards, Hugo Thigman, Inclán, Ontiveros, Puga, Quezada, Tuno y Valdás.



Fig. 4.44 *El tal Patton es un plaguario. . . ¡Yo soy el verdadero inventor de la guerra relámpago!* Demando Butzkrieg, caricatura para la portada de *Don Timorato* del 22 de septiembre de 1944.

Entre sus secciones pueden citarse: *Editorial*, *La Semana*, *Toros*, *Preguntas Idiotas*, *El Pensamiento Vivo de Fumanchú*, *Pista Alegre*, *Página de Esopa*, *Poesía de Leduc*, *Sólo para Mujeres*, *Concursos*, *Abrame su Corazón* y *Los Grandes Reportajes*.

Una peculiaridad de *Don Timorato* fue que hasta los anuncios, que ocupaban más de 10 páginas, eran realizados por caricaturistas. La gama de patrocinadores era realmente heterogénea, puesto que circulaban la Coca-Cola, el Whiskey Four Roses, la pulquería Las Glorias de Marín, las llantas General Popo, las películas de cartelera, la Lotería Nacional, Pemax, Mexicana de Aviación y el fraccionamiento Lomas de Sotelo. En estos inicios marcados por la ventura económica, El Brigadier, además de la dirección artística, estuvo a cargo de la realización de la mayoría de las portadas. La plenitud de *Don Timorato* atrajo a nuevos colaboradores como Hugo Acosta, Ras, Prieto, RAM, Jorge Carreño, Espontáneo y Alberto Isaac.<sup>233</sup>

En 1945 las diferentes tendencias políticas de los colaboradores en torno a la figura del candidato presidencial Miguel Alemán hicieron mella en la organización de *Don Timorato*, por lo que la directiva y un considerable grupo de escritores y caricaturistas abandonaron la publicación. Cadena M. Asumió la dirección entonces con la consigna de mantener con vida a la publicación. Ante tal premisa se propició el ingreso de nuevos colaboradores en la redacción como Antonio Robles,

Tin Tán, Salvador Novo, Medel y Rubén Romero; mientras en lo gráfico se incorporaron Huici, Vadillo, Narayannath, Naro y Gonzalo Becerra, entre otros.<sup>234</sup>

Nuevas secciones se implementaron en *Don Timorato* como: *Sucedidos Imposibles*, *Risas de Hertz*, *Timoragrama*, *Cartas sin Atlántico*, *Diálogos en el Limbo* y *Don Timorato Jr.* Si bien es evidente que la publicación se inclinó mayoritariamente por el humor blanco, resulta innegable señalar que sus únicos ataques de carácter político los dirigió contra Ezequiel Padilla, que era el candidato presidencial de oposición. Algunos consideraron que la talla de sus colaboradores no se reflejaba en la publicación, lo cierto es que tras complicaciones económicas, la revista se mostró incapaz de retener la preferencia del público, por lo que dejó de publicarse a mediados de 1948.

La importancia de *Don Timorato* radica en su periodo de vida (cuatro años), y en la consagración como espacio de reunión de los mejores talentos de la época, incluidas las nuevas generaciones de caricaturistas que destacarían en la segunda mitad del siglo.<sup>235</sup>

En 1948 Abel Quezada ingresó a *Presente*, publicación dirigida por Jorge Piñó Sandoval. Es en esta revista donde el caricaturista desafiaría las normas estilísticas solemnes imperantes en la caricatura.<sup>236</sup> (ver figura 4.45)

A finales de los cuarentas, Guillermo Ley Romero, caricaturista y pintor jalisciense, inició su actividad como caricaturista profesional en *El Occidental* en Guadalajara. Tras ganar un concurso en la Ciudad de México de la revista *Mañana* de Regino Hernández Llergo, obtuvo el puesto de portadista. Posteriormente sus trabajos se publicaron en las revistas *Éxito*, *Hoy*, *La Calle*; y en el periódico *Pueblo*, del "Negro" Ortega Colunga. Ley fue también director de *Pásala*. Su brillante carrera se vió truncada por un accidente automovilístico, por lo que sólo pudo volver a dibujar, mas no a

pintar, con tratamientos de acupuntura en los dedos de la mano derecha. Actualmente se le conoce como El "Chino" Ley.<sup>237</sup>

De 1947 a 1951 Ricardo Salazar Berber realizó sus estudios de arte en la Academia de San Carlos. En 1958 inició su carrera editorial en el *Diario de la Tarde*. Salazar Berber, considerado como el fundador de la caricatura deportiva, llegaría a convertirse en uno de los profesionales más destacados en este tema. A sus cuarenta y un años de actividad profesional se sumó a *El Universal*, donde además publicó una tira ecológica.<sup>238</sup>

En la década de los años cincuenta varios caricaturistas incursionaron exitosamente en el terreno de la publicidad, entre ellos podemos mencionar a Abel Quzada, Jorge Carreño, Ernesto García Cabral, Rius, Froyre, David Carrillo, Facha y Alberto Isaac.<sup>239</sup>

El 15 de marzo de 1952 salió a luz pública *Don Ferruco*, publicación dirigida por "El Brigadier", quien entonces ya contaba con la experiencia y reconocimiento de su trabajo como codirector en *Don Timorato* (1944), *Presente* (1948), *El Fufuru* (1951), *El Apretado* (1951) y *El Serratos*. *Don Ferruco* surgió en un clima político conveniente a la promoción de sus ideas políticas, de marcada tendencia de oposición henriquista y antipriista, puesto que era la época de las elecciones presidenciales de 1952.

El general Henríquez Guzmán, expulsado del PRI después del rechazo a su candidatura a la presidencia por ese partido en 1946, se lanzó como candidato en el 52 por la Federación del Partido del Pueblo, institución fundada por él mismo y que enunciaba el papel de la lucha armada como la única herramienta eficaz de lucha electoral. Los ataques de *Don Ferruco* se centran en la vejez de Ruiz Cortines, a quien se consideraba un pelele de Miguel Alemán y que era apodado "Ruín Codines", "Fito" o "Fifas". Por otro lado,



Fig. 4.45 La influencia de Abel Quezada, caracterizada por el rompimiento con el academicismo del dibujo, en la caricatura moderna es incuestionable.

se arremetió contra el líder priista Sánchez Taboada y sus acarrees, propagandas excesivas, represión, asesinatos y corrupción.

*Don Ferruco* enfatizó los acontecimientos y circunstancias políticas de su tiempo de mayor relevancia como fue la represión de los comunistas del 1 de mayo, el asesinato de henriquistas en toda la república, la ingerencia norteamericana, la falta del derecho de huelga, la deuda externa, la dictadura partidista y los monopolios.

Consumado el fraude electoral del 6 de julio, el general Henríquez abandonó la política sin cumplir su promesa militar, por lo que *Don Ferruco* llegó a su fin con el siguiente epitafio en referencia a la sangrienta represión de la Fiesta de la Victoria que tuvo lugar en la avenida Juárez:<sup>240</sup>

*Tenemos la pena de participar a nuestros lectores el sensible deceso o fallecimiento del ingenioso caballero capita-*

lino Don Ferruco. Como era su *inverada costumbre* D.F. estuvo en la *Alameda* y le tocó el ramalazo democrático que hizo 'desaparecer' a innumerables ciudadanos.<sup>241</sup>

La publicación era producida con la colaboración de diversos caricaturistas y escritores anónimos. La revista, en sus 16 páginas a un costo de 20 centavos, contenía varias secciones como: *Cartas confidenciales*, *Fotos para la historia*, *Caza de cabezas*, *Don gobierno*, *Toritos*, *Charlas formales con el Brigadier* y *Enchíllame esta gorda*.<sup>242</sup>

El 27 de julio de 1953, Jorge Pages Llargo fundó *Siempre!*: presencia de México, que es una revista de análisis político que ha dado buena cabida a la caricatura en su portada.

Alberto Beltrán, que laboraba en el Taller de Gráfica Popular, se inició en la caricatura en *Novedades* y *Diario de la Tarde*, posteriormente se integró a *El Día*.<sup>243</sup>

El 25 de junio de 1955 apareció *Ahí va EL GOLPE*, publicación quincenal a veinte centavos por ejemplar y cuatro páginas de contenido dirigida por Alberto Beltrán, quien buscaba abrir nuevos espacios para la caricatura por su vivo interés en el periodismo y la política. Esta publicación se asumía como heredera de *La Orquesta*, *El Hijo del Ahuizote* y *La Madre Matiana*.<sup>244</sup> En su primer número podía leerse.

*Ahí va el golpe ricos mulas;/ mordelones de a tostón;/ bodegueros "hambriadores"/ ahí les va su arrempujón!/ Usureros prestamistas/no respondo si les doy/ un "tiznazo" con la carga!/ Abranla por qui ai' les voy!/ Ora pochos malinchistas,/ no se pongan a estorbar;/ funcionarios trinqueteras;/ a otro lado a "maloniar"/ "Riacionarios" entreguistas/ no m' estorban qui ai' va'l tren;/ no respondo si los tumba,/ voy con carga, ¿no me ven?<sup>245</sup>*

*Ahí va EL GOLPE* tuvo la estructura de los periódicos del siglo anterior por su

reducida paginación. Por otro lado podía apreciarse un trazo de Beltrán al estilo de la satirización del XIX con un manejo técnico moderno mediante el dibujo directo en las láminas de zinc.

Desde sus inicios el centro de las críticas de Beltrán lo conformaron Alemán y su gabinete, los funcionarios corruptos y los coqueteos entre el PRI y el PAN. Entre los colaboradores se encontraban Renato Leduc, Antonio Prieto, Rubén Beltrán, Eugenio Múzquiz, Alejandro Zenteno, Javier Romero, José Alvarado y Jorge Carrión, quienes por cierto nunca cobraron por su participación.

Tras ser encarcelado el propio Alberto Beltrán mientras distribuía personalmente el periódico en Bellas Artes, puesto que él era director, caricaturista, editor y vendedor, fue liberado por la presión de sus amigos, permitiendo la continuación de *Ahí va EL GOLPE* hasta el número 32, cuando no tuvo fuerzas para más. En su momento el redactor en jefe de *Eulenspiegel* de Berlín, Walter Haynovsky, consideró que *Ahí va EL GOLPE* fue la revista satírica más importante del mundo capitalista.<sup>246</sup>

En 1957 Freyre fue galardonado con el primer premio Margenthaler de la Sociedad Interamericana de Prensa. A su salida de *Excelsior* en 1964 inició un periodo de colaboración de siete años con la cadena de periódicos García Valseca en la página editorial de *El Sol de México*. Al lado de Alberto Isaac, Cabral y Ernesto Guasp, participó en el programa *Duelo de Dibujantes* también por siete años.<sup>247</sup> Por esta época, en la que surgieron Almada, Macedo, Eduardo Gómez, Carlos Dzib, y Eduardo del Río; Renato Leduc y Arias Bernal fundaron *El Apretado*, semanario de humor político de carácter antilemanista.<sup>248</sup>

En 1960, Enrique Heras, egresado de la licenciatura en Ingeniería Química, comenzó su desempeño como caricaturista profesional en la revista humorística *Ja-já*. Contaba entonces con la experiencia de la fundación del

periódico estudiantil *Patadas de Burro* y sus colaboraciones esporádicas en *Tela-Guía*. En 1975 comenzó a colaborar con el periódico *El Día* con su sección *Cartonazo de Heras*. A su vez se integró al suplemento *Metrópoli* para publicar en ambos espacios historias a media plana sobre temas de actualidad.

Con ayuda de su esposa Poly, excelente guionista, Heras fue abriendo terreno. Para el Sistema de Transporte Colectivo Metro realizó una campaña de concientización al usuario y al personal. Su actividad profesional se extendió a los periódicos veracruzanos *Punto y Aparte*, *Política* y *Gráfico de Xalapa*. Heras fue parte de una prolífica generación de caricaturistas provenientes tanto de la UNAM como del IPN.<sup>249</sup>

Por esta época incursionó Jesús Castruita Marín "Castrux", pintor, ilustrador y caricaturista, al periodismo con sus colaboraciones en *Ovaciones*, posteriormente ingresó a *Orbita*.<sup>250</sup> (ver figura 4.46 en la siguiente página)

En junio de 1962 Enrique Ramírez y Ramírez fundó el periódico de información general *El Día*.<sup>251</sup> En 1963 Yolanda Vargas Dulché se encontraba en busca de algún dibujante que pudiera darle vida nueva a su *Memín Pinguin*, suspendido entonces durante diecisiete años.

Con una trayectoria como historietista en *Adelita* y sus *Guerrillas*, *El Halcón Negro* y *Milagros de Cristo*, Sixto Valencia ingresó al equipo editorial de Dulché, donde se le ofreció una paga razonable como derechos de regalías por su trabajo. El apabullante éxito del resurgimiento de *Memín Pinguin* obligó al distribuidor, Everardo Flores, a multiplicar dramáticamente el tiraje de la revista.

Cabe destacar la participación de Sixto Valencia como fundador de la Sociedad Mexicana de Historietistas, por otro lado es miembro de la Sociedad Mexicana de Caricaturistas. Actualmente es el encargado de la versión mexicana de



Fig. 4.46 Cantinflas torero, por Castrux.

*MAD*, entre sus objetivos se encuentran la vinculación de los historietistas cubanos y latinoamericanos, y la realización de diversos suplementos dominicales.<sup>252</sup>

Victor Manuel Monjaraz Benitez "Vic", caricaturista capitalino, realizó estudios de periodismo en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, institución en donde fundó el periódico mural *El Granadero*. Tiempo después extendió su actividad editorial dirigiendo *Zarpazos de Puma* y colaborando con *Acción Universitaria*, *El Revolucionario* y *Revista Verdad*. Posteriormente, *El Universal*, *Diario de la Tarde*, *Novedades*, *Ovaciones* y *El Nacional* se añadieron a su trayectoria.

En 1965 inició su relación de quince años con la televisión en el espacio *Su diario Nascagé* dentro del noticiero *24 Horas de Jacobo Zabludovsky*. Vic se ha consagrado como el caricaturista que de forma diaria e ininterrumpida ha trabajado más tiempo para la TV. En el mismo año publicó su libro *Nos veremos en Tel-*

*Aviv*, tres años más tarde vino el segundo con el título *Olimpiadas*, Grecia 116 a.c., trabajo que le valió el reconocimiento del Club de Periodistas y del diario *El Nacional*.<sup>253</sup>

El 9 de noviembre de 1965, Gabriel Alarcón Chargoy fundó *El Heraldo de México*, periódico de información general.<sup>254</sup> En el mismo año, Rogelio Naranjo ingresó al medio periodístico con sus caricaturas para *El Gallo Ilustrado*, que era el suplemento cultural del periódico *El Día*.

El brillante caricaturista michoacano señala que su padre, que tenía una gran inclinación por la pintura, fue su principal mentor. Su formación artística académica inició con su ingreso a la carrera de Artes Plásticas en la Universidad de Michoacán, tiempo después ingresaría a la Universidad de León. A su llegada a la capital, se dedicó a la pintura etnográfica en el Museo de Antropología e Historia. Su interés por esta materia lo hizo radicar en Oaxaca durante dos años. Posteriormente pretendió colaborar en *Siempre!* pero fue rechazado, por lo que ingresó a *El Día*. En *El Mitote Ilustrado*, sección humorística de la revista *Sucesos para Todos* de Rius, encontró otro espacio para su obra. En 1966 presentó en la Galería Chapultepec, su primera exposición de pintura y dibujo.<sup>255</sup>

En el mismo año, *El Universal* organizó un concurso de caricatura con la prosa correspondiente de 100 pesos en efectivo y un contrato para publicar en dicho periódico. En ese año se dio a conocer Bulmaro Castellanos "Magú" por la obtención del segundo lugar en dicho concurso. En 1967, obtendría el primer lugar iniciando con ello su actividad profesional como caricaturista con el excelente sueldo equivalente al

premio mencionado.

Magú se ha distinguido por su anarquía estilística, por lo que no es aventurado reconocer en él a uno de los caricaturistas con los monos más horribles (y paradójicamente hilarantes) de la historia que nos compete. (ver figura 4.47) El caricaturista reconoce que su inexperiencia como observador político, como la cuestionable calidad de su dibujo, fueron los factores que ocasionaron su despido en tres meses de *El Universal*.

En la revista *Sucesos*, a cargo del comunista español Rosendo Gomez Lorenzo, Magú prosiguió con su actividad profesional. Hacia 1971, *Revista de Revistas* solicitó su colaboración, donde permaneció hasta la salida de Julio Scherer en 1976. En ese mismo año se incorporó a *Proceso*, en 1977 comenzó a colaborar con el *Unomásuno*, y para 1984 se había integrado ya a *La Jornada*. En 1982 recibió el Premio Nacional de Periodismo.<sup>256</sup>

En 1967, Rogelio Naranjo fungió como director de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana. A su regreso a la capital en 1968 se hizo cargo de la dirección artística de la revista *¿Por Qué?* A su vez realizó ilustra-



Fig. 4.47 Caricatura de Cuauhtemoc para un anuncio de la Comisión Nacional de Derechos Humanos, por Magú.



Fig. 4.48 Encabezado de La Garrapata.

ciones para *Técnica Pasquera*.<sup>257</sup>

En el mismo año, Roberto Fontana-rosa, caricaturista, historietista, escritor y guionista argentino de gran influencia en Latinoamérica, comenzó a publicar a sus 22 años en la revista *Boom* de su país.<sup>258</sup>

A la muerte de Manuel Becerra Acosta, director de *Excelsior*, Julio Scherer García asumió la presidencia de *El periódico de la vida nacional*, mismo que se distinguiría por su tendencia izquierdista de denuncia contra el sistema. En el mismo año Oscar Alarcón asumió la presidencia de *El Heraldo de México*.<sup>259</sup>

Tras la masacre estudiantil del 2 de octubre de 1968, Eduardo del Río "Rius" enarboló el estandarte de la lucha con-



Fig. 4.49 Portada de *Los agachados* de Rius.

tra el militarismo diazordacista con su trabajo en diversas publicaciones como *Política*, *Los Agachados* y *La Garrapata: el azote de los buyes*. (ver figuras 4.48 y 4.49) Esta última sin duda representó su espacio de crítica más radical, mismo que estuvo integrado por un experimentado equipo de caricaturistas como Naranjo, Heliolflores y Emilio Abdalá "Abé".

A petición del Comité Nacional de Huelga elaboró diversos carteles, para los cuales disimuló su estilo. Como respuesta a sus ataques contra el Ejército y el Presidente Díaz Ordaz, Eduardo del Río sufrió en dos ocasiones el poder de la represión en su máxima expresión.

El 22 de enero del 69, al circular por Patriotismo, fue interceptado por dos automóviles. Después de bajarlo a golpes e intentar subirlo a uno de dichos vehículos, abortaron la misión por la gran cantidad de curiosos que asistían al evento. El 19 de enero el intento de secuestro se consumó cuando el caricaturista esperaba un colectivo en Tlalpan. Un grupo de agentes le invitaron a identificar a los posibles autores del intento de secuestro anterior, nunca denunciado. Después de introducirlo en el auto lo llevaron al Campo Militar en Toluca, donde se le interrogó acerca de su involucramiento con las guerrillas de Lucio Cabañas y Genaro Vázquez. Del mencionado lugar se le trasladó al pie del Nevado de Toluca donde les aguardaban dos tumbas vacías. En el lugar se le encañonó con metrallatas recriminándole su actitud contra el Presidente y el Ejército. Los sicarios, al no percibir más respuesta que la resignación optaron por amenazarle en su seguridad y la de su familia y entregarle a los judiciales, quienes lo tiraron frente al cine Chapultepec.

Transcurrido el simulacro de ejecución, la línea de *La Garrapata* se suavizó contra el Presidente y sobre todo contra el Ejército. Rius asegura que más gente desapareció en los seis meses posteriores a la Matanza de la Plaza de las Tres Culturas que en el acto mismo, puesto que cada árbol marcado con una cruz blanca guardaba dos tumbas clandestinas en sus raíces.<sup>260</sup> El 8 de octubre de 1969 se publicó el último número de la primera época de *La Garrapata*.<sup>261</sup>

A partir de 1969, *El Universal* se volvió un espacio de expresión para todas las corrientes de pensamiento. Ejemplo de su heterogeneidad fueron los espacios de voz popular creados desde esa fecha.<sup>262</sup> En el mismo año, Naranjo publicó su *Calendario*, en el que expresaba su rebeldía contra la carencia de información sexual en el entorno nacional.<sup>263</sup>

El 22 de diciembre resurgió *La Garrapata* con su número 33 en continuación de la primera época. Esta nueva



Fig. 4.50 Mordaz representación de Díaz Ordaz como Johnnie Walker caminando entre ataúdes.

publicación se definía en su número 52 como *Revista de humor fino, independiente, que no tiene pelos en la lengua, que defiende las mejores causas del pueblo mexicano, que está a favor de la justicia social, del reparto equitativo de la riqueza, por la democracia y la libertad y en contra de la corrupción, la inmoralidad, la imposición, el monopolio político; que es en fin El Azote de los Bueyes...*"

La directiva, integrada en forma de cooperativa, estuvo conformada por dos de los fundadores originales: Ab y Helioflores. A su lado se encontraban Checo Valdés y Antonio Caram. El poeta José Ruiz Esparza fungió como gerente con los talleres JOMA como editores.<sup>264</sup> A pesar de su corto presupuesto, en su primer "finta editorial" expresaban:

*Hoy, estimados lectores, retornamos a la circulación después de un breve pero necesario intermedio en nuestras labores periodísticas ¿Qué cuál fue la causa de esta interrupción? Una pequeña falla en nuestra anterior organización que ha sido superada afortunadamente: el financiamiento... ¿Oro de Moscú?, ¿Oro Chino?, ¿Oro Chompa? La Garrapata, como usted ya lo habrá notado, reinicia su vida con nuevas dimensiones: tabloide. Nuevo Precio: dos pesos (baratoide) y una modalidad más que es la de salir los lunes de cada semana, día aciago hasta para las gallinas.<sup>265</sup>*

En las dieciocho páginas de esta reaparición podían encontrarse las secciones: *Finta Editorial, Osmosis microbiana, Nuestro Buzón y Los Archivos de Indias* por AB. Por su parte una amplia gama de secciones producidas por colaboradores específicos: *Las aventuras del detective Percy y Roscoe* por Conato Boiler, *Los Sabios del Café y Garrapatazos* (Caram), *Hombre de Negro* (Helioflores - ver figura 4.51), *Rius en la contraportada, La mujer del...* (Helioflores).

En las páginas centrales se encontraba un tema particular abordado desde la

perspectiva de tres caricaturistas directores. La portada a todo color estaba realizada con el espectacular trabajo de Helioflores. Otros colaboradores de renombre eran Elena Poniatowska, Naranjo, Dzib y Ulera. La postura política de *La Garrapata* se caracterizaba por su oposición a la guerra de Vietnam, al intervencionismo norteamericano, a la candidatura presidencial de Luis Echeverría Álvarez y al sistema electoral.

Desde su resurgimiento, *La Garrapata* se enfrentó a serios problemas económicos que trató de superar mediante el alza del precio por ejemplar a 3 pesos, la concesión de espacios publicitarios al periódico *Oposición* del PCM y al grupo musical Los Rabitos, y a través de la reimposición de números atrasados en tres tomos para coleccionistas. Sin embargo, las dificultades económicas nunca pudieron superarse por dos problemas que provocarían su extinción. El primero era la negativa incondicional por parte de la PIPSA (Productora e Importadora de Papel S.A.) a venderle papel a la directiva, lo que les obligó a pagar precios elevados por dicha materia prima. Por otro lado se encontraba la abierta oposición de los distribuidores, quienes se negaban a cooperar, por lo que de 30,000 ejemplares tan sólo 4,000 alcanzaban a circular.

Con el consecuente antorpecimiento de la periodicidad, *La Garrapata*, en el número 68, volvió a desaparecer. El periodo de vida de este resurgimiento estuvo marcado por un profundo pesimismo a raíz de la mantanza en el 68.<sup>266</sup>

En 1970 arribó a la Ciudad de México Hector de la Garza, familiar de Eulalia González "El Piporro" y del diputado texano "Kika" de la Garza. Hector, quien asumiría el nombre de Eko, contaba con doce años entonces. Eko alcanzó la fama con su colaboración en el suplemento cultural *Sábado* del periódico *Unomásuno*, ha colaborado en *Siempre!* y en *Nexus*. Eko se ha

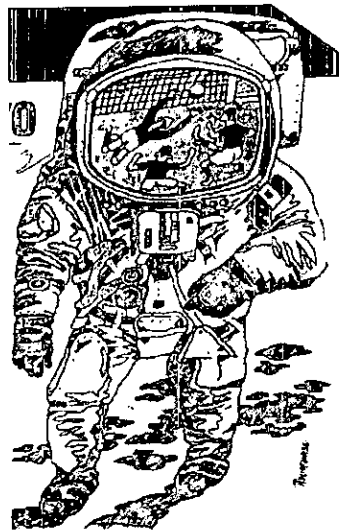


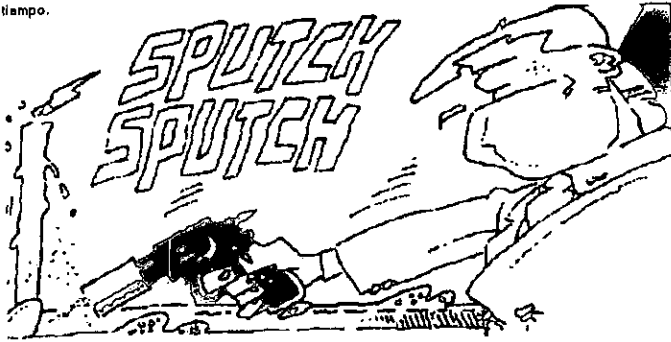
Fig. 4.51 Ilustración de Helioflores para *La Garrapata* en su segunda época.

consagrado por la temática que maneja, el sexo, y su manera de abordarla.<sup>267</sup>

En 1972 Matz inició su actividad como caricaturista profesional en Editorial Mina. Por su parte, dirigió en el mismo año el suplemento *La Ley de Herodes* de la revista *Ser*. Fue uno de los caricaturistas iniciadores del programa de televisión *Trizas en Trazos* en el Canal 11, mismo que encabezaría por cuatro años. Realizó cartones para los noticieros televisivos del mismo canal además de fungir como gerente de promoción.

Matz fue fundador del periódico *Unomásuno*. Su trabajo se publicó en *El Día, El Universal Gráfico, Ovaciones, El Universal, El Sol de México y Revista de Revistas*, su talento le llevó a convertirse en el portadista de *Tiempo*. En el terreno de las artes plásticas destacó con varias exposiciones individuales y colectivas en el ámbito nacional e internacional. Murió entre las víctimas del temblor del 19 de septiembre de 1985.<sup>268</sup>

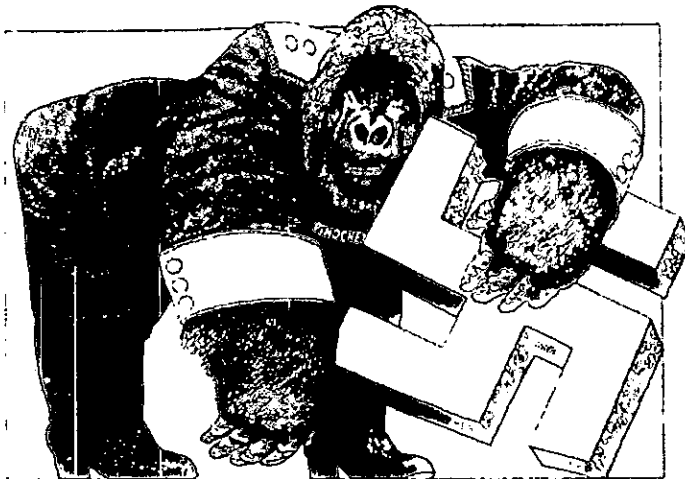
Fig. 4.52 *Boogie el Aceitoso*, creación de Fontanarrosa que figuró en *Proceso* durante algún tiempo.



En 1971, Rogelio Naranjo fue responsable de la portada de la revista *Albatros*. Por otro lado se incorporó al suplemento dominical de *Excelsior*, *Diarama de la Cultura*. En 1972 colaboró con *El Universal Gráfico* y en el suplemento de *Siemprel* denominado *La Cultura en México*, en este último por invitación de Carlos Monsiváis. De su trabajo para *La Cultura en México* proceden excelentes trabajos de caricatura personal.<sup>269</sup>

El peculiar e inamovible estilo de Rober-

Fig. 4.53 Caricatura simbolista de Pinochet por Rogelio Naranjo.



to Fontanarrosa, adquirido desde su época de estudiante, le llevó a su vez a ingresar en 1972 a la revista *Hortensia* de Cordova. Hacia el '73 estaba en el diario *Clarín* de Buenos Aires. La obra del argentino se internacionalizó con la creación de sus personajes fijos, específicamente con el surgimiento de *Boogie el Aceitoso*, parodia de *Harry el Sucio* para una serie humorística de tiras cómicas.

De carácter más nacionalista fue el *Inodoro Pereyra*, que fue una respuesta crítica a las corrientes regionalistas surgidas en su país en los años setentas. El éxito de ambos personajes en América Latina se ha reflejado en la edición

de varios libros especializados. Por su parte, el autor ha difundido su obra en los libros *¿Quién es Fontanarrosa?*, *Fontanarrosa*, *Fontanarrosa, de penal*, *El fútbol es sagrado*, *Fontanarrosa y la política*, *Fontanarrosa y el Sexo*, *El segundo Sexo de Fontanarrosa*, *Fontanarrosa y los Médicos* y *Fontanarrosa contra la cultura*. Además ha publicado dentro del género de la historieta *Continuará* y *Semblanzas Deportivas*.

Entre sus creaciones más recientes están *Sperman: El Hombre del Sexo de Hierro*, personaje que parodia a los superhéroes norteamericanos y la mojigatería sexual argentina.<sup>270</sup> (ver figura 4.52) En 1978 murió Nahui Olin, primera caricaturista mexicana.<sup>271</sup>

A finales de 1973, Naranjo publicó su primer libro antológico y cuyo título es *Alarmas y Distracciones*. (ver figura 4.53) Su compromiso político con las clases necesitadas se reflejó en la cesión de los derechos de varios cartones al Partido Mexicano de los Trabajadores (PMT). Con dichos cartones se publicó en 1975 el libro *La Escena Política*. En 1976, varios miembros de la sociedad que conformaba a *Excelsior* exigieron la salida de Julio Scherer, por lo éste abandonó la publicación para fundar el semanario *Proceso*. A la salida de Scherer, Naranjo se sumó al extenso grupo de periodistas que abandonaron la publicación. En el mismo año colaboró con *Los Agachados* al lado de Magú y Héberto Castillo. En noviembre formó parte de los fundadores de *Proceso*.<sup>272</sup>

El comienzo del gobierno de López Portillo significó una mayor apertura a la libertad de prensa, por lo que el cartonismo nacional comenzó a elevar su calidad. Se estableció un código implícito entre los caricaturistas y el aparato estatal, por lo que la crítica al presidente comenzó a ser aceptada oficialmente de manera paulatina. Esto ha significado la libertad de cuestionar al desempeño del ejecutivo sin manifestaciones procazes.

El 14 de noviembre de 1977 comenzó

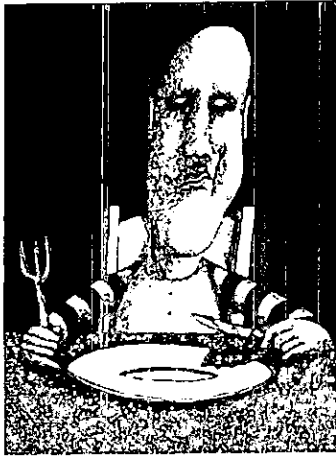


Fig. 4.54 Una de las expresivas caricaturas de *La Garrapata* en su tercera época.

la circulación del *Unomásuno*, periódico de información general dirigido por Manuel Bocerra Acosta.<sup>23</sup> En el mismo año, Rogelio Naranjo realizó una antología para el libro *Me Vale Madre* de Ediciones de Cultura Popular. En 1978 publicó su selección *Elogio a la Cordura* a la vez que publicó en *Oposición*, *Mundo Médico*, *El Siete*, *Solidaridad*, *Eros*, *Artes Visuales*, *Bellas Artes* y *Naxos*.<sup>24</sup>

Un extenso grupo de caricaturistas y articulistas se reunieron en torno a Pedro Álvarez del Villar el martes 23 de enero de 1979, para dar vida a la revista catorcenal *Quecosaedro*. Todas las caras del humor, que constaba de 32 páginas a un precio de 10 pesos. Algunos de sus caricaturistas provenían de la revista *Interviú*, entre los que pueden citarse a: Helioflores, Rius, Dzib, Efrén y Arau. Por su parte se encontraban Maral, Cuantagotas (que habría de convertirse en *El Fisgón*), Mongo, Ramón, Soto, Luis Rey y Guido.<sup>25</sup> En el primer número se encontraba la

siguiente presentación:

*La realidad mexicana tiene caras numerosas y cada una se ofrece aquí, reducida al particular idioma periodístico que identificará a la revista: el humor, la sátira, la crítica, constructiva -si es que existe-, la destructiva, la reflexión, el exabrupto, la crueldad y como contexto, la irreverencia.*<sup>26</sup>

Las secciones que conformaban el *Quecosaedro* eran: *Destape 82* por Grilloberto Medelos Piña, *El Albur es Cultura?* por Humberto Matallí, *Las Cartas Locas* por Adolfo Marsillach, *Oficios Varios* por Susana Buyo, *Cine Qua Non* por Emilio García Riera, *Qué cosa ¿Qué?* por Pedro Ocampo Ramírez, *Ficcionario* por Fito, *Carambazo* por Caram, *Las Aventuras de Percy Roscoe* por Conato Boylar, *Los Silogismos de Sofocleto* y *Tilipuchal*. Entre las historietas se hallaban *Simón Rojas, El Revolucionario de los Ojos Tristes* por Efrén, *Historietas* por Sergio Arau y *El Hombre de Negro* por Helioflores.

Los guiones ilustrados, las caricaturas mundiales, las fotonovelas, las fotografías chuscas y los carteles de películas con personajes políticos completaban el cuadro. La publicación mencionaba los eventos políticos de su actualidad como la guerra de bardas de los partidos políticos, las visitas de Carter y el Papa, la cuestión de Hank González y los ejes viales, Nicaragua y Somoza, y el petróleo y Díaz Serrano.

Los medios donde *Quecosaedro* se daba a conocer eran el Canal 11, Radio ABC, Radio Red, *Unomásuno*, *Proceso*, *Novedades* y *El Universal vespertino*. Es en esta publicación donde Kemchs, Jis y Feggo publicaron sus primeros trabajos. A partir del número ocho, la revista comenzó a vivir su absoluta decadencia con la salida de varios de sus colaboradores, experimentados y no experimentados, por lo que otros caricaturistas de menor calidad intentaron llenar dichos espacios. Por otro lado, el precio de la revista se había incrementado a 15 pesos, y los retrasos

de hasta 15 días en la distribución eran comunes. Estaba resurgiendo *La Garrapata*, publicación hacia donde los antiguos colaboradores se estaban dirigiendo. *El Azote de los Bueyes* se convertiría a su vez en *El Azote del Quecosaedro*, que dejó de publicarse.<sup>27</sup>

En 1978, Ricardo W. Martínez fue nombrado dibujante oficial de la Lotería Nacional, más tarde colaboró de nueva cuenta en *El Universal*.<sup>28</sup>

El 25 de julio de 1979 resurgió *La Garrapata* por segunda ocasión con un humor de carácter político-sarcástico, sexomaniaco y rojinegro con dos de los antiguos directores de la segunda época: (ver figura 4.54) Helioflores y Caram, y con la colaboración de Arau y Efrén. *La Garrapata* fue la consecuencia de la conjunción de talentos veteranos y jóvenes en el seno de la revista *Quecosaedro*, por lo que heredó creaciones como: *El Hombre de Negro* de Helioflores, las *Historietas* de Arau, los *Macu-dramas* de Magú, *El Llanero Solidario* de Soto, la *Fotonovela* de Ahumada, y *Simón Rojas, el revolucionario de los ojos tristes* y la *TV clandestina* de Efrén.

Las secciones de la revista eran *Pelos y señales* de Rius, *Humor Ajeno*, *La Metafísica de Arau*, *Recortaje y Dedicatorio* de Efrén, *Borracho no vale* por Emiliano Pérez CRUZ, *A.A.A. Holgazanes* por Héctor Ortega, *Ficcionario* por Fito, y *Zoológico* de Feggo.

Sus colaboradores eran de gran talla profesional como Naranjo, Checo Valdés, Mongo, Maral, Rafael, Tonatiuh, Rocha, Kemchs, Huidobro, Ramón, Alán, Palomo, Mauricio Castillo, Lion, Ibañez, Uriben, Jis, Betini, Alicia, Luis Alejandro, Peralta, El Fisgón y Chac. A su vez colaboraban Armando Ramírez, Gustavo García, Sergio Monsalvo, Felipe Hernberg, Guillermo Samperio, Víctor Roura y Armando Vega Gil.

Las dificultades económicas trataron de superarse con el alza en el costo de la





Fig. 4.55 Chimino, personaje central en *La vida en el limbo* y un de las creaciones más exitosas de Ahumada.

revista, que pasó de 15 a 20 pesos; la organización de suscripciones y la reimpresión de los primeros seis números. Tras una dura recesión propiciada por la oposición de la Secretaría de Gobernación y manifestada en la restricción en la venta de papel, *La Garrapata* desapareció por tercera vez el 25 de febrero de 1981.

A pesar de los intentos de Efrén y Helioflores por revivir a *La Garrapata* en una cuarta época, Caram se opuso enérgicamente, con el infortunio de haber registrado la revista a su nombre. Por la congregación de talentos que se reunieron en torno a *La Garrapata*, esta publicación es considerada como la más importante de la segunda mitad del siglo XX.<sup>279</sup>

En 1979 ingresó a La Academia de San Carlos Manuel Enrique López Ahumada, quien llegaría a ser un controvertido caricaturista (en sus propios términos). *Melodía* sería la revista en la que habría de publicar sus primeras caricaturas e historietas. Tras participar en un concurso de pintura donde conoció a Feggo, ingresó a *La Garrapata* en su tercera época. Algunos compañeros de esta publicación lo invitaron a su vez a colaborar en el *Unomásuno* por su brillante desempeño, que ya esbozaba la aparición de *Chimino*, su exitoso

hombre invisible. (ver figura 4.55)

En 1981 Ahumada obtuvo el segundo lugar en una historieta en el Salón Internacional de la Caricatura en Montreal. Un año después su historia *El Poeta* le valió el primer lugar en el Concurso Internacional de Dibujo en la misma ciudad. Para entonces *Chimino* ya no se publicaba, pues había iniciado la serie *Historias de Papel en Másomenos*. Fue el ilustrador de la portada de la producción de Jaime López, *Bonzo*. A partir de este trabajo elaboró el libro gráfico *El cara de memorándum o culo de currículum*, para Editorial Penélope.<sup>280</sup>

En el mismo año, Freyre recibió el Premio Nacional de Periodismo, cuatro años más tarde se le dio un reconocimiento por su obra en el Club de Periodistas. Cabe mencionar su larga participación con Carlos León en los proyectos de Posada y Días de Muertos. Freyre escribió diversos libros de caricatura entre los cuales podemos citar *Siete Dibujantes con una Idea* (1954), *Mira lo que me encontré* (1957), *Bufo Vulgaris* (1963), *Freyre* (1972), *Caricatura* (1977) y *Algo de Freyre* (1980).<sup>281</sup>

En el último año de la década de los setentas, el Canal 2 y su red de repetidoras lanzaron uno de los proyectos de caricatura animada más notables en la historia de nuestro país. *Cantinflas Show* fue una producción didáctica de Televisa, Moro Films, Estudios de Madrid, Mario Moreno,

Jacques Helman y Carlos Amador. (ver figura 4.56) El guionista de tan magno proyecto fue Carlos León, la música de Rubén Fuentes y la voz principal del mismo Mario Moreno.<sup>282</sup> Al respecto comentó el mimo mexicano, dos años antes del lanzamiento:

*Ayuda a que se cuente la historia. Digo ayuda porque no es el personaje principal. Aparece en todos los cortos y en todos interviene. Cantinflas comenta, explica, coopera a que la acción sea lo más sencilla que se pueda y que además sea divertida.*<sup>283</sup>

En 1980 Naranjo publicó junto con Monsiváis su libro *Los Reyes de la Baraja* de la editorial Siglo XXI.<sup>284</sup> *La Historieta* inició como un suplemento de *El Periódico de México*, dirigido por Jesús Michel Narváez. El domingo 8 de noviembre de 1981 salió como una publicación independiente de ocho páginas en tinta negra por iniciativa de un grupo de colaboradores de la revista *Rayas* (Kemchs, Guasp, Adrián y Apebas) que presentaron el proyecto al director de *El Periódico*.

En el diseño la revista estaba a cargo de Gerardo Escalona Villanueva. Tras la desaparición de *La Garrapata* por tercera ocasión, tan sólo *Rayas y Más o Menos* (suplemento del *Unomásuno*)

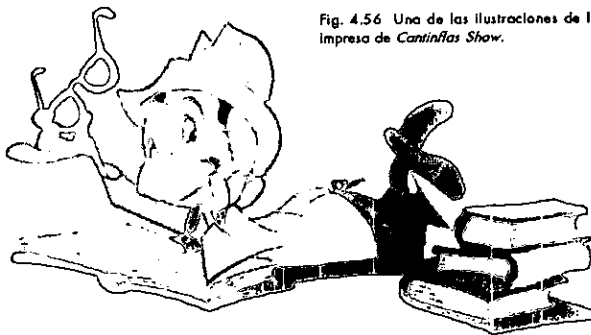


Fig. 4.56 Una de las ilustraciones de la versión impresa de *Cantinflas Show*.

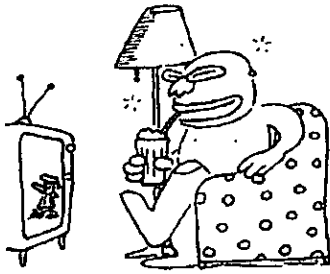


Fig. 4.57 *El Santos*, por Jis y Trino.

circulaban entonces. Las secciones que conformaban *La Historieta* eran *Crónicas Maralianas* de Maral, *Androide* de Apebas, *Alfred Frenias* de Guasp, *En el Estado de Zopencotillán* de Kemchs, *Jerónimo* de Cees y Cimabue, *El Artista* de Paquín y *Los Monitos* de Adrián.

La revista era difícil de definir, puesto que contaba con una sección de juegos infantiles. La política no fue parte de su temática. Su creciente popularidad atrajo a nuevos colaboradores como Mongo y Chatiux que reflejaron su trabajo en las secciones *Beto* y *El Manchas* y *El Profesor Probeta*.

Nuevas secciones y colaboradores se integraron posteriormente como *Frasán de los monos*, de Maral; *Momo*, de Guasp; *El Sheriff*, de Chatiux; *Raquetón*, de Paquín; *Cosas que pasan* y *Canal Cero*, de Adrián; *Agente 0013*, de Cees; *El Zopenco*, de Kemchs; *Bajo el Fondo...*, de Apebas; *Piensa Ficción*, de Castorena; y *Cámara con la cámara*, notable ejercicio de fotocomposición y diálogos humorísticos. La vida de *La Historieta* fue breve y caótica, puesto que la numeración no era ordenada. A punto de cumplir un año con sus 52 publicaciones, desapareció.<sup>285</sup>

Jis y Trino son dos notables exponentes de la caricatura postmodernista mexicana. Jis, cuyo nombre verdadero es José Ignacio Solórzano, originario de Guadalajara, fue fundador de *Galimatías*, *La Mano* y *La Mamá* de

*Abulón*. Ha colaborado en diversas publicaciones en su ciudad natal. Es autor de *Los Gatos no existen*, sin embargo, *El Santos*, del cual es coautor junto con Trino, se ha consagrado como su personaje más exitoso. (ver figura 4.57) José Trinidad Camacho, también jalisciense, es bien conocido en el medio de los caricaturistas como Trino. Inseparable compañero de Jis, ha publicado a su lado en *La Jornada*, *Unomásuno*, *Nexos* y *El Occidental* (Guadalajara).<sup>286</sup>

La llegada al poder de Miguel de la Madrid significó una ruptura en la aceptación consecutiva por parte del Estado de las críticas a la figura presidencial. En este sentido puede afirmarse que de la Madrid fue menos condescendiente que López Portillo. Sin embargo, para ese sexenio los caricaturistas estaban concientes del potencial de su trabajo en el forjamiento de la opinión pública, por lo que las críticas no se hicieron esperar para llegar a Los Pinos.<sup>287</sup>

En 1982 se publicó *Qué Caso Tiene*, recopilación de Naranjo con prólogo de Manuel Buendía.<sup>288</sup> Guadalajara fue el escenario donde el mes de mayo de 1983 se publicó por vez primera *Galimatías: semanario de humor quincenal*. Esta publicación estaba impresa a dos tintas, con 20 páginas de formato carta, precio de 75 pesos y tiraje de 1000 ejemplares. Los caricaturistas Jis, Trino y Falcón fueron los encargados de la coordinación editorial, mientras Jabaz y Toño Márquez se ocuparon del diseño. Otros colaboradores eran Esegé, Reynals, Rizo, Toro, Navarrete, Rangal, Torres, y Batini. La revista era publicada por los talleres Nueva Gráfica y contaba con el apoyo de ANFISBENA Interproducciones.

*Galimatías* tuvo su antecedente directo en el trabajo editorial realizado a raíz del encuentro del Jis y Trino como estudiantes y Falcón como maestro en el ITESO (Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente), y que culminó en la publicación de *Uno no es ninguno*. Esta revista concluyó

como consecuencia de la facción jesuita del instituto que se negaba a aceptar la liberalidad con que se trataban temas polémicos en dicho espacio editorial.

Del esfuerzo conjunto en el exterior nacería *Galimatías*. (ver figura 4.58) El término del título significa lenguaje oscuro y confuso, por lo que resultó sumamente apropiado. Las secciones que conformaban *Galimatías* eran: *La Verdá Encuerra*, *Opus Gay* (*Las Aventuras de Gay Lussa*), *Album de Recortes*, *Cartelera*, *Sopa de Lepras*, *Fábula Instructiva*, *Literagrias*, *Galimate del Mes*, *El Spot Ilustrado*, *Chandongo* y *Enriqueta y Su Vocabulario*.<sup>289</sup> En su quinta entrega, *Galimatías* señalaba sus objetivos:

*Se trata de romper bloques, esquemas, armaduras. Introduzca usted un Galimatías en una familia opresiva tradicional y todos re- virarán. No, Galimatías no es anarquista; es higiénica, nomás; lea Galimatías y tendrá ganas de bailar con el viento. De cual-quier forma, Galimatías está a fa-*

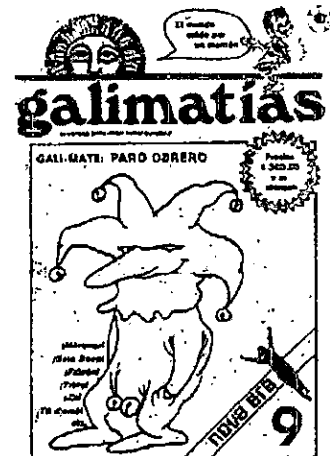


Fig. 4.58 Una de las portadas de *Galimatías*, publicación fundada por Jis, Trino y Falcón.



Fig. 4.59 Una de las pinturas al óleo de Ahumada incluida en el reportaje de Lapiztola Ahumada, *El carpintero*.

*vor del desorden y la confusión; del lado de las dudas y la crisis. 'La nuestra es una cultura afirmativa', señaló Marcuse. Pues lea Galimatías y abominará de esa cultura.*<sup>290</sup>

El éxito inicial de la revista le significó un aumento de una docena de páginas, además del ingreso de diversos caricaturistas como Naranjo, Magú, Feggo, Ahumada, Eko, Julio Jaro, Che, José Luis, Susana Sanromán, Fernando Palomar, Caballo, Fong, Oscar Ortiz, Postof, Infeliz y Arnulfo E. Velasco. La edición de ocho números en un año evidenciaban la dificultad con que la revista se producía. Tras un periodo de ausencia se publicó el número 9 con una sensible reducción del formato, a la mitad, y un precio de 300 pesos. La pugna entre escritores y caricaturistas por el espacio se hizo sentir hasta que finalmente en el no.12 la revista dejó de existir. De acuerdo a Falcón:

*... lo que sucedió fue que empezó como un juego de amateurs y cuando quisimos profesionalizar todo el mundo tronó porque no sabíamos de cuestiones administrativas, ni de dirección. En fin, fue un desastre...*<sup>291</sup>

*Galimatías* representó el inicio de la colaboración entre Jis, Trino y Falcón. Los tres se dieron a la tarea de publicar los volúmenes I y II de *El Santos contra la Teta-na Mendoza*,

### *Historias Paralelas y Matarilirilirón.*<sup>292</sup>

En 1983 Ahumada se integró a los creadores en la exposición colectiva *Monigotes*, junto con Sergio Arau, Feggo, El Fisgón y Rocha. (ver página 4.59 en la siguiente página) En noviembre montó su propia exposición con el título de *Obituario*, en la Galería de la Casa de la Paz. El estilo sombrío de su obra estuvo a tono con el día de la inauguración; el día de muertos. Para entonces Ahumada había consumado un estilo atmosférico de trazo espontáneo y duro.

En 1984, Ahumada empezó a incursionar en la pintura. El 19 de septiembre del mismo año, un grupo de periodistas provenientes del *Unomásuno* fundó *La Jornada*, periódico de información general.<sup>293</sup> Entre los miembros fundadores de dicho periódico se encontraba Ahumada. En esta época comenzó a experimentar con el óleo.<sup>294</sup>

En octubre del mismo año comenzó a editarse *A todo mecate*, publicación respaldada por el grupo de mismo nombre y cuya mesa directiva estaba conformada por Apebas, Ramón, Maral, Zamora, Guasp, Ceas y Kemchs. Dicho grupo se conformó por el encuentro de tales caricaturistas en el suplemento *La Historieta* de *El Periódico de México*, más tarde el grupo se integró al programa dominical *Kiosko* en Radio Educación. En la estación surgió la idea de montar caricaturas en tandedores, de ahí el nombre del grupo.

Tras la pérdida de diversos originales en una exposición del PSUM (Partido Socialista Unificado de México), se indemnizó al grupo, por lo que contaron con capital para formalizar su relación. *A todo mecate* surgió en un momento mercadológicamente inadecuado, puesto que *Rayas* y *Galimatías* estaban en su apogeo. Ramón enunciaba que el objetivo de la revista era *Ofrecer un espacio donde los valores jóvenes de la caricatura tengan acceso, ya que por su inexperiencia son sistemáticamente rechazados en los medios de comunicación.*

*A todo mecate* tenía un costo de 100 pesos, una periodicidad mensual, 28 páginas, tiro de 1000 ejemplares e impresión a dos tintas. Entre los colaboradores caricaturistas se encontraban Adrián, Ojeda, Novoa, Bogotá, Soto, Pedro Sol y Garcinieto. En el texto estaban las plumas de Saúl Serrano, Ortega, Víctor M. Navarro, Absternio Cruz, Sergio Monsalvo y Arturo Arredondo.

Las secciones de la revista eran: *Política de Aquí, Política de Allá, Historietas* de Zamora, Adrián, Soto, Kemchs, Ramón, Noé, Ojeda y Garcinieto, *Frasas de los monos* por Maral, *El Androide* de Apebas, *Invitados de humor, Dibujando entrevistas, No se apene, Humorcito Corazón, Mientras llora mi guitarra* por Apebas, *A qué le tiras* y *Las rocklas*. Encontramos entonces en las páginas de *A todo mecate*, la incursión de la música y del sexo en el humorismo.



Fig. 4.60 Entre los caricaturistas de *A todo Mecate*, se encontraba Apebas, caricaturista de prolífica producción en la representación de personajes del espectáculo, abajo Tin-Tán.

Después del número 3 se experimentaron problemas administrativos y económicos en la directiva. Con el número 4 listo para su lanzamiento, Impresiones Scorpio se negó a imprimir hasta cubrir el adeudo que se le debía; *A todo mecate* dejaba de existir.

La importancia de esta publicación fue la reunión de un grupo de caricaturistas que durante algunos años habrían de integrar la dirección de la Sociedad Mexicana de Caricaturistas y consecuentemente de las publicaciones *Lapiztola* y *Al Tiro*.<sup>295</sup> (ver figura 4.60)

En 1985, Naranjo ilustró diversos textos

de la SEP y el cuento *La Abeja Haragana* de Horacio Quiroga. En el mismo año recibió el primer lugar en la Cuarta Biental del Humor en La Habana. En 1987 publicó otra antología, *La Rueda del Infortunio*, de Claves Latinoamericanas y Comisión Cultural UV Y D-192.<sup>294</sup> En 1987, Víctor Manuel Monjarez Benitez "Vic" recibió el IX premio del Certamen Nacional de Periodismo.<sup>297</sup>

En julio de 1988, apareció la revista mensual *Complot*. Entre sus colaboradores se encontraban Carlos Martínez, Antonio Garci y Víctor Solís. La revista representó un rompimiento con los esquemas editoriales hasta entonces establecidos comenzando por su precio, puesto que era gratuita. *Complot* se componía de 20 módulos de papel estroza que contenían caricaturas, textos, poemas y anuncios para ser compuestos bajo el criterio del lector. Como es de esperarse, la revista fue aceptada abiertamente por un sector de la población, mientras que por otro sector fue rechazada

rotundamente.

En lo que refiere a su distribución, *Complot* también rompió con los esquemas establecidos, puesto que delegó en los patrocinadores esta labor haciendo de la revista un regalo hacia los clientes.

No obstante la importancia concedida al concepto sobre el contenido, es posible encontrar en sus páginas escritos de Joaquín Sabina, Hugo Hiriarte, Cuevas, Armando Vega Gil, Vicente Rojo y Andrés Bustamante. Entre sus patrocinadores podemos mencionar a El Hijo del Cuervo, Telmex, Teatro de la Ciudad, Sedesol, Coca Cola, Librería Gandhi y Mama's Pizza.

Entre los reconocimientos que la publicación ha conseguido se encuentra su lugar en el Salón de Espacios Alternativos de Bellas Artes y en una galería de Nueva York y menciones honoríficas en la bial de Venecia y en el Salón de Arte Objeto de Barcelona.<sup>298</sup>

La cuestionable legitimidad del ascenso de Carlos Salinas de Gortari a la silla presidencial, inspiró a algunos caricaturistas, en 1988, a formar el grupo de Caricaturistas Revolucionarios, que estaba integrado por Ahumada, El Figón, Helguera, Magú, Rocha, Ulises y Palomo. (ver figura 4.61) Este grupo se situaría a finales de la última década del siglo como los fundadores de algunas revistas de tendencia izquierdista como *El Chahuistle* y *El Chamuco*.<sup>299</sup>

Hacia 1989, Naranjo tenía en su haber la realización de diversas portadas de discos y carteles. Entonces publicaba para *Diva*, *Rino*, *Verde*, *Crítica Política* y *Así Es*. Su reconocimiento internacional se ha reflejado en sus colaboraciones para *The New York Times* y *Le Monde*.<sup>300</sup> El 22 de agosto de 1991, murió Ricardo W. Martínez a los 74 años de edad.<sup>301</sup>

El progresivo desentendimiento de los colaboradores de *Complot* hizo que la revista desapareciera en noviembre de

El 1º de diciembre de 1993, comenzó a circular el diario *Reforma: corazón de México*. Este cotidiano fue fundado por los propietarios del diario *El Norte*, de Monterrey.<sup>303</sup>

En 1994 surgió *El Papá del Ahuizote* bajo la dirección colectiva de Magú, Ahumada y Luis Fernando como resultado de su trabajo en *La Jornada*. De acuerdo a Magú la revista surgió con la necesidad de tener un medio de expresión que diera cabida a todo el potencial creativo del grupo, que no queda satisfecho con los breves espacios periodísticos.

Magú declaró también que la intención era crear una revista de humor político con la risa como última finalidad más que la reiteración de alguna tendencia política. Por su parte, se concibió la idea de experimentar con diversas técnicas como el collage, el fotomontaje y el guiñol.<sup>304</sup> El éxito inicial de *El Papá del Ahuizote* se reflejó en su tiraje de 35,000 ejemplares.<sup>305</sup>

Hacia 1996 Fontanarrosa publicaba ya en el diario *Clarín*, en Colombia; en *El Tiempo*, en Uruguay, y en México para *Los Chocarreros* y por supuesto, en *Proceso*. Entre su producción como escritor podemos mencionar sus libros humorísticos: *Best Seller*, *El Area 18* y *La Gansada*; y sus libros de cuentos cortos de humor: *Los Trenes matan a los autos*, *El Mundo ha vivido equivocado*, *No sé si he sido claro*, *Nada del otro mundo*, *El Mayor mis defectos*, *Una nunca sabe* y *La Mesa de los Galanes*. Fue además asesor creativo de Les Luthiers.<sup>306</sup>

Para 1997 Ahumada había cimentado ya su carrera como caricaturista con su colaboración en *El Tataranieta del Ahuizote*, su ingreso al Sistema Nacional de Creadores como becario y como miembro a la mesa directiva de *El Ahuizote Chocarrero*, su participación en los suplementos de *La Jornada* y la publicación de su libro *La vida en el*



*limbo* con ayuda del FONCA. Elena Poniatowska ha definido su obra como un escape de la realidad construido en el desencanto de sueños desechados cotidianamente.<sup>307</sup>

A finales de los noventa *Proceso* publicó el libro *Presidentes en su Tinta* de Naranjo. Actualmente el maestro publica en *Proceso* y *El Universal*, además ha formado parte del jurado de el Premio Nacional de Periodismo.<sup>308</sup> Este galardón es sin duda el más polémico de su clase, puesto que representa el reconocimiento oficial a distintas áreas del periodismo que en un momento dado pueden adoptar una postura crítica ante el sistema. Añádase a la incertidumbre el hecho de que los premios son otorgados por jurados, distinguidos periodistas, que a su vez los conceden a medios y periodistas que se encuentran bajos sus órdenes. Puede observarse que el 50% de los 25 caricaturistas premiados, son partidarios del sistema político y la otra mitad no. Algunos afirman que este hecho se debe a una política de simulación por parte del gobierno para con la crítica y la sociedad.

Sin ahondar en el tema, es provechoso para el presente análisis presentar la lista de los caricaturistas premiados que

Fig. 4.61. *Partidas secretas*, caricatura de Omar para Al Tiro que evidencia la presencia del presidente Salinas como lugar común de los caricaturistas de la actualidad.

*Lapiztola* publicó en su número 80 en 1999, para así apreciar, aunque de modo muy general, a los nombres que de manera oficial se han consagrado como los pilares de la caricatura mexicana de la segunda mitad del siglo XX.<sup>309</sup>

**1976 - Alberto Beltrán**

Nació el 22 de marzo de 1923 en la Cd. De México. Ha colaborado en *El Popular, Diario de la tarde, Novedades y El Día*.

**1977 - Rogelio Naranjo**

Nació el 3 de diciembre de 1937 en Peribán, Michoacán. Ha colaborado en *El gallo ilustrado, Siempre!, Por qué?, Oposición, Excélsior, El Universal y Proceso*.

**1978 - Jorge Carreño**

Nació el 8 de marzo de 1929 en Tehuacán, Puebla. Colaboró en *La Prensa, Novedades, Siempre!, Ni hablar y Paquín*. Falleció el 29 de octubre de 1987.

**1979 - Rafael Freyre**

Nació el 3 de noviembre en Veracruz, Ver. Ha colaborado en *El Dictamen, México al día, Don Timorato, Excélsior, Revista de Revistas y en Siempre!*

**1980 - Abel Quezada**

Nació el 13 de diciembre de 1920 en Monterrey, Nuevo León. Colaboró en *Paquín, Don Timorato, Ovociones, Excélsior, Novedades y New Yorker*.

**1981 - Alberto Isaac**

Nació el 18 de marzo de 1924 en la Ciudad de México. Colaboró en *El Universal, Atisbos, Esto, El Sol de México y Novedades*. Falleció en enero de 1998.

**1982 - Bulmaro Castellanos "Magú"**

Nació el 23 de noviembre de 1944 en Sn Miguel el Alto, Jalisco. Ha colaborado en *El Universal, Sucesos para todos, Oposición, Unomásuno y La Jornada*.

**1983 - Gabriel Vargas**

Nació en 1918 en Tulancingo, Hidalgo. Ha colaborado en *Excélsior y El Universal Gráfico*. Es creador de la historieta *La Familia Burrón*.

**1984 - Oswaldo Sagástegui**

Nació el 8 de agosto en Lima, Perú. Ha colaborado en *Excélsior, Rhumor y Revista de Revistas*.

**1985 - Efrén Maldonado**

Nació el 1º de marzo en Coatzacoalcos, Veracruz. Ha colaborado en *La Garrapata, Quacosaedra, Proceso y El Universal*.

**1986 - Helio Flores**

Nació el 8 de octubre en Xalapa, Veracruz. Ha colaborado en *La Gallina, El diario de Xalapa, El mitote ilustrado, Siempre!, Revista Mira y El Universal*.

**1987 - Eduardo del Río "Rius"**

Nació el 20 de junio de 1934 en Zamora, Michoacán. Ha colaborado en *Novedades, Siempre!, Excélsior, Política, Proceso, La Jornada y El Universal*.

**1988 - Luis de la Torre**

Nació el 11 de noviembre de 1932 en Matixic, Jalisco. Ha colaborado en *Novedades, Hoy, Excélsior y Revista de revistas*.

**1989 - Rubén González**

Nació el 7 de junio de 1944 en Villa Corregidora, Querétaro. Ha colaborado en *El diario de Querétaro, El Universal y Unomásuno*.

**1990 - Raúl Moysen**

Nació el 15 de julio de 1940. Ha colaborado en *El Sol de México* y participó en la elaboración de *La Familia Burrón*.

**1991 - Luis Carreño**

Nació el 25 de agosto de 1958 en México. D.F. Ha colaborado en *Avance, Telegula, Novedades, El Universal y Siempre!* (ver figura 4.61)

**1992 - Francisco Calderón Lolo**

Nació el 13 de febrero de 1959 en México D.F. Ha colaborado en *El Heraldo, Excélsior, El Norte y Reforma*.

**1993 José Luis Perujo**

Nació el 15 de octubre de 1954 en México, D.F. Ha colaborado en *Despegue, El Empresario, Esquemas, Lapiztola, El Chahuistle* y *El Economista*.

**1994 Alfonso Ontiveros** (Premio especial por trayectoria) Nació el 18 de abril de 1914 en México, D.F. Colaboró en *El Universal, La Prensa, Excélsior* y *Últimas Noticias*. Falleció en mayo de 1999.

**1994 Octavio Medina**

Nació el 4 de octubre de 1967 en México, D.F. Ha colaborado en *El Día, Teleguía, El Financiero* y *Lapiztola*.

**1996 Antonio Helguera**

Nació el 8 de noviembre de 1965 en la Ciudad de

México. Ha colaborado en *El Día, La Jornada, Siempre!* y *El Chahuistle*.

**1997 Antonio Neri "Nerilicón"**

Nació el 10 de octubre de 1966 en México, D.F. Ha colaborado en *El Universal* y *El Economista*.

**1998 Alfredo Guasp**

Nació el 10 de octubre de 1953 en la Ciudad de México. Ha colaborado en *Cine Mundial, Mañana, El Rotativo, Rhumory* y *Novedades*.

**1999 Rafael Barajas Durán "El Fisgón"**

Nació el 23 de octubre de diciembre de 1956 en el D.F. Ha colaborado en *Unomásuno, La Garrapata, El Chahuistle, Nexos* y *La Jornada*.



Fig. 4.62 Luis Carreño tuvo como mentor principal a su padre, por lo que su obra representa una continuidad de la precisión técnica de Jorge Carreño. Abajo, Diego Rivera.

A manera de conclusión del presente punto, conviene hacer una breve reflexión acerca del posible desarrollo de la caricatura a futuro. Como puede apreciarse en la obra de Camilo Avalos Razo a principios de siglo y de Luis Hidalgo desde mediados de los años veinte, la caricatura tiende a desprenderse del papel en nuevas posibilidades de desarrollo. En este sentido, a la caricatura como producto de procesos ilustrativos y escultóricos o de modelado, se incluyen ahora dos nuevas vertientes que hacen del tiempo real y del sonido, a diferencia de la ilusión cinética de la tira cómica, otros de los elementos de configuración y producción de la caricatura postmodernista.

La primera de ellas representaría la evolución que la animación ha tenido en los nuevos medios comunicación visual y que por ende se ha manifestado también en la caricatura. Uno de los primeros antecedentes lo encontramos en las animaciones tradicionales de Garci.

En lo que respecta a los nuevos medios de comunicación, los programas vectoriales de animación destinados a la transmisión de información en Internet, ofrecen la posibilidad de crear caricatura sonora en movimiento. Como muestra de ello se encuentran los cartones animados de Jis. Por otro lado, en México comienzan a desarrollarse sitios en el ciberespacio que ofrecen caricaturas día con día, información sobre bienales y certámenes, así como la posibilidad de colaborar con el envío de caricaturas.

La segunda de las vertientes esta representada por la caricatura interpretativa, relativa al aspecto literario analizado en el concepto de caricatura, que no es otra que la de los títeres y marionetas inspiradas en el proyecto *Splitting Image* de la British Broadcasting Corporation. En nuestro país esta nueva perspectiva ha sido introducida por el proyecto *Hechos de Peluche*, el cual tuvo su origen a raíz de la guerra por el rating entre Televisa y Televisión Azteca en 1996. (ver figura 4.63)

En ese tiempo, el cómico político Hector Lechuga gozaba de popularidad en el Canal 13 con su espacio denominado *Cotarreando la Noticia*. Ante la imposibilidad de continuar con el programa por motivos de salud, la televisora se vio en la necesidad de llenar su espacio. De la iniciativa de retomar la idea de *Splitting Image*, se procedió a la búsqueda de fabricantes de títeres y marionetas ¿Quiénes podrían ser más adecuados para un proyecto tan original sino los creadores de un nuevo concepto de revista?

El equipo que conformaba *Complot* aceptó el reto, por lo que se institucionalizó un proceso de producción muy eficaz. Primero se realiza una caricatura del personaje, después se obtiene un modelo de plastilina, de aquí se realizan moldes en silicón reforzado con fibra de vidrio para hacer el rostro del personaje en hule espuma, que es el material más apropiado por su maleabilidad y flexibilidad. Finalmente se colocan los ojos, se le da forma a la boca, se le pinta y se le viste. El trabajo es complementado con escenografía y montaje. Para animar los muñecos se requiere de dos o tres actores.

A mediados de 1996 *Hechos de Peluche* se integró a los noticieros cada tercer día, tiempo después se les incluyó diariamente y en los espacios deportivos e inclusive se les concedió un espacio de media hora los sábados. Garci, uno de los integrantes del equipo creativo explica esta meteórica trayectoria del proyecto debido a que *La televisión es*

*como una amante golosa e insaciable, pide más y más hasta que ya no queda nada que darle.*

El éxito del proyecto ha sido constante, por lo que los *Hechos de Peluche* están por cumplir sus cinco años de lanzamiento al momento de escribir estas líneas. Cabe la reflexión acerca del papel análogo de la caricatura interpretativa en el periodismo televisivo con la caricatura ilustrativa en el periodismo impreso.<sup>310</sup> Respecto a la compatibilidad entre medios, puede considerarse que:

*Un dibujo con éxito en el periódico puede no tenerlo en televisión y viceversa. En el periódico, el dibujo destaca entre los miles de letras; el mismo dibujo puede aparecer estático en la televisión, que tiene características*

*del movimiento, y puede transmitir diálogos por la vía oral-auditiva. . . .<sup>311</sup>*



Fig. 4.63 *Los Hechos de Peluche*, producción televisiva cuyo concepto se fundamenta en el proyecto *Splitting Image* de la BBC de Londres.



## 4.8 La caricatura y el escudo universitario

Un hecho histórico de fundamental importancia para nuestra máxima casa de estudios, es sin duda la creación del escudo universitario, que por cierto, es obra de un caricaturista. En el presente apartado se expone el surgimiento de tan magno elemento de identificación, como muestra de la multidisciplinariedad que muchos creadores gráficos tienden a desarrollar.

El 25 de mayo de 1910, por decreto presidencial, el secretario de Instrucción Pública y Bellas Artes, Justo Sierra, inauguró la Universidad Nacional Autónoma de México.<sup>312</sup> En su discurso para la ocasión describía sus aspiraciones:

*Me la imagino así: un grupo de estudiantes de todas las edades sumadas a una sola, la edad de la plena amplitud intelectual, formando una personalidad real a fuerza de solidaridad y conciencia de su misión, que recurriendo a toda fuente de cultura, brote de donde brotara, con tal de que la linta sea pura y diáfana, se propusiera adquirir los medios de nacionalizar la ciencia, de mexicanizar el saber...*<sup>313</sup>

Desde ese momento se utilizó el escudo nacional en la Universidad, puesto que

Fig. 4.64 Escudo Nacional, anónimo, 1910.



la guerra civil no permitía priorizar cuestiones de carácter estético. (ver figura 4.64)

Las sucesivas derrotas que los convencionalistas, encabezados por Pancho Villa, sufrieron a manos del general Obregón y su ejército constitucionalista, sentaron las bases para una relativa estabilización política y militar que permitió el desarrollo de actividades secundarias.

En este breve marco de estabilidad del gobierno carrancista en el mes de diciembre de 1917, la Universidad lanzó su *Boletín*, que incluía en la portada un escudo orleado que ostentaba en el centro un águila devorando a una serpiente con una frase en latín alrededor que enunciaba PATRIAE SCIENTIE QUE AMOR SALVS POPULIEST. En la parte de arriba podía apreciarse una cintilla con el título Universidad Nacional, de manera sutil en el extremo inferior izquierdo se hallaban las iniciales JE dentro de un círculo. (ver figura 4.65) Las iniciales pertenecían a Jorge Enciso.

Redundante resultaría retomar la biografía de dicho personaje, puesto que ha sido expuesta en el apartado historiográfico presentado con anterioridad, baste decir que Enciso fue un destacado colaborador en *Multicolor*, *El Ahuizote*, *Revalúo*, *La Crónica*, *Tic Tac*, *Tilín Tilín*, y *El Zancudo*. (ver figura 4.66) El notable caricaturista jalisciense ostentaba el cargo de Inspector General de Monumentos Artísticos en el momento de la realización del escudo. Su propuesta obtuvo un éxito que se reflejó en su utilización hasta principios de 1921. El 27 de abril, José Vasconcelos, rector de la Universidad Nacional de México, presentó al Consejo de Educación una propuesta para cambiar el escudo universitario que habría de caracterizarse por su



Fig. 4.65 Primera propuesta de Jorge Enciso.

atemporalidad mediante la enfatización de la importancia de la institución en la América hispánica.<sup>314</sup>

*... a fin de que los mexicanos tengan presente la necesidad de fundir su propia patria con la gran patria hispanoamericana que representará una nueva expresión de los destinos humanos, se resuelve que el escudo de la Universidad Nacional consistirá en un mapa de la América Latina con la*

Fig. 4.66 Jorge Enciso.



leyenda *POR MI RAZA HABLARA EL ESPIRITU*, se significa en ese lema la convicción de que la raza nuestra elaborará una cultura de tendencias nuevas, de esencia espiritual y libérrima. Sostendrán el escudo un águila y un cóndor apoyado todo en una alegoría de los volcanes y el napal azteca.<sup>315</sup> (ver figura 4.67)

Ante el éxito obtenido con anterioridad, Jorge Enciso fue el designado para la realización del nuevo proyecto. (ver figura 4.68) El resultado fue un escudo de fuertes contrastes y con un carácter más moderno que se evidencia por el manejo de abstracciones geométricas y planos en sustitución de los volúmenes de tradición medieval que caracterizaron su propuesta de 1917. (ver figura 4.69)

Tal fue la notoriedad de la propuesta de 1921, institucionalizada inmediatamente, que un sinnúmero de variantes han proliferado en los medios académicos tanto públicos como privados, especialmente en el último cuarto de siglo.

La primer variante fue la que Roberto Montenegro realizó por encargo del mismo Vasconcelos para la Secretaría de Educación cuando éste ocupó el cargo de secretario de tal institución en

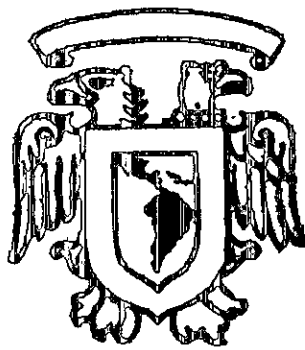


Fig. 4.67 Propuesta anónima de 1921 que antecedió a la de Enciso.



Fig. 4.68 Autocaricatura, Jorge Enciso.



Fig. 4.69 Propuesta definitiva de Jorge Enciso.



Fig. 4.70 Tres de las primeras variantes del escudo. La primera anónima de 1923, la segunda por Roberto Montenegro en el mismo año y la tercera por Capdevila en 1923.



Fig. 4.71 Caricatura de Hans, 1995.

## 4.9 Desarrollo profesional del caricaturista

1923. (ver figura 4.70) El escudo ha sido un elemento muy recurrido por los caricaturistas de nuestro tiempo para presentar los conflictos laborales y académicos que aquejan a la Universidad. (ver figura 4.71) De esta forma surgió el escudo que en la actualidad ostenta nuestra alma mater.<sup>316</sup>

*Yo, como Boogie, soy un mercenario, y también por dinero soy capaz de hacer cualquier cosa, incluso trabajar.*<sup>317</sup> La sentencia de Roberto Fontanarrosa es contundente, puesto que el caricaturista, como todos los demás, se ve obligado a buscar el sustento diario.

Pastecca considera que para este profesional, existen diversas opciones de desarrollo con base en la variedad temática. En primera instancia menciona el mundo del espectáculo, que comprende al teatro, al cine y la música y que de forma ideal se realiza, en opinión del autor, con la presencia del caricaturista en el evento mismo, puesto que pueden percibirse mejores matices y gestos que enriquezcan nuestra caricatura.<sup>318</sup>

La caricatura deportiva es una opción donde debe considerarse la pasión y el entusiasmo que todavía despierta al deporte. . . .<sup>319</sup> La entrevista surge como una de las variantes más interesantes, puesto que puede conjuntarse con la caricatura. En la entrevista el personaje dice lo que él quiere, pero en la caricatura digo lo que quiero yo.<sup>320</sup>

La ilustración de artículos y publicidad esta determinada por la primordialidad del objetivo informativo. El autor nos previene de la posible demanda de acabados técnicos complicados por sujetarse el caricaturista a los diseños de sus clientes.

A su vez, menciona el campo del dibujo humorístico en general a través de la

realización de tiras cómicas. Los puestos fijos en la calle dan resultado en días festivos. La exigencia más importante es la rapidez en este caso. Se recomienda el apoyo de un ayudante. En las salas de fiestas sudamericanas, suele contratarse a un caricaturista como atracción gratuita para los clientes.<sup>321</sup>

La caricatura callejera, como *magnífica escuela*, es un caso peculiar:

*Hay que tener un 'espíritu' especial para dedicarse a la caricatura callejera. No es, quizás, una actividad adecuada para practicarla permanentemente; pero es una solución transitoria prácticamente infalible.*

*Si usted es joven, se le gusta la vida 'libre y bohemia' (esto es un tópico: la vida nunca es de verdad 'libre' para el que no tiene dinero), si quiere conocer mundo y no tiene medios económicos para hacerlo como turista de lujo; si a usted le ocurre todo eso y además es capaz de hacer caricaturas al minuto. . . aquí va mi consejo: váyase a recorrer Europa con papel y flomaster. Yo lo hice durante dos años. . . y todavía estoy vivo. Aquí unos cuantos consejos 'técnicos' suplementarios:*

1) *No esté nunca mucho tiempo en la misma ciudad. Los 'clientes' se agotan, y cuando uno está 'muy visto' lo prudente es irse.*

2) *Vaya a establecimientos -bares, cafeterías, restaurantes- muy concurridos. Procure no repetir dos días seguidos al mismo establecimiento.*

3) *Hable lo menos posible. El silencio le dará una dignidad y un 'misterio' muy convenientes para que la cosa marche.*

4) *Haga caricaturas muy 'rápidas'. Si usted tarda mucho, el cliente se impacienta y el golpe de efecto se pierde.*

5) *No ponga muy cara la caricatura. Vale más vender 20 caricaturas a cinco duros que una a 100 pesetas. Algunos*

*clientes*

*le darán más que el precio pedido por usted.*

6) *No implore, no suplique. Haga la caricatura como si fuese un regalo, y después ponga sobre la mesa de su víctima un cartelito con el precio. Si algún cliente se niega a pagar, permítase el 'gesto' de regalársela.*

7) *Cuando entre en algún establecimiento, empiece por los clientes que vea más cordiales y alegres. Si ellos aceptan -y pagan- su trabajo, muchos otros seguirán su ejemplo.*

8) *Pida, con educación y gentileza, permiso al dueño o encargado del establecimiento para trabajar en él. Pocos se lo negarán.*

9) *No haga a las mujeres demasiado 'feas'. No se lo perdonarían.*

10) *Evite las discusiones con el cliente sobre la calidad de su trabajo: son inútiles. Usted dé su trabajo por bueno. Si lo paga, bien; si no, a otra cosa.*<sup>322</sup>

¿Qué hay de la caricatura periodística?

Pastecca menciona la importancia de que se conozca bien la imagen-tópico del personaje que ha ido creándose a través de múltiples caricaturistas de diversos países. Sin renunciar a su visión personal, conviene que usted se adapte en lo posible a esa imagen, con objeto de no 'despistar' al lector. Una visión demasiado personal, en contradicción con la imagen admitida, podría originar que el lector no identificase bien al personaje. . . .<sup>323</sup>

Eduardo Gómez "El nene" afirma que para ser caricaturista, político por supuesto, hay que tener un gran sentido de observación y capacidad para sintetizar los asuntos que trate, entre más conciso sea un cartón editorial mejor aceptación tiene y el mismo debe estar cargado de humor de muy mala leche.<sup>324</sup>

Respecto a la dignificación del trabajo

profesional David Carrillo nos dice que:

*La dignificación está un poco deteriorada por los bajos sueldos que pagan. Los salarios de los periódicos no nos sirven para vivir, siempre han sido de lo peor. Tenemos que trabajar en varias publicaciones para poder subsistir, como en exposiciones. . . Los editores piensan que nos hacen un favor al publicarnos. Ellos tienen derecho a ganar todo y a nosotros nos dan las migajas, esa es la realidad.*<sup>325</sup> (ver figura 4.72)

Por su parte Marino nos dice que

*Se tiene que vivir y por una razón muy sencilla, si tú te pones a analizar, en un país de 80 millones de mexicanos hay solamente 80 caricaturistas, estoy hablando de todo el país. Médicos hay muchos, abogados y contadores todavía más y todos viven, ¿por qué un caricaturista que tiene la facultad de ser uno en un millón, no puede vivir bien? Aparte de la caricatura tienes que hacerle a otras cosas que están de acuerdo a la labor que desempeñas, como mi caso con el diseño, muchos trabajan en eso o colaboran con varias publicaciones.*<sup>326</sup>

Sixto Valencia, uno de los padres de Memín Pinguín, es copartícipe de la entrega total del historietista como del caricaturista, pues considera a la dedicación absoluta como la vía del desarrollo de ambos profesionales:

*Las características de un historietista y un caricaturista van de la mano porque en ambas hay que entregarse a fondo, conocerla desde sus bases, saber de los que nos antecedieron para aprender de sus aciertos y sus errores. En consecuencia, se debe vivir de esta actividad y de la entrega y la disciplina dependen sus ingresos.*<sup>327</sup>

Sin embargo, la situación laboral es adversa para el profesional gráfico. El mismo Sixto Valencia, en entrevista concedida a raíz de su pugna con la Editorial Vid por su despido injustificado y el respeto a sus derechos de autor comentó:

*. . . ese trato despótico es el pan de cada día de los historietistas, quienes nunca trabajan bajo contrato, sino como colaboradores, es decir, entregan sus dibujos, se les paga - o veces con mucho retraso -, y ahí termina la relación laboral. No tienen derecho a vacaciones, ni a Seguro Social, ni a otras prestaciones.*<sup>328</sup>

Ante esta panorámica económica, muchos caricaturistas optan por otras vertientes de desarrollo, principalmente el diseño gráfico. Tal es el caso de Eko, notable caricaturista sexua cuya obra se difunde en el *New York Times*, el *Herald Tribune* y el *Financial Times*.

*Relativamente, vivo del diseño, de la caricatura, la idea sería*



Fig. 4.72 María Félix por David Carrillo, 1964.

*vivir sólo de lo segundo. Rediseñé el 'Uno más uno', un periódico en San Sebastián, España, además de una sección de 'Liberación' (en Francia) y algunas páginas de la sección editorial del 'Times'.*<sup>329</sup>

José Luis Perujo Roncal "Perujo", músico, ciclista, futbolista y cari-caturista es una de las encarnaciones de esta multidisciplinaridad, puesto que como caricaturista . . . *la paga no es muy buena*, por lo que se dedica a la música para complementar.<sup>330</sup> En torno a los derechos de autor, tema de gran relevancia en el medio profesional del caricaturista, la entrevista con el apoderado legal de la S.M.C. concedida en el número 10 de *Lapiztola* en febrero de 1993 es muy ilustrativa, por lo que a continuación se transcribe íntegramente.

*Muchas y variadas han sido las opiniones que se han vertido en torno a la carta alusiva al pago de impuestos, que enviaron los escritores al Presidente Carlos Salinas de Gortari, en días pasados. Una opinión, durante una entrevista concedida para*

LAPIZTOLA, es la del licenciado Pedro Luis Hernández, asesor jurídico de la Sociedad Mexicana de Caricaturistas y especialista en derechos de autor.

• ¿Cuál es la situación de los impuestos que pagan los autores? Un autor paga actualmente igual o más que cualquier contribuyente.

• ¿Y esto por qué?

No entiendo esta situación, realmente, porque Hacienda prometió un trato especial para los creadores, sin embargo esto no ha sido así hasta el momento.

• ¿Los autores deben pagar impuestos?

No, definitivamente no, menos ahora con el Tratado de Libre Comercio. Además hay que recordar que el autor, generalmente, no tiene seguro médico y menos ningún otro tipo de prestación social. También cuando el autor fallece y transcurridos cincuenta años de esto, el Estado cobra regalías de las obras autorales. En esto se fundamentaron los constituyentes de 1917 y otorgaron este privilegio a los creadores. Y no fue sino hasta 1983 cuando Hacienda decidió la supresión de este privilegio, motivando que los autores se ampararan. Luego, en 1990, se volvió a modificar la Ley de Impuesto sobre la Renta y los autores se volvieron a amparar.

• ¿Cómo se resolvieron los amparos?

La Suprema Corte de Justicia dio razón a los autores y actualmente es jurisprudencia a favor de los creadores.

• ¿Ante esto Hacienda ha cambiado su posición?

Pienso que una cosa es lo que se ha hablado con el doctor Pedro Aspe y otra lo que su gente ha querido obedecer.

• ¿Qué se debe de hacer entonces?

Emprender de nuevo la lucha para ser escuchados y lograr de nuevo la exención de impuestos que nos otorga la Constitución y que nos ha ratificado la Suprema Corte de Justicia.

• ¿Cuál es el fondo del problema?

Pienso que no hay personas calificadas en materia autoral y por lo tanto no han comprendido en su real magnitud la importancia y jerarquía de los creadores intelectuales.

• ¿Cuál sería una solución práctica al problema?

De nuevo entablar pláticas con el Dr. Aspe y solicitarle se le dé seguimineto a los acuerdos que se vayan aceptando, evitando que vuelva a suceder lo que estamos viendo en la actualidad.<sup>331</sup>

Todo parece indicar que el caricaturista cuenta con dos opciones fundamentales en su campo profesional. La publicación en el mayor número de medios posibles, o el ejercicio de otras actividades relativas al diseño y comunicación visual.

Indispensable para el desarrollo del marco teórico del presente proyecto es el análisis del contexto en donde éste tiene lugar, motivo por el cual se exponen en capítulo específico los aspectos históricos y corporativos de la Sociedad Mexicana de Caricaturistas (S.M.C.), que es la institución de origen del

proyecto editorial que nos compete; el Museo de la Caricatura, que es la sede y manifestación fundamental de la S.M.C. con la sociedad; de la Bienal Internacional José Guadalupe Posada, evento de magnitud internacional de difusión de la S.M.C. y de Lapiztola; destino editorial específico del desarrollo gráfico del presente proyecto.

Fig. 4.73 Formato para el pago de derechos de autor de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público en México.

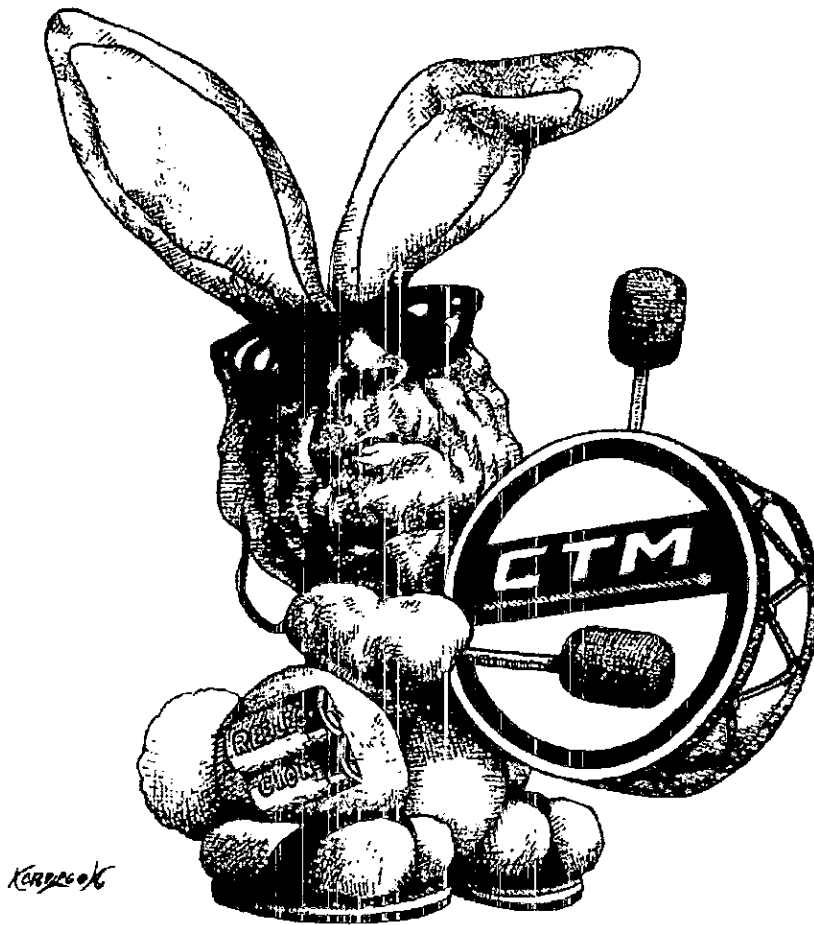


Fig. 4.74 En las palabras de Bergson, lo mecánico superpuesto a lo viviente en una excelente caricatura simbólica de el legendario dirigente sindical Fidel Velázquez, de Nerilicón.

## 5. Lapiztola, órgano de penetración humorística

### 5.1 La Sociedad Mexicana de Caricaturistas y el Museo de la Caricatura

Para analizar cabalmente los antecedentes relacionados con la conformación de lo que hoy es la Sociedad Mexicana de Caricaturistas es necesario estudiar los esfuerzos enfocados a la exposición de material gráfico, puesto que éstos marcaron el inicio de una conciencia de unidad gremial en nuestro país manifestada en los salones del humorismo y que en sus inicios fructificó en la Asociación Mexicana de Caricaturistas y el Club de Caricaturistas. Por consiguiente, la historia de la institución referida y del Museo de la Caricatura está indisolublemente ligada.

El Primer Salón del Humorismo, fue organizado en 1960 dentro del marco de actividades de la Asociación Mexicana de Periodistas, con domicilio en Ayuntamiento 146 y entonces presidida por Armando C. Payerón. Entre los organizadores de dicho evento se encontraban Rius, Huici, Carreño, Guillermo Ley, Ram y El Negro Cuellar.

Dentro de la Asociación Mexicana de Periodistas se perfiló uno de los primeros intentos de organización gremial con la conformación de la Asociación Mexicana de Caricaturistas. Para esta primera exposición se preparó un tabloide, mismo que fue financiado mediante trabajos publicitarios de los organizadores para Nescafé, Pepsi y la Cervecería Cuauhtémoc. A partir de este Primer Salón del Humorismo, surgieron diversas exposiciones que recorrieron diversas partes de la república.<sup>1</sup>

El 1º de diciembre de 1962, se abrió al

público en un salón de la planta alta del inmueble ubicado en la calle de Filomeno Mata No. 8, una exposición de la obra de Guadalupe Posada. Dicha exposición, montada a iniciativa de David Carrillo, formó parte de los eventos inaugurativos de la nueva sede del Club de Periodistas, con domicilio en la dirección citada, encabezados por el Presidente de la República en turno; el C. Adolfo López Mateos.<sup>2</sup> Tiempo después, en el mismo recinto se presentó la Exposición homenaje al 50º aniversario de la Revolución, organizada por la Asociación Mexicana de Caricaturistas.<sup>3</sup>

Hacia 1965, la Asociación encargó a David Carrillo la recopilación de material para la realización de una monografía de la caricatura mexicana, sin embargo, dicho proyecto nunca culminó.<sup>4</sup> El 17 de octubre de 1972, día del dibujante, la Asociación Mexicana de Periodistas y la de Caricaturistas organizaron el *Salón del Humorismo '72*, mismo que se instaló en la galería Club de Periodistas.

En mayo de 1974 se montó a su vez en la explanada municipal en Jajutla de Juárez, Morelos la exposición *Humorismo en el Pueblo*.<sup>5</sup> El Club de Caricaturistas puede considerarse como el antecesor directo de la S.M.C., asociación fundada en el año de 1975 y a la que David Carrillo destinó todo el material recopilado.<sup>6</sup> Ante tal relación, es pertinente preguntarse quién es David Carrillo.

David Carrillo, oriundo de Villaldama, Nuevo León, nació el 29 de octubre de

1920. Trabajó como cajista y prensista en diversos talleres de imprenta para sostener sus estudios de arte en Monterrey. Tras obtener una beca de la Secretaría de Educación en la Academia de San Carlos se trasladó a la Ciudad de México. Como retratista y caricaturista gozó de gran prestigio por su dominio de diversas técnicas de representación como la tinta, la acuarela y el temple.<sup>7</sup>

Actualmente está por cumplir 61 años de actividad profesional como caricaturista; trayectoria que inició en 1941 con sus colaboraciones para *El Universal*. Ha participado también en *ABC*, *Excelsior*, *Novedades*, *El Sol de México*, *Revista de revistas*, *El Universal Ilustrado*, *Diversiones*, *La Tarde*, entre otros. Fue fundador de *La Vida en Broma y Rayas*. En su acervo tiene también la publicación de los libros: *Monos, monitos y monotes*; *Recordar es reír*, 3 vol., y *Historia en caricatura*; *David Carrillo: 50 años*. Obtuvo el primer galardón en el Tlacuilo de oro, concurso auspiciado por el Club de Historietistas de México. Fue además fundador de la Sociedad Mexicana de Caricaturistas y presidente de la misma durante 10 años. Hoy en día ostenta el cargo de Presidente Honorario.<sup>8</sup> (ver figura 5.1)

No puede dejar de valorarse la participación de Alberto Huici como fundador del Club de Caricaturistas y como cofundador de la S.M.C. (ver figura 5.2) Huici nació el 10 de marzo de 1929. Tuvo una formación académica como contador, sin embargo, la caricatura fue el terreno de su vocación. En



Fig. 5.1 David Carrillo por Oswaldo Sagástegul.

1944 publicó sus primeros trazos para *Don Timorato*, revista legendaria de la firma *De la Torre*. Puede mencionarse también su destacada colaboración en diversos diarios nortea-mericanos en las ciudades de Nueva York y Los Angeles hasta el año de 1955.

Aunada a su brillante carrera como cartonista se encuentra su membresía en The National Cartoonist Society. Ya de regreso en México ingresó a *Claridades*, *Ja Ja*, *Jueves de Excelsior*, *Excelsior*, *Hélica* y *La Balota*. En 1958 recibió el trofeo Radio Mil; dos años más tarde en el Concurso del Salón del Humorismo. Este último estuvo a cargo de él una vez que se integró al Club de Periodistas, posteriormente prosiguió con dicha labor en el Palacio de Bellas Artes.

Otros galardones de importancia son sus distinciones en los salones de humorismo en Bodighera, Italia en 1966 y 1970, así como en la primera Olimpiada de Humorismo en 1968 y en el Campeonato Nacional de Humorismo en 1970.

El prestigio de Hui-ci llegó a alcanzar carices internacionales. Fue el fundador del Club de Caricaturistas, mismo que dirigió de 1975 a 1981, y el primer presidente de la Sociedad Mexicana de Caricaturistas de 1975 a 1977. En el año de 1975, obtuvo con su cartón *La Cigüeña*, el primer lugar en el concurso internacional *Skopje*, evento organizado por la Asociación de Caricaturistas de Yugoslavia.

En 1976 obtuvo también el primer lugar en el concurso de la Asociación de Caricaturistas Turcos, en el Festival de Nasreddin Hodja en Akeshir. En el mismo año instituyó el premio Huevo de Onix. En Estados Unidos se ha reconocido ampliamente su obra, tal es el caso de la exposición conmemorativa de su vida y obra que tuvo lugar en el país vecino.<sup>9</sup>

Respecto a la fundación de la S.M.C., ningún testimonio puede ser más valioso que el de David Carrillo:

*En 1974 me fue a buscar Alberto Hui-ci para invitarme a formar un Club de Caricaturistas. Había antecedentes de varios intentos por crear organizaciones de moneros pero habían fracasado. Casi todos estábamos metidos en la Asociación Mexicana de Periodistas y ahí nos manejábamos casi como grupo aparte.*

*Pero Alberto insistió mucho y empezamos a invitar a los compañeros que, cosa rarísima, aceptaron hasta congregarse a cerca de 30 y con ellos nos aventamos con el Club de Caricaturistas. El Club era únicamente para reunirnos con personajes o entre nosotros, pero no tenía un respaldo fuerte como de unión, éramos una Asociación Civil.<sup>10</sup>*

En torno a la necesidad de crear una agrupación de caricaturistas, David

Carrillo afirma que:

*Al principio fue el tener un club de amigos y tratar de ver qué era lo que se podía hacer. Realmente no teníamos un programa de trabajo, sólo reunimos con la idea de buscar beneficios para todos. Incluso, al principio los estatutos que nos rigieron fueron los mismos de la Sociedad de Compositores, porque como se referían al derecho de autor nos servían más o menos igual. . .<sup>11</sup>*

Notable es la significación histórica del restaurante español El Horreo, recinto que sirvió como espacio para las primeras reuniones del Club de Caricaturistas. En el seno de esta agrupación, comenzaron a surgir inquietudes jurídicas respecto a los derechos de los caricaturistas, propiciando la creación de una institución que atendiera tales aspectos.<sup>12</sup>

*La mayoría de los compañeros pensaron que una organización de tipo más serio*

Fig. 5.2 Alberto Hui-ci por Santillán





que nos defendiera como autores sería más benéfica que un club, que realmente nomás lo utilizábamos para reuniones sociales.<sup>13</sup>

Entonces un día, Ernesto Guasp fue a registrar una columna que tenía en *Novedades* a la Dirección General de Derechos de Autor de la SEP y el jefe de registros, Pedro Luis Hernández, le dijo que nos invitara, que era necesario que conociéramos nuestros derechos. Empezamos a parar oreja, porque a nosotros lo del derecho de autor nos sonaba novedoso, nunca nos habían respetado nada y conforme fuimos a registrar nuestra obra, Pedro Luis nos empezó a platicar de la bondad del derecho de autor y cómo nos podía defender; nos presentó con el director de la dependencia, Gabriel Larrea, quien es toda una autoridad en la materia, y él nos invitó a formar la Sociedad Mexicana de Caricaturistas. Convocamos una asamblea para plantearles el asunto a los compañeros y el resultado fue una mayoría abrumadora a favor de

crear la Sociedad. Además, se acordó que la misma mesa directiva del Club, en la que Alberto Huici era el presidente y yo estaba como secretario, encabezara a la S.M.C.<sup>14</sup>

El 7 de octubre de 1975, a las 17:30 horas, en la sala de juntas de las oficinas de la Dirección General de Derechos de Autor con domicilio en Mariano Escobedo No. 438 se efectuó la asamblea referida por David Carrillo. En tan magno evento Angel Zamarripa "Fa-chá" fungió como presidente de debates y David Carrillo como secretario.<sup>15</sup> Los cerca de 30 caricaturistas fundadores fueron:

Durante los días que enmarcaron los inicios de la Sociedad, los caricaturistas se encontraban en una situación de completo desconocimiento de sus derechos autorales, por lo que el trabajo de Pedro Luis Hernández como asesor jurídico de la reciente institución tuvo un papel primordial. Conforme a lo establecido por la fracción IV del

artículo 64 de la Ley del Impuesto sobre la Renta de entonces, los caricaturistas se encontraban exentos del pago de dicho cargo. Gabriel Larrea y Pedro Luis Hernández gestionaron la estructuración jurídica de la nueva Sociedad. Los objetivos fundamentales de la S.M.C. se centraron desde entonces en premisas básicas en torno a sus agremiados:

- Protección jurídica
- Fomento de la creación y difusión de su obra
- Cobro por ejecución pública
- Protección de sus derechos de autor.<sup>16</sup>

La primera mesa directiva de la Sociedad estuvo conformada por Alberto Huici como presidente, David Carrillo como secretario, Sergio Iracheta como vocal tesorero, Germán Malvido y Ernesto Guasp como vocales. Por su parte al primer comité de vigilancia estuvo a cargo de Angel Zamarripa con Armando Guerrero Edwards y Enrique Heras como vocales. Durante cerca de dos años la Sociedad y el Club subsistieron como órganos paralelos, sin embargo, en una junta se decidió suprimir al Club por la esterilidad de sus actividades sociales con respecto al beneficio aportado a la Sociedad. Ante tal decisión Huici y algunos agremiados decidieron perpetuar al Club, dejando a la Sociedad sin dirección. Tras la dimisión de Antonio Cardoso como presidente de la Sociedad al día siguiente de resultar electo, David Carrillo asumió el cargo en 1976.

En la primera asamblea extraordinaria, que tuvo lugar el 5 de agosto de 1977, Cardoso fue elegido nuevamente por 23 votos, con Carrillo como secretario general, Bulmaro Castellanos "Magú" como tesorero y Carlos DZIB y Germán Malvido como vocales. Tras una exigua gestión de 38 días, Cardoso renunció nuevamente, dimisión que se oficializó el 12 de septiembre de 1977, dando la oportunidad a David Carrillo, por elección mayoritaria, de asumir el cargo una vez más. La gestión de Carrillo se enfrentó a la necesidad de conseguir un espacio propio y de allegar recursos.<sup>17</sup>

Ramón Aguilar Rosas  
Ernesto Guasp  
Hector Valdez  
Tuno Alvarenga  
Eduardo Gómez  
Alejo Vázquez Lira  
Luis Borja  
Armando Guerrero Edwards  
Alberto Huici  
Jorge Carreño  
Enrique Heras  
Alberto Isaac  
Antonio Cardoso  
Victor Manjarrez  
Sergio Iracheta  
David Carrillo

Pedro Pérez  
Guillermo Ley  
Bulmaro Castellanos  
Abel Quezada  
Germán Malvido  
Carlos Dzib  
Juan Ramirez  
Rogelio Naranjo  
Eduardo del Rio  
Oswaldo Sagástegui  
Teodoro Yargas  
Helio Flores  
Marino Sagástegui  
Angel Zamarripa  
Rafael Freyro  
Leonardo Vadillo



**SOCIEDAD MEXICANA DE CARICATURISTAS S. DE A. DE I. P.**  
DONCELES 99-A CENTRO C. P. 06020 MÉXICO, D.F. Tel. 7891408, 7951187, 7027657 con fax.

Fig. 5.3 Firma corporativa de la Sociedad Mexicana de Caricaturistas.

*Si, al principio tuvimos muchas carencias. Para empezar, carecíamos de local, porque el que teníamos en Humboldt era de la Secretaría de Turismo. Luego nos fuimos al Club de Periodistas a un local que nos ofreció Antonio Sáinz de Miera, y nuevamente regresamos al edificio de Humboldt. Después de eso empezamos a trabajar ya en forma bastante seria, tratando de conseguir cosas para los compañeros. Lo primero fue resolver las carencias de*

*la Sociedad, porque no teníamos nada. Entonces a mí se me ocurrió hacer una revista para obtener recursos vía publicidad. Así nació la revista Rayas, en enero de 1980.<sup>18</sup>*

Los terremotos del 19 y 20 de septiembre de 1985 marcaron profundamente la vida de los capitalinos y sus instituciones, y la S.M.C. no fue la excepción. Ante el desplome de su recinto, los agremiados se vieron en la necesidad de reubicar su sede, misma que sería establecida como el Museo de la Caricatura el 19 de marzo de 1987 en el antiguo Colegio de Cristo, por instrucción del entonces presidente de la república, Miguel de la Madrid Hurtado, dentro del programa de actividades del Tercer Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México.<sup>19</sup> (ver figura 5.4) Al respecto comentó David Carrillo:

*Sí, la sede que teníamos allá por las calles de Humboldt se vino abajo con el temblor del 85 y nos quedamos sin sede.*

*Para esto, ya habíamos tenido pláticas con el presidente y con el regente para tener una sede propia y después del terremoto nos refugiamos otra temporada en el Club de Periodistas.*

*En una ocasión fuimos a ver al presidente Miguel de la Madrid en un desayuno en el que estuvimos como diez caricaturistas nada más. Los compañeros estaban platicando cuando yo dije: 'Señor presidente, perdón que lo interrumpa pero yo tengo que hablar de un problema que requiere una solución inmediata', y le presenté nuestra necesidad de tener una sede. Nos dijo que sí, que nos entrevistáramos con el entonces regente, Ramón Aguirre para que fuéramos a ver distintas posibilidades...'<sup>20</sup>*

El interés por el Museo de la Caricatura adquiere nuevos bríos cuando se considera que es uno de los siete museos de su tipo existentes en el mundo. (ver figura 5.5) Desde su fundación, el Museo se consagró como una galería importante del desarrollo gráfico humorístico mediante exposiciones colectivas e individuales de carácter temporal, puesto que carecía de recursos para organizar su propia exposición permanente.

Entre las exposiciones temporales individuales presentadas se encuentran la de Helioflores, Rius, Naranjo, Carrillo, Fachá, El Fisgón, Hernández y García Cabral entre otros. En lo que refiere a las diferentes administraciones que han encabezado la Sociedad, debemos considerar sus diferentes aportaciones. La administración de Alberto Huici de la Torre (1975-1977) configuró el perfil de la Sociedad. La de David Carrillo (1977-1985), con Pedro Luis Hernández como asesor jurídico, reunió a numerosos caricaturistas, gestionó la creación

Fig. 5.4 Fachada del Antiguo Colegio de Cristo. Hoy el Museo de la Caricatura.

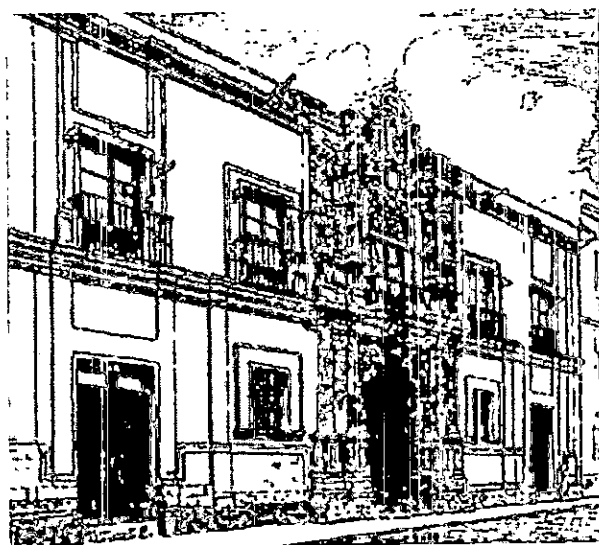




Fig. 5.5 Primer imagen gráfica del Museo de la Caricatura.

de una colonia de caricaturistas (proyecto fallido que sin embargo generó recursos), promovió la edición de un libro dedicado a Leonardo Vadillo, montó la exposición *120 años de caricatura en México*, y asistió a los caricaturistas en problemas de diversa índole.<sup>21</sup> Al respecto comentó carrillo en 1992

*Yo siempre he sido un admirador de todo aquel que se dedica a hacer caricaturista y lo veo que lucha. Yo sé que es una carrera bastante difícil; sé por todo lo que hay que pasar para llegar, por eso, para mí, siempre fue un honor y una responsabilidad representar a mis compañeros.*<sup>22</sup>

La dirección de Pedro Sol (1986-1989) gestionó la reubicación de la sede de la S.M.C. tras el terremoto de 1985 e internacionalizó la labor de la Sociedad. (ver figura 5.6) La de Arturo Kemchs (1990-1993) introdujo 96 caricaturistas, muchos de los cuales eran de provincia, por otro lado, se organizaron dos bienales internacionales de caricatura, se consiguió la afiliación al IMSS y un seguro de vida, además de la publicación del Anuario de Caricatura, la revista *Lapiztola*, catálogos y varios libros de caricatura.

A partir de 1990 se gestaba la idea de materializar una exposición permanente partiendo de los ejemplares donados por Carrillo, entonces almacenados. En 1992 Arturo Kemchs, dio rienda suelta al proyecto de la exposición permanente, mismo que se consumaría durante la gestión de Ramón

Garduño Hernández el 17 de abril de 1995 con el proyecto *La caricatura en la historia; historia de la caricatura*. Destacada a su vez fue la labor de Alejandro Pérez Basurto "Apebas" en la formación de un grupo de trabajo en torno a la creación de la exposición permanente. *La caricatura en la historia; historia de la caricatura* que contiene 250 caricaturas, 120 biografías, 100 objetos personales, y una biografía nacional a través de la caricatura desde 1826 hasta la fecha. El archivo permanente es tan vasto que en la exposición se presenta tan sólo el 10 % del material, ofreciendo la posibilidad de cambiarle en periodos de tres a cuatro meses.

La exposición fundamenta su discurso histórico en cuatro periodos: *La Caricatura en el México Independiente (1826-1876)*, *La Sátira en el Porfiriato (1876-1911)*, *La Caricatura de la Revolución, el Caudillismo y el Maximato (1911-1934)* y *La Crítica Humorística por sexenios (1934 en adelante)*. Los objetivos esenciales de la exposición permanente son, en palabras de los coordinadores del proyecto, *dar al pueblo de México un verdadero Museo de la Caricatura, presentar la historia de México tal y como la presentaron los caricaturistas en cada etapa, y hacer que la gente entienda la importancia de la imagen y su repercusión política y sociológica en la historia.*<sup>23</sup>

Cuando Ramón Garduño Hernández asumió la presidencia de la Sociedad en 1993, tenía como objetivos fundamentales la preservación de los beneficios jurídicos ganados en las administraciones anteriores, el mantenimiento del inmueble del Museo, así como la variación de las actividades culturales que tenían lugar en el recinto.<sup>24</sup>

Fig. 5.6 Acercamiento a la fachada del Museo de la Caricatura.

Al término de la gestión de Ramón Garduño un considerable número de agremiados abandonaron las filas de la Sociedad. En 1997 Alejandro Pérez Basurto asumió la presidencia de la S.M.C. enfocándose en la recon-



figuración de la Sociedad como institución hegemónica del gremio en torno a los preceptos de protección jurídica en materia de derechos de autor y en el apoyo y difusión de la obra de valores nuevos de la caricatura en el espacio editorial sobreviviente; *Lapiztola*. Otra de las inquietudes de Apebas ha sido la búsqueda de fuentes económicas para la Sociedad, por lo que el Museo ha jugado un papel fundamental en dicho objetivo.

Si bien es cierto que uno de los objetivos estatutarios de la S.M.C se centra en el



Fig. 5.7 Imagen gráfica de la Bienal Internacional de Caricatura José Guadalupe Posada.

## 5.2 La Bienal Internacional de Caricatura José Guadalupe Posada

fomento de la creación y difusión de la obra de sus agremiados, también lo es que dicha institución se ha preocupado por la producción y difusión de la gráfica-humorística en todo el mundo, muestra de ello es la Bienal Internacional *José Guadalupe Posada*, que es un certámen de gran prestigio global, circunstancia ratificada por el espacio que se le dedica en *Witty World*, la revista más importante en materia de caricatura. (ver figura 5.7)

Con base en lo expresado por el actual Presidente de la S.M.C., "Apebas", los antecedentes del certámen se encuentran en algunos concursos nacionales efímeros que no rebasaron la doble edición. La bienal surge específicamente con motivo de la conmemoración del quinto centenario del encuentro de dos mundos. El proyecto inicial tenía como objetivo el sondeo de la opinión de los caricaturistas iberoamericanos con respecto a este evento histórico.

En 1994 se convocó a una segunda edición con el nombre Salón Internacional del Humor con el tema *Lapiztola*, en esa ocasión se recibieron obras de 57 países. Comprobado el éxito del proyecto, se decidió replantear el título de las futuras ediciones, motivo por el cual se adoptó la referencia del caricaturista mexicano más reconocido mundialmente; José Guadalupe Posada.

La tercera edición de la Bienal, convocada a 120 países tuvo por tema "El Arbol", dicha determinación obedeció a una postura ecologista en torno a la problemática ambiental mundial y particularmente a la del Distrito Federal, Guadalajara, Monterrey, Tabasco y Chia-pas.

Una tendencia que se ha mantenido desde la segunda edición es la concesión a los participantes para desarrollar un temo

libre. Apebas reconoce que en las dos primeras ediciones se cometieron serios errores en la distribución de los premios como en la redacción de la convocatoria en el sentido de que los participantes debían ser profesionales con trabajos publicados.<sup>25</sup>

En la cuarta edición, se ha planteado el tema "Lo que el siglo se llevó". Una actividad que, desarrollada a la par de la Bienal, no puede dejar de mencionarse es la entrega de los Premios Anuales de Caricatura, galardones que año con año se otorgan mediante el voto libre de los agremiados.<sup>26</sup>

## 5.3 *Lapiztola*, órgano de penetración humorística

Partiendo de la consideración de David Carrillo como personaje fundamental en la conformación de la S.M.C., y por ende del Museo de la Caricatura, es pertinente considerar su labor editorial como antecedente directo de las publicaciones producidas en la Sociedad. *La Vida en Broma*, revista auspiciada en los años cincuentas por un excéntrico abogado que fungió como moderno mecenas, encarnó la iniciación de David Carrillo como director editorial.

Tras su experiencia en *La Vida en Broma*, Carrillo se vio impulsado, por la imperiosa necesidad de allegar recursos a la Sociedad, de la cual era ya director, a dar vida a la revista mensual *Rayas*. (ver figura 5.8) El consejo editorial de esta publicación estaba integrado por David Carrillo, Eduardo Gómez, Juan Ramírez, Rafael Ruiz Tejada, Ricardo Salazar Berber, Leonardo Vadillo y Pedro Luis Hernández.

Uno de los problemas más significativos que David Carrillo tuvo que enfrentar en la dirección de *Rayas* fue la distribución, puesto que el Presidente de la Unión de Voceadores, Enrique Gómez Corchado, hizo lo posible por impedir su difusión al considerar que la publicación se opondría a sus aspiraciones políticas.

En sus inicios, *Rayas* tiraba 5,000 ejemplares, los cuales estaban ilustrados por los socios a cambio de las aportaciones que no pagaban a la Sociedad. La cuestión de la distribución se resolvió con la entrega directa de los ejemplares por los miembros del consejo editorial. *Rayas* quedó enterrada entre las víctimas del gran terremoto de 1985.

Con la llegada de Arturo Kemchs a la cabeza de la mesa directiva se replanteó a mediados de 1991 la necesidad de producir una revista de los caricaturistas. Fue entonces cuando Luis Carreño propuso el título *Lapiztola*, mismo que se reforzó con el eslogan de *Rayas; Organó de Penetración Humorística*. A principios de marzo de 1992 se lanzó el primer tiraje en un formato de 40 páginas tamaño carta. La dirección de la revista estuvo a cargo del mismo Kemchs, Eduardo Gómez fungió como subdirector. Por su parte el consejo editorial estaba integrado por Castrux, Iracheta, Marino, Pedro Sol, Ramón y Rruizte. Rius y Alberto Isac estaban como asesores, mientras Caestre y Salazar Barber se responsabilizaron por el diseño.<sup>27</sup> En la introducción del primer número se podía leer la siguiente presentación:

Fig. 5.8 Portada de la revista *Rayas*, antecesora de *Lapiztola*.

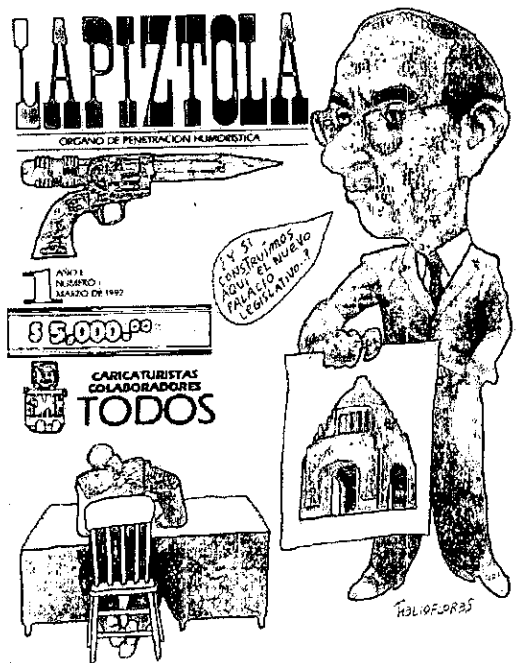


Fig. 5.9 Portada del primer número de *Lapiztola*.

#### Editorial

*Esta publicación que tiene usted en sus manos, nace como los niños con suerte, con la torta bajo el brazo. La torta que trae 'Lapiztola' es que como pocas revistas, esta tiene asegurados los mejores colaboradores, es decir, usted va a encontrar en sus páginas la participación de TODOS los caricaturistas del país y que están afiliados a la Sociedad Mexicana de Caricaturistas, S.A. de I.P., que es una organización que tiene 18 años de fundada.*

*Nuestra pretensión es que cada vez que salga a la venta 'Lapiztola' usted tenga en sus manos el mejor humor de los caricaturistas de México. Mes tras mes la encontrará usted en todos los puestos de periódicos y en los exhibidores de los mejores almacenes comerciales.*

*México, es decir, sus cartonistas, están considerados como de los mejores del*

*mundo; como los más politizados y para ver si es cierto en cada edición usted, amable lector, encontrará trabajos de dibujantes de otras partes del mundo. Esta ocasión aprecie usted los trabajos del ruso Smirnow y del cubano Carlucho.*

*'Lapiztola', que es un órgano de difusión de la Sociedad Mexicana de Caricaturista, promete superarse número tras número y para ello contamos con usted que creemos no nos negará el favor de sus sugerencias. (ver figura 5.9)*

**¡ADELANTE, PUES, Y QUE LA DISFRUTE!**<sup>28</sup>

Para la publicación del número cuatro los puestos administrativos en la revista aumentaron, Ramón quedó como director, como coordinador Trizas, y Maral y Juan Ramírez en relaciones públicas.<sup>29</sup> Ramón, presidente de la S.M.C de 1993 a 1997, afirmó que *La revista Lapiztola nació de la necesidad primigenia de contar con un órgano que difundiera*

Cuando Ramón fue electo director de la S.M.C., una nueva etapa comenzó para *Lapiztola*, pues a partir del número 21, publicado en enero de 1994, su formato aumentó de carta a oficio y su portada se plastificó.<sup>31</sup> La publicación ha multiplicado, como resultado del crecimiento de su institución de origen, la variedad estilística de su producción, situación que puede observarse en los menos de diez colaboradores promedio de *Royas* y los 150 del nuevo órgano de penetración humorística.

Hacia 1996 Trizas era el director de la revista, en una entrevista realizada para el número 48, el director afirmaba que ésta inovó el paradigma de la revista de caricaturas en nuestro país por su carácter documental en torno a la caricatura misma a través de la inserción de documentos sobre la historia de la caricatura y la creación de la sección cultural *Caricultura*. En opinión de Trizas, la revista juega un papel fundamental como órgano oficial de la S.M.C. para la defensa de los derechos de sus agremiados, por supuesto, sin descartar su importancia como fuente de recursos.<sup>32</sup>

La mañana del lunes 6 de marzo de 1995, se publicó por primera vez *Al tiro*: el semanario de la risa bajo la dirección de Ricardo Salazar Berber y con Eduardo Gómez como subdirector editorial general. El periódico, cuyo título fue retomado del lenguaje popular, surgió como producto de una decisión unánime tomada en una junta de la mesa directiva. El contexto económico-social (el del error de diciembre de 1994) en que el semanario apareció fue especialmente difícil, situación manifestada en el campo editorial por el despido masivo de muchos caricaturistas. Consecuentemente, *Al tiro* representó una nueva oportunidad laboral para aquellos exiliados editoriales. Los responsables de la reunión de valores en torno a la nueva publicación fueron Ramón, Eduardo "Nene" Gómez, Salazar Berber y Alán. Por otro lado, Abel Luna

fungió como jefe de información y redacción, mientras Martha Barragán se encargó del diseño gráfico.<sup>33</sup> Después de aproximadamente un año de trayectoria ininterrumpida, *Al tiro* desapareció en marzo de 1997 ante la problemática económica que enfrentaba la S.M.C.

## 5.4 *Lapiztola* y su competencia

En lo que se refiere a la competitividad en el contexto mercadológico de las revistas de caricaturas conviene hacer una observación importante. Constante de la perspectiva de algunas de las directivas de tales publicaciones en nuestro país es su mesurada perspectiva de competencia, posición que se justifica por la amplitud que el mercado mexicano ofrece. En este sentido Magú, exdirector de *El Papá del Ahuizote*, expresaba en entrevista a *Lapiztola* con motivo de la inauguración del *Papá del Ahuizote*.

*No buscamos competir, porque en el universo de las revistas de humor hay espacio para que todas sobrevivan.*<sup>34</sup>

En el caso de *Lapiztola*, se asume la misma postura por dos factores fundamentales; La naturaleza misma de la S.M.C., su institución de origen, y la casi nulidad de su competencia en el mercado por la sistemática desaparición de las revistas de caricaturas en los últimos cuatro años. Como se ha manifestado en el apartado correspondiente, la S.M.C es una organización civil cuyos objetivos son de carácter cultural y laboral más que lucrativo. Dicho carácter se refleja en las dos publicaciones que se han producido en su seno.

*Lapiztola* se ha definido más como un órgano de penetración cultural que comercial a pesar de constituir una de las fuentes de ingreso de la S.M.C. En este sentido Trizas, director de la revista en 1996, declaraba en entrevista que:

*Es importante mencionar que el proyecto se ha mantenido no obstante la crisis mundial del papel y la crisis económica de nuestro país. No sólo eso sino que se*

*ha consolidado con la aportación de caricaturistas nuevos y decanos para convertirse en un espacio libre, sin censura. . . Es cierto que falta proyectar con mayor fuerza a LAPIZTOLA, pero eso tiene un costo inalcanzable por el momento gracias a los errores de diciembre, de enero, de febrero, de marzo, de. . . Ante el "boom" de revistas de caricaturas -sin precedentes en México- se da una fuerte competencia en el mercado. Aparecen críticas para nosotros que de repente coinciden con la aparición de una nueva revista y eso nos hala-ga. . . Pero esas voces deben entender que nosotros no recibimos subsidio alguno y tenemos que sobrevivir con la publicidad y, por supuesto, con las ventas.*<sup>35</sup>

De las palabras del director podemos inferir que la revista no se define como un proyecto empresarial de coyuntura,<sup>36</sup> sino como un organismo que si bien persigue un posicionamiento bien definido en su mercado, tiene como objetivos paralelos el reforzamiento de la presencia de la S.M.C. en la sociedad como el salvaguardar los derechos autorales de los agremiados.

En el mismo tenor, Trizas señaló que la revista no debía ser valorada con los mismos criterios con que los son otras revistas de la misma temática pero de marcada tendencia lucrativa. En otras palabras, no puede hablarse de una competencia de carácter lineal, puesto que la revista no cuenta con los subsidios gubernamentales o los generosos espacios publicitarios por la tendencia cultural que le define.

Si bien es cierto que Trizas habla de un auge sin precedentes hacia 1996,



Fig. 5.10 Portada de *El Chamuco* no. 48 en su segundo año.

también lo es que en la actualidad podemos observar una evidente desaparición de diversas revistas del género. Atribuir el hecho a una sola causa es insostenible, por lo que puede hablarse de contingencias económicas, profesionales y políticas.

Como causas económicas puede citarse la crisis de materia prima para la producción editorial, específicamente el papel, y la falta de liquidez por parte de quienes tienen la iniciativa de instituir un proyecto editorial.

Como causas profesionales tenemos la exigua valoración del trabajo de los autores gráficos por parte del medio editorial y que en términos generales conduce al desgaste de las relaciones profesionales, por otro lado puede considerarse la inexperiencia de los caricaturistas como administradores en un género de revista que se ha caracterizado por la falta de impulso por parte de otros profesionales, obligando a los caricaturistas a asumir dicho papel.

Magú, uno de los directores del difunto *Papá del Ahuizote* considera que *Los caricaturistas no somos administradores*

*y si nos matemos en eso fracasamos por desgaste.*<sup>37</sup> Otra de las dificultades profesionales que el medio editorial encara es sin duda la idiosincrasia laboral, al respecto Marino opina que fundar una revista:

*Significa dolores de cabeza, muchos desmadres, peleas, bromas, alegrías y broncas tremendas con la imprenta, con los caricaturistas...*

*Con ellos porque todos dejamos la entrega de los trabajos para última hora, hasta que uno se va disciplinando y no creo que nosotros seamos disciplinados, yo creo que es parte de nuestra idiosincrasia y por esa razón es que hacemos difícil la labor misma.*<sup>38</sup>

Como causas políticas tenemos la regulación del papel por parte del estado y la integración de equipos editoriales con trasfondos políticos bien definidos en donde el trabajo editorial esta, por consiguiente, ligado irremisiblemente a la vida del proyecto político.

Si en el sentido del concepto mercadológico de competencia general se asume que todos los productos de un rubro determinado se debaten por los recursos económicos del mercado meta, entonces sí podemos hablar de una competencia genérica entre todos los productos editoriales.

Evidentemente, resultaría improductivo enumerar todo el circulante del mercado editorial local, sin embargo, podemos hablar de los más allegados en cuanto a su estructura y temática a *Lapiztola*.

La labor de la generación de profesionales que integraron el grupo Caricaturistas Re-volucionarios ha sido destacada no sólo por la calidad de su trazo y su originalidad, sino por su trascendencia a través del reconocimiento de algunos de ellos en diversos certámenes como el Premio Nacional de Periodismo. Antonio Helguera y Rafael Barajas Durán, premios respectivos de los años 96 y 99, así lo evidencian.

A los dos caricaturistas antes mencionados se han sumado Magú, Ahumada y Rius entre otros. Este grupo se ha distinguido por su iniciativa editorial con la fundación de *El Chahuistle* y *El Chamuco*, revistas de caricaturas ahora extintas. (ver figura 5.10) En su momento ambas publicaciones constituyeron la competencia más representativa de *Lapiztola*.

En opinión de Apebas, director de la S.M.C., *El Chahuistle* fue víctima de los conflictos profesionales entre los editores, Guillermo y Fernando Mendizabal, y los caricaturistas. Por su parte, el notable caricaturista político-musical atribuye la caída de *El Chamuco* a consideraciones de índole político.

En junio de 1988 se lanzó al mercado *Rhumor: todo se ha perdido menos el Rhumor*, publicación que ha sobrevivido a las turbulencias económicas y políticas bajo la dirección de Oswaldo Sagástegui.<sup>39</sup> (ver figura 5.11) *Rhumor*, de acuerdo a Apebas, director de la S.M.C. y de *Lapiztola*, constituye la única competencia actual de nuestra revista. Los Sagástegui, Oswaldo y Marino, conforman la directiva de la revista, al respecto la entrevista con el segundo, realizada en 1993 para *Lapiztola* desde

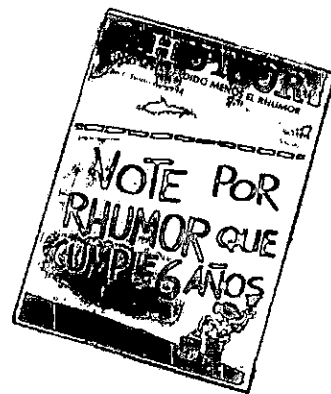


Fig. 5.11 Portada del sexto aniversario de *Rhumor*.

su oficina en la sede de *Rhumor*, con domicilio en la colonia Anzures, es bastante ilustrativa:

**LAPIZTOLA:** *¿Cuáles han sido tus logros máximos en este tiempo?*

**Marino:** *Son dos: uno, haber llegado a la página editorial de Excelsior y en segundo lugar, que nació la revista RHUMOR, que era una ilusión que yo tenía desde muy joven, además de otros premios que me han dado, que para mí no son tan importantes, porque los premios son accidentes no los busca uno y en este caso estos dos logros sí los busque...*

**LAPIZTOLA:** *¿Cómo nació Rhumor?*

**MARINO:** *Fue el día que cumplí 50 años, cuando empecé la curva de la elipse. Hubo varios intentos de sacarla antes pero ninguno concretó, principalmente por razones económicas. Cuando pude superarlos, les dí la idea. Primero la iba a sacar la Sociedad Mexicana de Caricaturistas y luego ya no se pudo y como yo ya había dado el primer paso, reunir gente, decidí seguir adelante.*

*Luego vino el problema de ponerle nombre y encontré uno que a mí me*



*parecía muy nuestro, muy mexicano: RHUMOR, porque aquí vivimos de rumor y el rumor es algo que va de boca en boca y de oído en oído...*

**Lapiztola:** *¿Cuáles son los objetivos de RHUMOR?*

**MARINO:** *Su principal objetivo fue crear una nueva tribuna y una publicación que hacía falta en México, que es un país de caricaturistas y con mucho sentido del humor, pero hubo muchos intentos de sacar revistas de este estilo y, aunque no puedo decir que somos los descubridores del hilo negro, sí levantamos un pedazo del periodismo que estaba ahí tirado y ahora nos han seguido otros.*

*Además, nosotros estamos llegando a los cinco años de publicación, eso es algo que jamás habíamos pensado, creíamos que íbamos a llegar al cuarto o quinto número, pero no al quinto año. Eso quiere decir que estamos orgullosos de ser quintos, es increíble ¿no?, pero ser quintos a estas alturas es también motivo de orgullo.*

**LAPIZTOLA:** *¿Qué cambios ha sufrido RHUMOR desde que nació hasta ahora?*

**MARINO:** *Es como la selección nacional: ha venido de menos a más, hemos ido mejornado tanto en calidad de papel e impresión como en los trabajos que presentamos, ya intervienen caricaturistas también de fuera del país, lo cual ha hecho que se alimente con buenas colaboraciones.*

**LAPIZTOLA:** *¿Qué aportación sientes que ha hecho RHUMOR al periodismo mexicano?*

**MARINO:** *Yo creo que hemos dado una válvula de escape, porque aquí no se*



Fig. 5.13 Portada de Boletín Mexicano de La Crisis en su número del 14 de octubre, 2000.

*restringe ninguna idea de los compañeros caricaturistas, pero cada quien es responsable de lo que hace. Esto da oportunidad a que ellos publiquen muchas de las cosas que tal vez en algunos periódicos que se consideran serios no se publicarían.<sup>40</sup>*

La importancia de *Lapiztola* como una de las únicas revistas con caricaturas que actualmente circulan en el mercado editorial capitalino es indiscutible.

Si consideramos un criterio apegado a la presentación visual más que a una similitud narrativa estricta, podemos considerar a *Siempre! presencia de México*, publicación que se ha distinguido desde el ingreso de Jorge Carreño y después de su hijo Luis, por el uso de la caricatura como distintivo en la portada. (ver figura 5.12) Puede observarse a su vez el surgimiento de algunas revistas semihumorísticas apegadas al fotomontaje y a lo que podríamos denominar fotoperiodismo paparazziano. Tal es el caso del *Boletín Mexicano de La Crisis*, de Carlos Ramírez, destacado columnista de *Indicador Político* en *El Universal*. (ver figura 5.13)

Fig. 5.12 Portada de *Siempre! Presencia de México* de Beatriz Pagés Rebolár en su número 2471.



## 5.5 Análisis gráfico de Lapiztola

Un paso fundamental en todo proceso de diseño es la revisión de lo que se ha realizado en torno al objetivo del proyecto, en este sentido, el estudio de lo que podríamos denominar la historia gráfica de la portada, es indispensable para conocer a los elementos que de manera particular integran a la revista como a su comportamiento a lo largo de ocho años de publicación.

Lo que en la sección de componentes narrativos de la portada de revista, en el capítulo correspondiente, hemos señalado como el nombre y eslogan, puede denominarse en conjunto también encabezado. Tenemos entonces tres elementos gráficos de importancia fundamental: el encabezado, el símbolo y el imagotipo de la S.M.C. La fuerza del nombre de nuestra revista destino, radica en el anagrama que le constituye, puesto que la transposición lingüística de los sustantivos lápiz y pistola, es una metáfora no sólo del humorismo que ha de caracterizar la temática de la revista, sino del carácter sintético en cuanto a la semántica que usualmente se espera tanto en el dibujo como en la ilustración humorística. El lápiz como elemento de configuración por excelencia representa a su vez la labor del caricaturista, mientras la pistola es la manifestación del poder de la imagen en la prensa escrita.

El subtítulo o slogan tiene una doble función, exponer abiertamente el género de la revista como añadir una tercer vertiente semántica al remitir a una evidente connotación de carácter sexual que a su vez define al humorismo latinoamericano. Doble sentido en el nombre (profesión y efecto) y doble sentido en el slogan (género y picardía). Consideremos ahora el análisis propiamente gráfico.

El encabezado de *Lapiztola* se compone de un logotipo o disposición tipográfica, de un símbolo y de un subtítulo o *slogan*. El logotipo ha estado configurado por distintas variantes del tipo *Play Bill*. La primera de éstas era delgada y alta, (ver

Fig. 5.14 Primer propuesta tipográfica del logotipo de Lapiztola, marzo de 1992.



figura 5.14) la segunda aumentó su cuerpo y la anchura de su caja, (ver figura 5.15) la tercera acentuó el peso de sus patines dirigiendo sus curvas al interior del cuerpo, (ver figura 5.16) en la cuarta casi se perdió el contraste característico del tipo y sus patines, (ver figura 5.17) y en la quinta se fusionó el símbolo con el logotipo en una suerte de imagotipo. (5.18)

Desde la cuarta propuesta puede observarse una tendencia a experimentar más allá del color plano a través de la proposición de efectos tridimensionales como la sombra del tipo proyectada en el fondo. En la evolución del subtítulo o slogan hay también observaciones de interés. En las primeras tres propuestas se presentan variantes tipográficas góticas o



Fig. 5.15 Segunda propuesta tipográfica del logotipo de Lapiztola introducida en el número 20, diciembre de 1993.



Fig. 5.16 Tercera propuesta tipográfica del logotipo de Lapiztola introducida desde el número 23, marzo de 1994.

Fig. 5.17 Cuarta propuesta tipográfica del logotipo de Lapiztola introducida desde el número 53, febrero de 1997.



# LAPIZTOLA

ORGANO DE PENETRACION HUMORISTICA

Fig. 5.17 Quinta propuesta tipográfica del logotipo de Lapiztola introducida desde el número 63.

sans serif, también denominadas *Lineale* o *Grotesque*. La primera en presentación normal (posiblemente *Eras Medium ITC*) y la segunda y tercera en cursivas. En la cuarta propuesta hay un tipo romano o *Garalde* que rompe con la continuidad establecida. En la última se retoman las variantes góticas concediendo un peso mayor al subtítulo.

Lo anterior deja entrever la mayor falta de consistencia en el manejo tipográfico del subtítulo con respecto del título o nombre de la revista.

El segundo elemento en importancia es sin lugar a dudas el símbolo. El cual permaneció intacto hasta la entrada de la quinta propuesta. Este responde a la traducción literal y gráfica del anagrama. (figura 5.19)

El tercer elemento gráfico es el imagotipo de la S.M.C., mismo que ha presentado diversas variantes en su manejo dentro de la portada de la revista. Debe

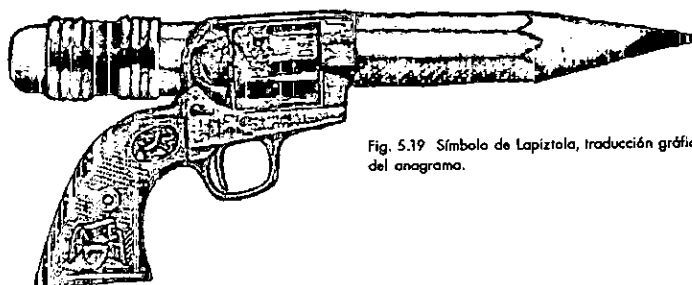


Fig. 5.19 Símbolo de Lapiztola, traducción gráfica del anagrama.

señalarse la certeza en la elección de una figurilla totonaca como símbolo de representación del humorismo por su significado histórico.

La primer imagen gráfica de la Sociedad estaba conformado por un imagotipo de la figurilla mencionada con las siglas de la institución, la segunda versión fue más explícita, pues incluía la firma corporativa completa, por otro lado, a la carita se le estilizó por nueva cuenta. La tercera retoma la carita de la primera propuesta, y la última tiene un carácter tridimensional. En resumen, podemos decir que las dos primeras se apegan a las técnicas de impresión tradicional mientras la última responde a una estética influenciada por el diseño con

herramientas electrónicas. (ver figura 5.20)

Dentro de los tres elementos señalados con anterioridad, el encabezado es sin duda ambivalente, puesto que su importancia gráfica es de igual peso que su contenido textual. El resto de los elementos que conforman a la revista son principalmente narrativos y son el número, el año, el mes y el precio.



Fig. 5.20 Evolución de la imagen gráfica de la SMC

El análisis anterior debe completarse con una retrospectiva del manejo concreto de dichos elementos en la revista, por lo que a continuación se presentan las portadas desde el primer número hasta el ejemplar de septiembre del 2000 con excepción del 35 y el 92, que no se encontraron en el archivo de la S.M.C. La historia gráfica de *Lapiztola* puede concebirse en cuatro épocas. La primera corresponde del número 1 al 20, la segunda del 21 al 52, la tercera del 53 al 62 y al última del 63 hasta la fecha.

### Primera época

La primera época se caracteriza no sólo por ser la del lanzamiento de la publicación, sino por el manejo del formato carta. Es el periodo de introducción de los elementos gráficos, por lo cual el logotipo y el símbolo aparecen en dimensiones generosas en la mayoría de los casos.



Fig. 5.21 No. 1, marzo de 1992. Esta portada tiene una disposición simétrica de los elementos. El fondo sin color a su vez evidencia la timidez en el manejo cromático.

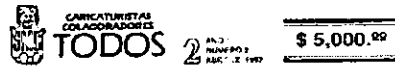
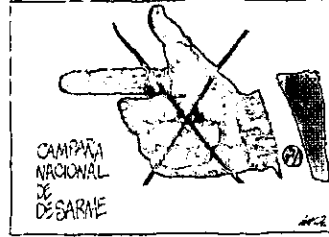
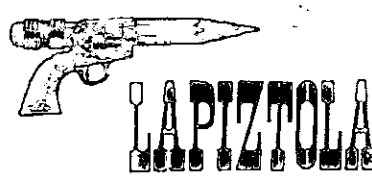


Fig. 5.22 No. 2, abril de 1992, el símbolo goza de proporciones generosas que nunca más tendrá, se experimenta con el título, nótese la ausencia del slogan.

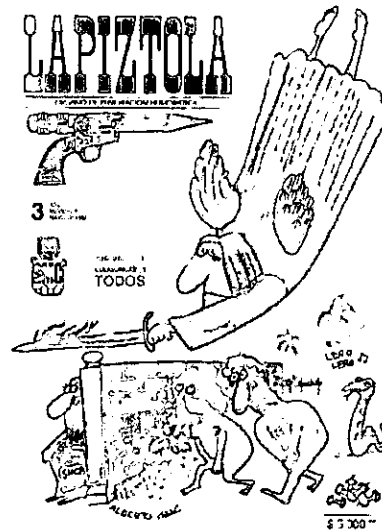


Fig. 5.23 No. 3, mayo de 1992. No sólo la caricatura tiene cabida en la portada, sino la ilustración humorística en general.



Fig. 5.24 No. 4, junio de 1992. Se perpetúa la ausencia de fondo como técnica de cohesión entre la ilustración y el formato.



Fig. 5.26 No. 6, octubre de 1992. El color incursiona en su máxima expresión, sin embargo el rojo sobre el azul carece de contraste suficiente. La tipografía interactuó dinámicamente con la ilustración.



Fig. 5.25 No. 5, sin mes, 1992. La primera ilustración con fondo, aunque de manera tímida



Fig. 5.27 No. 7, noviembre de 1992, éste es el primer número en donde se concibe un espacio propio para el título a manera de plastó de color. La ilegibilidad es evidente en la tipografía de la parte inferior por la falta de contraste.



Fig. 5.28 No. 8, diciembre de 1992. Comenzaba la tendencia a concebir a la revista como galería de la caricatura, es por ello que el fondo sirve de marco a la ilustración. La ilegibilidad es resultado de la similitud luminosa del rojo y verde navideños.



Fig. 5.29 No. 9, enero de 1993. La disociación entre ilustración y fondo persiste, por otro lado, la luminosidad semejante entre título y fondo hace que el primero sea difícil de distinguir.

Fig. 5.30 No. 10, febrero de 1993. El marco se ha roto en una composición más libre, por primera vez los elementos ilustrativos invaden al encabezado y al símbolo, brindando con ello una sensación de trasposición de planos.



Fig. 5.31 No. 11, marzo de 1993. Se ha retomado la tendencia a enmarcar la ilustración, sin embargo, esta conserva cierto dinamismo al sobreponerse al símbolo.



Fig. 5.32 No. 12, abril de 1993. La ilustración es totalmente reclusa, el símbolo comienza a moverse hacia el extremo derecho.



Fig. 5.33 No. 13, mayo de 1993. La composición es similar a la del número anterior, cabe mencionar el rompimiento de la estática que la invasión del símbolo sobre la ilustración sugiere.

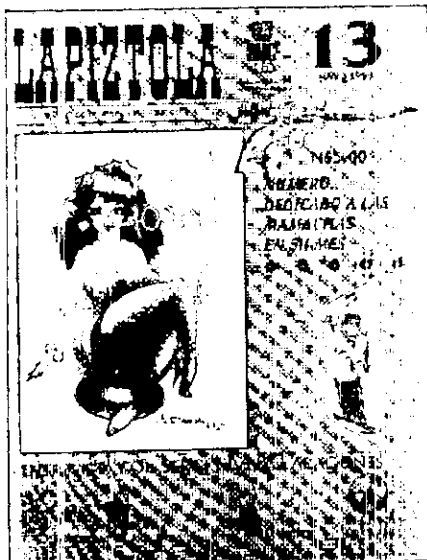


Fig. 5.34 No. 14, junio de 1993. De manera inusual y hasta hoy irrepetible el encabezado ha seguido los pasos del símbolo. Lo que antes era una ilustración comparte en este número el espacio con otras ilustraciones de bolsillo.

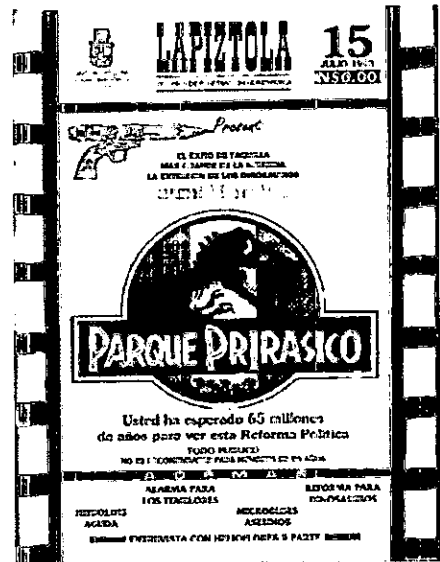


Fig. 5.35 No. 15, julio de 1993. El encabezado es colocado al centro y disminuye su tamaño. El resultado tiene una contundencia incuestionable por el más absoluto de los contrastes, el del amarillo y el negro. En cierta forma se ha concebido como un cartel.

Fig. 5.36 No. 16, agosto de 1993. La ilustración ha rebasado al marco, el cual se define por una atenuación del contraste.

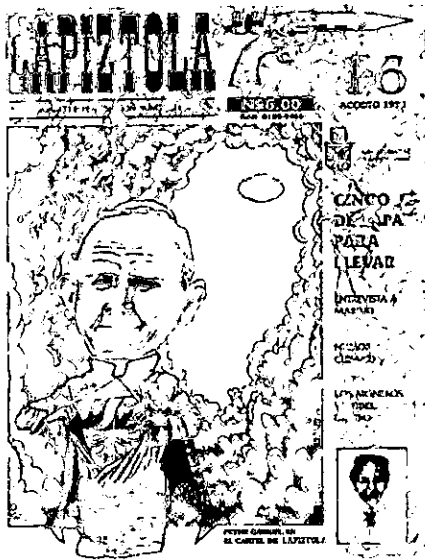


Fig. 5.37 No. 17, septiembre de 1993. Se retira el fondo de nueva cuenta.



Fig. 5.38 No. 18, octubre de 1993. En este número hay un fuerte contraste por complementarios (azul y naranja), la ilustración es colocada tímidamente con respecto al fondo.



Fig. 5.39 No. 19, noviembre de 1993. El encabezado es tratado en negativo por primera vez, puesto que la luminosidad del fondo es inferior.



## Segunda época

Este periodo, a partir del número 21, fue notable por ser en el que *Lapiztola* extendió su formato de tamaño carta a un aproximado del oficio (215 mm x 331 mm). Por otro lado, la portada se plastificó, mejorando sensiblemente la saturación del color.

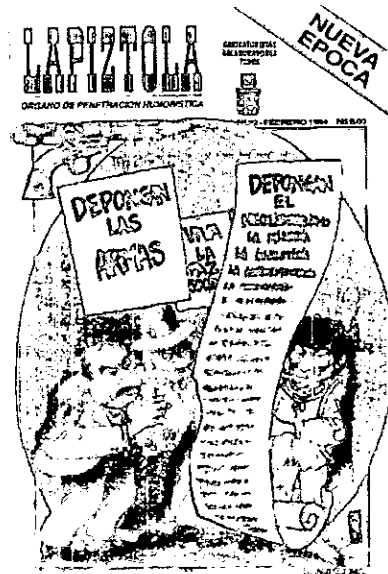


Fig. 5.40 Arriba a la izquierda, no. 20, diciembre de 1993. El encabezado se reduce sensiblemente.

Fig. 5.41 Abajo a la izquierda, no. 21, enero de 1994. El filete vuelve a delimitar a la ilustración, sin embargo, la incursión de ésta en el marco le brinda dinamismo.

Fig. 5.42 Arriba a la derecha, no. 22, febrero de 1994. En esta portada se exploran las posibilidades del filete como contenedor de los datos complementarios.

Fig. 5.43 Abajo a la derecha no. 23, marzo de 1994. Disposición convencional de la ilustración con zonas de invasión de la zona exterior al filete.





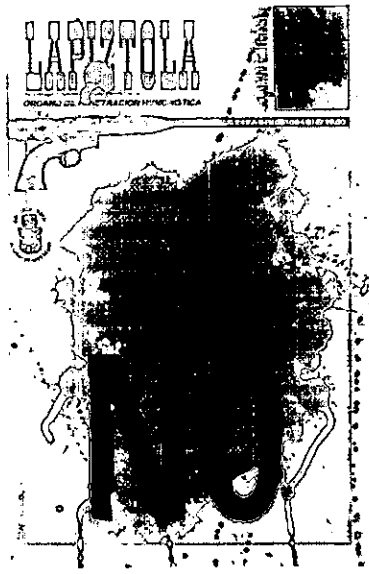


Fig. 5.44 No. 24, abril de 1994. Esta portada de carácter expresionista es impactante por la mancha roja que sirve de fondo a la tipografía. En la parte superior derecha se introduce un nuevo elemento, una reducción del poster central, excelente estrategia mercadológica.

Fig. 5.46 No. 26, junio de 1994. Una clara incursión al surrealismo. La ilustración sangrada en su totalidad se constituye como fondo.



Fig. 5.45 No. 25, mayo de 1994. La función delimitadora del marco es enfatizada por el contraste del fondo de la ilustración con respecto del fondo del formato.

Fig. 5.47 no. 27, julio de 1994. Ausencia parcial del fondo que evidencia el carácter decorativo del filete cuando la ilustración carece de fondo propio.



Fig. 5.48 No. 28, agosto de 1994. En este número el filete desaparece, con lo que se concede una libertad compositiva más considerable a la ilustración.



Fig. 5.49 No. 29, septiembre de 1994. La imagen es limitada bruscamente hasta el borde del encabezado,

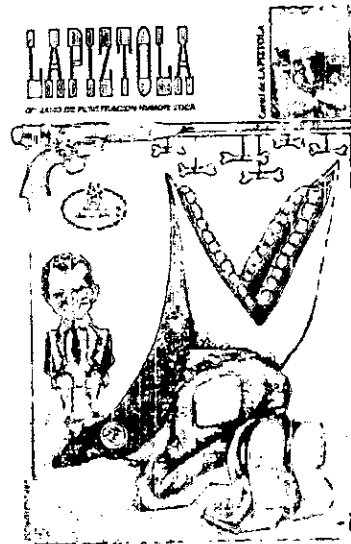


Fig. 5.50 No. 30, octubre de 1994. Se retoma el filete, posiblemente por su conveniencia en el manejo de los datos complementarios.



Fig. 5.51 No. 31, noviembre de 1994. Adopción total del estilo del filete como delimitación de la ilustración. La ilustración es tratada como en un escaparate. Recuérdese el función del filete a principios de siglo en la ilustración y en la fotografía de revistas. (ver la breve crónica de la revista en el capítulo 2)

Fig. 5.52 No. 32, diciembre de 1994. Continuidad del patron establecido en el número 31.



Fig. 5.54 No. 34, febrero de 1995. Continuidad del patron establecido en el número 31. En este número la horizontal superior del filete se ha enfatizado con el negro.

Fig. 5.53 No. 33, enero de 1995. Continuidad del patron establecido en el número 31.



Fig. 5.55 No. 36, abril de 1995. Ante la ausencia de contraste entre el color de fondo del formato y el color de fondo de la ilustración se ha recurrido a un filete negro. Tal circunstancia de luminosidad ha afectado sensiblemente la legibilidad del encabezado.



Fig. 5.56 No. 37, mayo de 1995. Fuerte contraste de la ilustración por la ausencia de fondo con respecto al color del formato.

Fig. 5.58 No. 39, julio de 1995. A partir de este número el encabezado reclama un espacio blanco propio. El contraste obtenido a través de este manejo es notable.

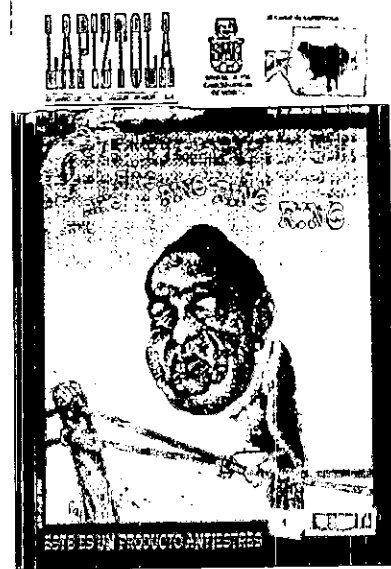


Fig. 5.59 No. 40, agosto de 1995. Continuidad del patrón establecido en el número 39.



Fig. 5.57 No. 38, junio de 1995. El filete ha desaparecido, mas no el marco.



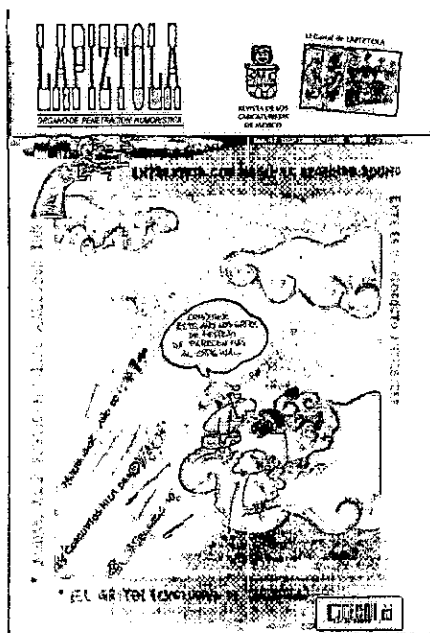


Fig. 5.60 No. 41, septiembre de 1995. Una placa negra refuerza la separación del espacio del encabezado.

Fig. 5.62 No. 43, noviembre de 1995. Hay dinamismo ciertamente, sin embargo la legibilidad se dificulta cuando el texto se sobrepone a una imagen de muchos cambios de valor lúminico. El miniposter se dinamiza al desplazarse de la zona del encabezado.



Fig. 5.61 No. 42, octubre de 1995. Las gradaciones cromáticas de la ilustración al lado de las plastas de color del marco sugieren la idea de una ventana y por lo tanto de tridimensionalidad.

Fig. 5.63 No. 44, diciembre de 1995. Un sobrio contraste refuerza la mirada del *Beetle* en la ilustración.



Fig. 5.64 No. 45, enero de 1996. La plega negra asume la utilidad del filete con respecto de la información complementaria.

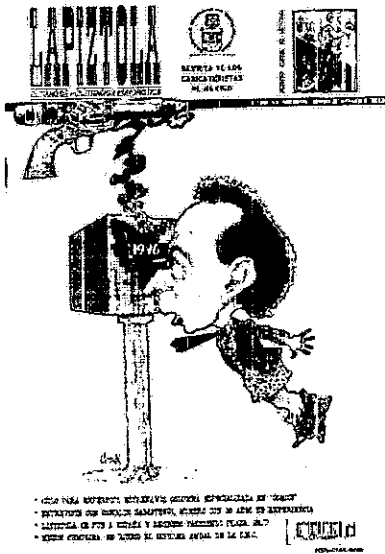


Fig. 5.65 No. 46, febrero de 1996. La ausencia de fondo concede un peso desmedido a la plega negra. El miniposter ha regresado a su lugar.

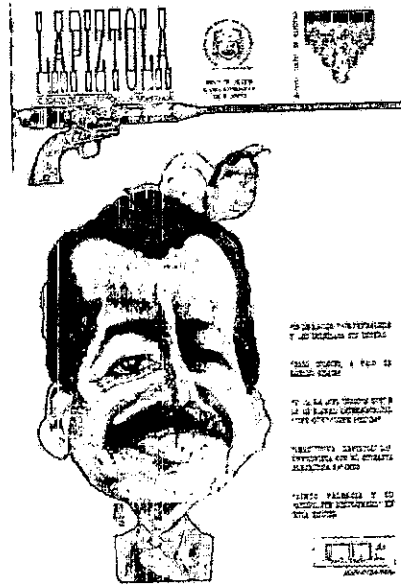
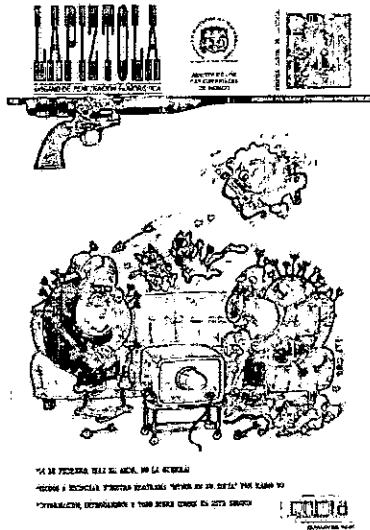


Fig. 5.66 No. 47, marzo de 1996. La ausencia de fondo ha brindado mayor libertad a la composición tipográfica.

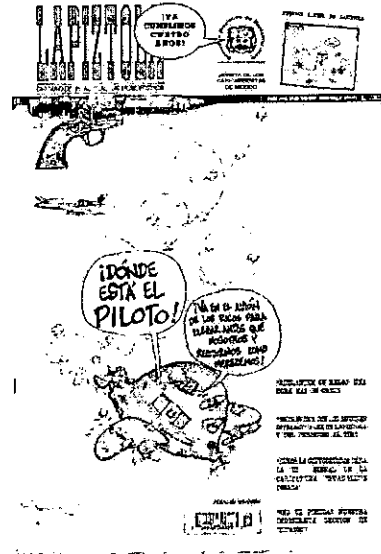


Fig. 5.67 No. 48, abril de 1996. Un fondo sutil en la ilustración interactúa con el blanco del formato permitiendo la incursión de la tipografía en la imagen.

Fig. 5.68 No. 49, mayo de 1996. En esta ocasión se ha incluido una caja de texto en la parte inferior delimita claramente a la ilustración de la tipografía.



Fig. 5.69 No. 50, junio de 1996. Comienza a reducirse hasta en un cincuenta por ciento el contenido de la revista.



Fig. 5.70 No. 51, julio-agosto de 1996. la trasposición de de la ilustración principal y la ilustración inferior brindan un efecto tridimensional de gran interés. Por otro lado, una placa vertical negra ha separado al texto de la imagen.

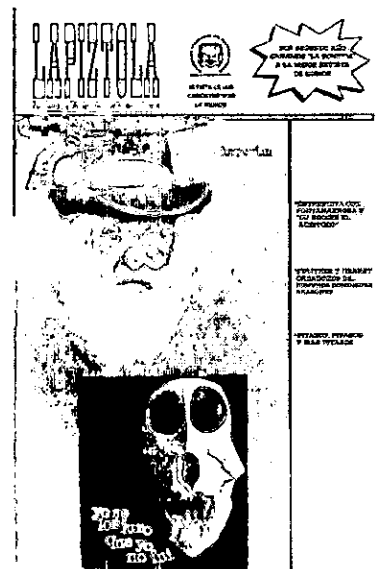


Fig. 5.71 No. 52, septiembre-octubre de 1996. Interrelación de ilustraciones.

### Tercera época

La tercera época es característicamente difícil, pues representa una dura recesión para *Lapiztola* resultado de los cambios de directiva, para entonces su periodicidad estaba afectada. De los números 53 al 62 puede verse una sensible reducción del grosor de la revista. Sin embargo, el formato sobrevivió.



Fig. 5.72 No. 53, febrero de 1997. Un nuevo tratamiento tipográfico en el encabezado ha sido aplicado. por su parte, la ilustración es dejada en libertad en el lado inferior del formato.

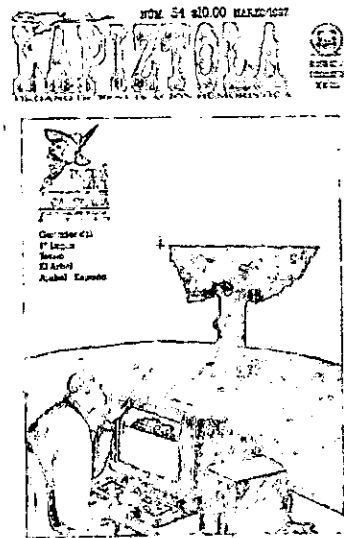


Fig. 5.73 No. 54, marzo de 1997. Se retoma el filete.

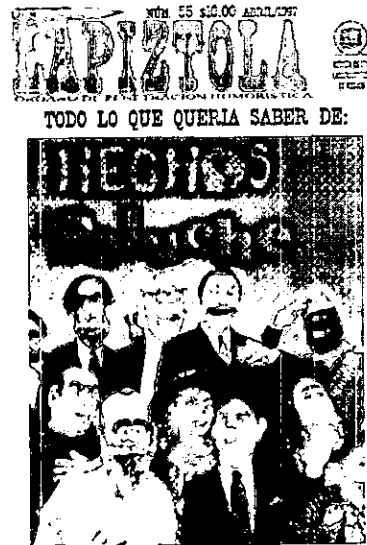


Fig. 5.74 No. 55, abril de 1997. Composición clásica, sin embargo, en esta ocasión se ha utilizado un encabezado que narrativamente continúa en el interior de la imagen.



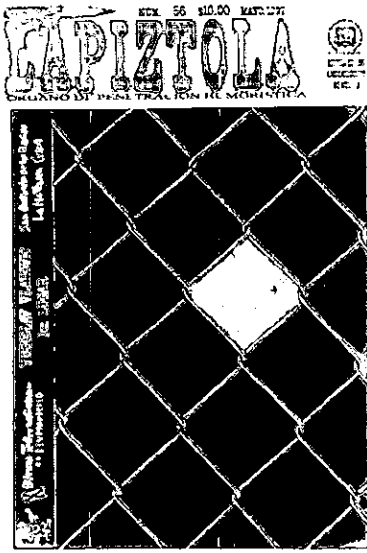


Fig. 5.75 No. 56, mayo de 1997. La fuerza de esta ilustración radica en la invitación a la curiosidad que sobre el espectador ejerce. Los elementos tipográficos han sido recluidos en el lado izquierdo.

Fig. 5.77 No. 58, julio de 1997. Una propuesta orgánica del filate negro parece brindar mayor libertad a la ilustración con respecto de las formas rectilíneas.



Fig. 5.78 No. 59, sin fecha. Máximo contraste entre ilustración y formato. La ausencia de tipografía atribuye mayor expresividad al rostro.



Fig. 5.76 No. 57, junio de 1997. Los sutiles contrastes de esta ilustración de Luis Carreño se integran elegantemente al fondo del formato.



Fig. 5.79 No. 60, sin fecha. Se refuerza el efecto de ventana con el fondo de la ilustración en gradaciones.



Fig. 5.80 No. 61, sin fecha. La proporción de origen de la ilustración ha influido decisivamente en la composición general.



Fig. 5.81 No. 62, sin fecha. Una inversión de contrastes entre el formato y el interior de la ilustración.

#### Cuarta época

La época actual, que comienza con el número 63, puede definirse por una búsqueda más comprometida de la unidad gráfica en la presentación de la revista. Muestra de ello es la institucionalización del marco en degradación como la renovación del encabezado. El formato ha mantenido hasta hoy proporciones generosas (215 mm x 324 mm)

Fig. 5.82 No. 63, sin fecha. Una nueva propuesta tipográfica en el encabezado a acabado con la inquietud del símbolo. Es clara la intención de brindar tridimensional a la tipografía del título sugiriendo un corte a manera de ventana por donde el símbolo es percibido. Las ilustraciones de bolsillo comienzan a tomar fuerza como la tipografía con efectos, comienza la estandarización de formato. Un nuevo filete blanco refuerza el marco. En este número, el contenido aún es exiguo, pero aumentará en algunos números posteriores.



Fig. 5.84 No. 65, marzo de 1998. La tipografía con efectos digitales se formaliza. Por su parte se ha introducido un cintillo con un segundo encabezado.

Fig. 5.83 No. 64, febrero de 1998. La fotografía ha comenzado a incursionar.



Fig. 5.85 No. 66, abril de 1998. No puede hablarse ya de la ilustración, sino de una serie de ilustraciones por número.



Fig. 5.86 No. 67, mayo de 1998. El marco es rata de una forma dinámica al introducir al secretario de hacienda en un primer plano.

Fig. 5.88 No. 69, julio de 1998. Formalización de la manipulación tipográfica y del tipo como espaciador.



Fig. 5.89 No. 70, agosto de 1998. Manejo de planos a la manera del no. 68.



Fig. 5.87 No. 68, junio de 1998. En este número, la tipografía ha fungido como separador de las ilustraciones.



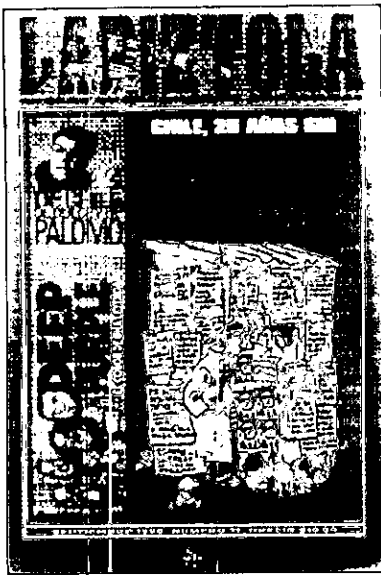


Fig. 5.90 No. 71, septiembre de 1998. Puede apreciarse la explotación de las técnicas digitales en la creación de fondos para las ilustraciones. Se experimenta a su vez con la rotación de imagen y tipo.



Fig. 5.91 No. 72, octubre de 1998. Los fuertes contrastes de la ilustración dan una innegable fuerza a esta portada.

Fig. 5.92 No. 73, noviembre de 1998. La fotocricatura comienza a hacer acto de presencia al lado de la composición digital.



Fig. 5.93 No. 74, diciembre de 1998. En esta portada hay una clara intención de contraponer fotografía e ilustración a la manera de algunos largometrajes con dibujos animados. El fondo negro ha brindado a su vez mayor sobriedad a la imagen.



Fig. 5.94 No. 75, enero de 1999. La ilustración humorística es retomada. Puede observarse una preocupación por dar una mayor colorido a la revista, por lo que se recurre a técnicas digitales para proveer de fondo a las ilustraciones.

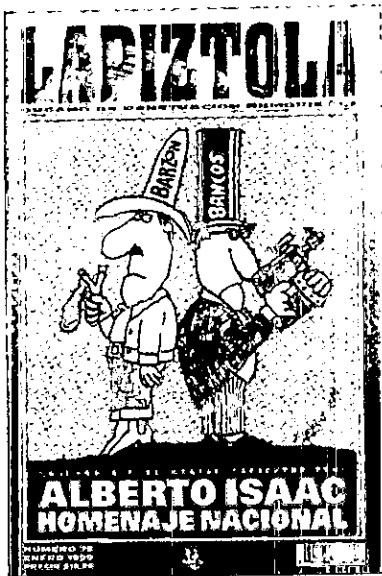


Fig. 5.95 No. 76, febrero de 1999. Una portada fotográfica casi en su totalidad que denota un fuerte sentido de modernidad.



Fig. 5.96 No. 77, marzo de 1999. Una fuerte competencia entre los encabezados por la atención del espectador se puede percibir en este número.



Fig. 5.97 No. 78, abril de 1999. En este número se recupera la unidad de la portada.

Fig. 5.98 No. 79, mayo de 1999. No obstante los dos niveles ilustrativos presentados en esta portada, la mirada del caricaturista brinda unidad al conjunto.



Fig. 5.99 No. 80, junio de 1999. Un interesante manejo tipográfico de carácter sabrio.

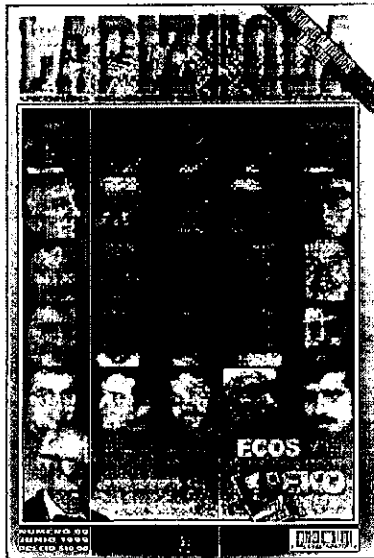


Fig. 5.100 No. 81, julio de 1999. Una composición múltiple que retoma la idea de ilustrar cada encabezado.



Fig. 5.101 No. 82, agosto de 1999. Se retoma el patrón de los encabezados ilustrados.



Fig. 5.102 No. 83, septiembre de 1999. Se renueva el tratamiento digital del fondo.



Fig. 5.103 No. 84, octubre de 1999. La ilustración es susceptible de dar un gran impacto a la portada, con gran audacia se ha rotado la ilustración del extremo inferior izquierdo.

Fig. 5.104 No. 85, noviembre de 1999. Portada fotográfica donde lo digital se manifiesta incuestionablemente.

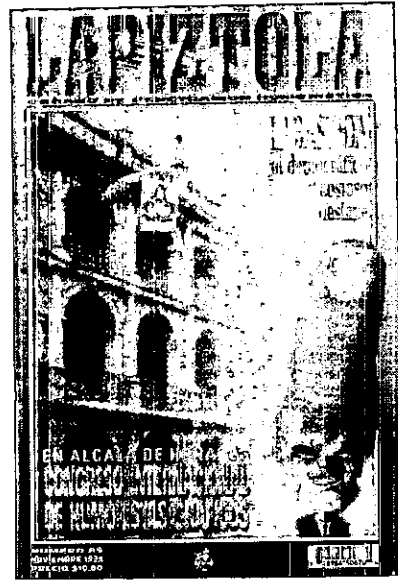


Fig. 5.105 No. 86, diciembre de 1999. Las ventajas de manipular el fondo de una ilustración de manera digital, radican en el espacio que puede reservarse para la tipografía, en este caso un fuerte contraste se ha logrado con el consecuente favorecimiento de la legibilidad del texto.







Fig. 5.106 No. 87, enero del 2000. La pintura como ilustración.

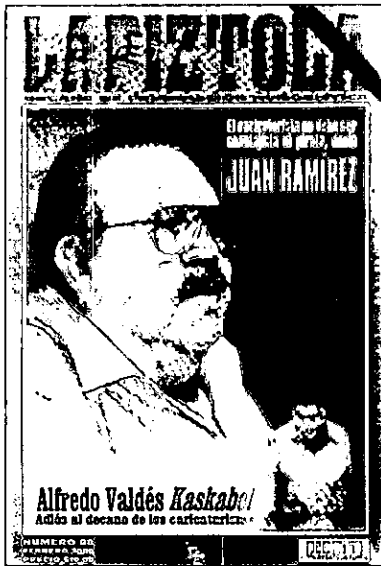


Fig. 5.107 No. 88, febrero del 2000. Preminencia de la fotografía y experimentación con el fotomontaje.

Fig. 5.108 No. 89, marzo del 2000. El carácter pictórico de la imagen refleja la función expositiva de la portada como marco.



Fig. 5.109 No. 90, abril del 2000. En esta portada se ha valorado la ausencia de fondo como técnica de contraste. Por otro lado se ha experimentado con una imagen en el extremo superior derecho en la zona del extinto micarcal.

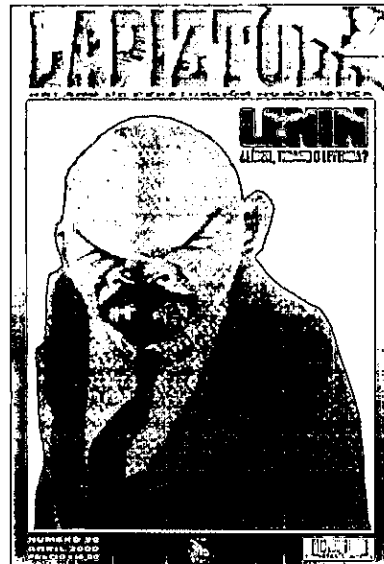


Fig. 5.110 No. 91, mayo del 2000. La fotografía parece ganar terreno a la ilustración, que tímidamente aparece en la parte inferior derecha.



Fig. 5.111 No. 93, julio del 2000. La marcada invasión del encabezado por la ilustración, dificultan la lectura a primera instancia cuando se desconoce a la revista, sin embargo, innegablemente tiene dinamismo. En este caso, puede hablarse de una doble ilustración en el sentido más literal.



Fig. 5.112 No. 94, agosto del 2000. La excelente fotocaricatura brinda una fuerza innegable a esta portada.

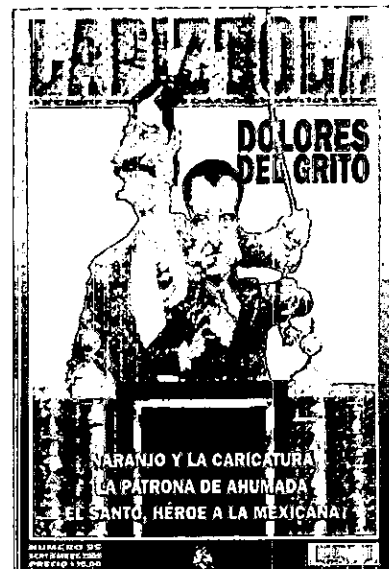


Fig. 5.113 No. 95, septiembre del 2000. Se ha retomado el fondo enfatizando el palco en donde ambos personajes se encuentran.

## 5.6 Diagnóstico

---

El análisis anterior nos permite apreciar con claridad la importancia y comportamiento de cada uno de los elementos que integran a la portada de Lapiztola. En el caso del encabezado, por ser el elemento permanente de mayor importancia, puede observarse una disociación entre logotipo y símbolo que en la última etapa se ha solucionado con la asimilación del símbolo por el logotipo en un imagotipo. Antes de que tal decisión se tomase, podía esperarse que el símbolo saltase de su nicho en el extremo superior izquierdo. La tipografía manejada en el nombre de la revista es acertada porque remite a los carteles del viejo oeste y por consiguiente al contexto idealizado del revolver, es decir de la pistola. En lo que respecta al subtítulo, hay una clara preferencia por los tipos Sans Serif. El logotipo de la S.M.C. ha sido modificado constantemente, por lo que corresponde a este espacio recomendar únicamente la variante que pudiera tener resultados de comunicación más efectivos. Puede decirse que la revista ha adquirido coherencia en su planteamiento gráfico. El punto fuerte de la revista es en conclusión la impresión de su portada. Ha llegado el momento de aterrizar todo lo estudiado en una propuesta gráfica personal.

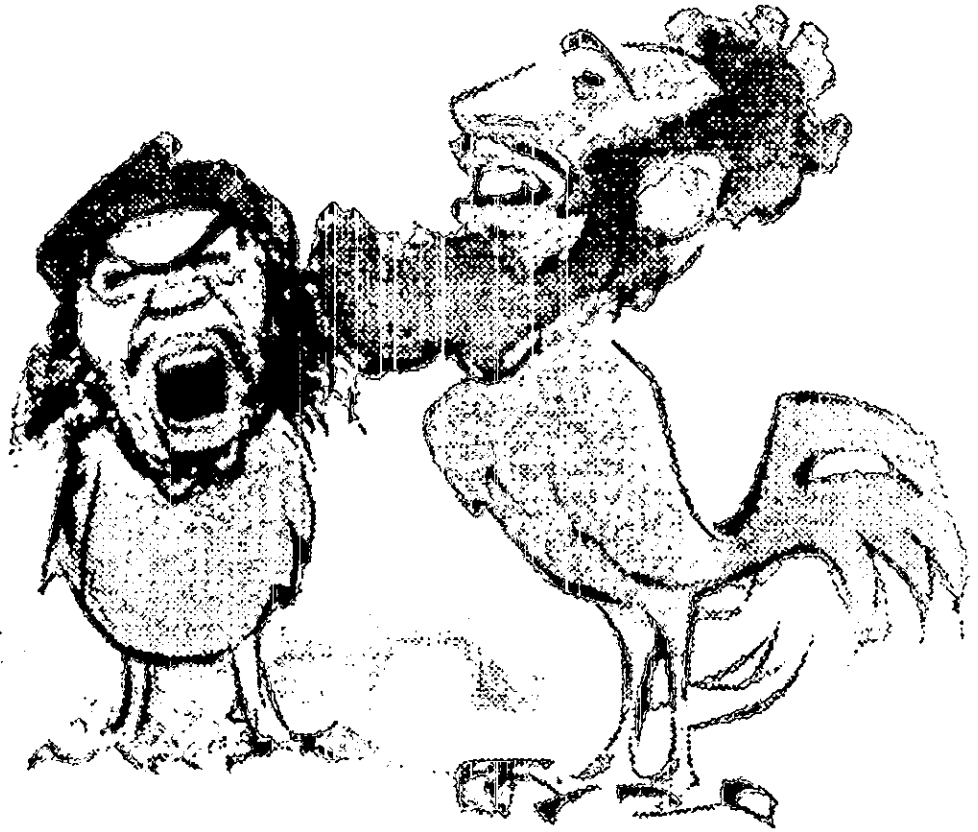


Fig. 5.114 Representación simbólica de Fidel Castro y el Che Guevara por Rafael Freyre.

## 6. Propuesta gráfica

### 6.1 Justificación estructural y de los elementos de la argumentación impresa

¿Porqué es necesaria una justificación de la disposición y elección de los elementos que integran la presente argumentación impresa? El origen de esta pregunta atañe a una peculiaridad de los procesos de titulación de las licenciaturas impartidas en la Escuela Nacional de Artes Plásticas. A diferencia de los requerimientos de titulación en otras licenciaturas de la UNAM, súmanse a los de las carreras visuales la libertad en el manejo de los elementos de dicha naturaleza que integran la argumentación impresa.

Esta libertad tiene sentido como posibilidad de aplicación de los conocimientos adquiridos por el profesionista durante su formación académica. El profesional de la comunicación gráfica, del diseño gráfico o del diseño y comunicación visual, no puede soslayar la importancia que lo gráfico ejerce en la presentación de cualquier proyecto. Es por ello que desde el inicio de la realización del respaldo teórico, se ha contemplado la aplicación de tales principios.

En primera instancia se ha considerado la elección del formato, puesto que éste determina las relaciones proporcionales de los elementos contenidos en él. Como en diversas áreas de producción del diseño y comunicación visual, los formatos son determinados por las medidas industriales de los pliegos de papel, en el caso del papel bond, que es el material convencional en la impresión de tesis, se ha establecido una medida estandarizada proporcional de 230 x 170 mm. Por consiguiente, dicha

medida es la más conveniente.

Observando el desarrollo que algunos profesionistas han mostrado en la determinación del formato, se encuentra una incidencia en los formatos verticales o apaisados de proporciones superiores al tamaño carta (279 x 215 mm). Sin embargo, tales formatos pueden resultar incómodos en la manipulación convencional del resultado final.

La solución personal de dicha elección habría de centrarse en un formato superior al estandarizado para impresión de tesis, e inferior al tamaño carta que a su vez contase con propiedades armónicas intrínsecas que por lo tanto se reflejasen en la distribución de los elementos

contenidos dentro de éste. El rectángulo áureo fue la primer posibilidad analizada. Como resultado de la intersección entre la prolongación de la base de un cuadrado y la circunferencia con radio en la mitad de la base de tal cuadrado y cualquiera de las esquinas superiores surge el lado extendido del rectángulo áureo.

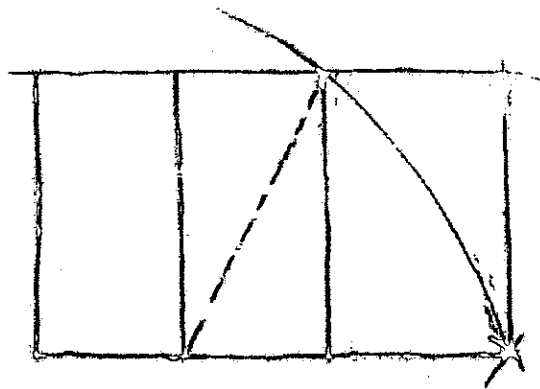


Fig. 6.1 El rectángulo áureo

Las proporciones divinas de la forma obtenida son incuestionables, puesto que hay una clara relación geométrica que va más allá de la relación en tercios o en medios. Sin embargo, dicho formato debe manejarse cuidadosamente, puesto que la diferencia de longitud entre los lados puede complicar la distribución de los elementos tipográficos e ilustrativos. (ver figura 6.2)

Como puede observarse, la proporción del rectángulo áureo dificulta el manejo de más de dos columnas de texto e imagen, puesto que el buen manejo tipográfico admite de 7 a 11 palabras en promedio por línea antes de caer en la ilegibilidad. El manejo a dos columnas es a su vez algo simétrico, por lo que las propiedades de equilibrio asimétrico (el más interesante) son difícilmente explotables.

Lo anterior no resta importancia al rectángulo áureo mas que para efectos del presente proyecto, puesto que en formatos de mayor dimensión puede ser factible manejar tres columnas de texto con un número de palabras por línea más razonable.

Una segunda opción de posibilidades puede encontrarse en los rectángulos de relación estática, es decir, aquellos com-

puestos por relaciones numéricas esenciales que les atribuyen un ritmo simple y armónico que sin embargo presenta cierta estaticidad. (Estamos hablando de relaciones 2 a 3, 3 a 4, 4 a 5 y 3 a 3 (que son las más usuales). Los rectángulos estáticos son factibles porque permiten un manejo más dinámico con respecto al áureo en formatos más reducidos al permitir el manejo asimétrico en tres columnas. (ver figura 6.3)

Una última opción la representan los rectángulos dinámicos, que son aquellos que guardan una proporción numérica de carácter irracional. Tal relación se expresa a su vez en raíces cuadradas. Geométricamente es el resultado del radio que tiene como medida dos de los extremos opuestos en un cuadrado. Conforme se repite la operación, la diferencia se va reduciendo. (ver figura 6.4) El primer rectángulo dinámico obtenido de un cuadrado cualquiera es susceptible de manejarse en tres columnas. Cabe mencionar el evidente dinamismo (como su nombre lo indica) en el ritmo armónico de este tipo de rectángulos con respecto de los estáticos.

El rectángulo dinámico sencillo es por consiguiente, para la configuración del formato, la opción más atractiva.

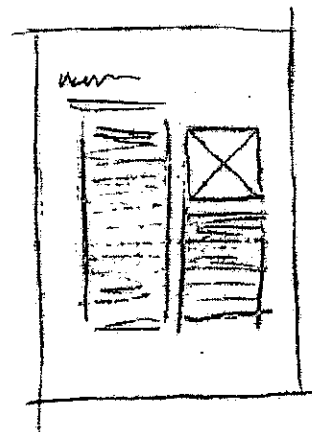


Fig. 6.2 El rectángulo áureo

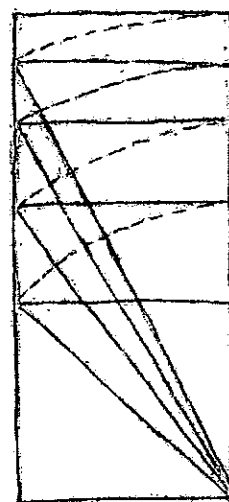
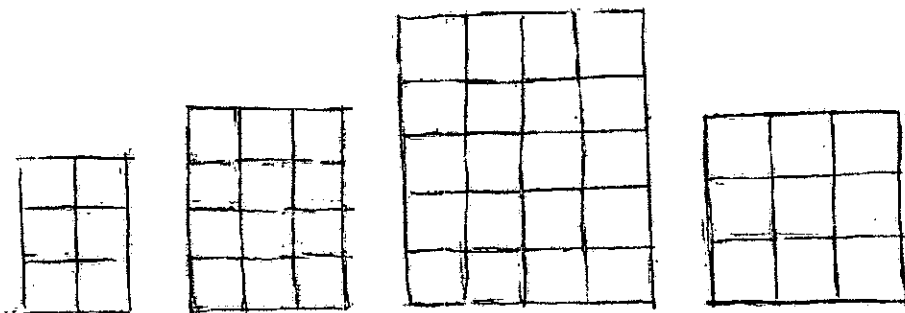


Fig. 6.4 Obtención geométrica de rectángulos dinámicos.

Fig. 6.3 Formatos estáticos 2:3, 3:4, 4:5, 3:3.



Partiendo del rectángulo dinámico sencillo como formato, ha llegado el momento de determinar los márgenes. La determinación de los márgenes debe obedecer a tres premisas fundamentales

- La legibilidad y contenido
- La proporción armónica con el formato
- El aprovechamiento estético y técnico del formato.

Para tal efecto, puede recurrirse al esquema de composición editorial convencional que consiste en la confrontación en doble página del formato y el consiguiente trazado de líneas oblicuas de las aristas inferiores extremas a las aristas opuestas en ambos formatos. (ver figura 6.5 en la siguiente página) Este esquema se fundamenta en un principio decreciente que va del pie al borde del lomo. Por otro lado, permite la implementación de márgenes de proporción específica pero de dimensión aleatoria mediante la intersección de la caja propuesta con tres de las líneas que integran el esquema. La determinación de la caja tipográfica, que simultáneamente surge con los márgenes, puede ser resultado de una relación estática y proporcional del formato. Con una diagonal pueden

obtenerse variantes proporcionales del formato. (ver figura 6.6) En el caso de esta argumentación impresa, se ha elegido una proporción 7 de 9 (ver figura 6.7). A cada página se le ha añadido un centímetro de tolerancia en el lomo por consideración del refinado y empastado, dando como resultado la medida final de 250 x 190 mm.

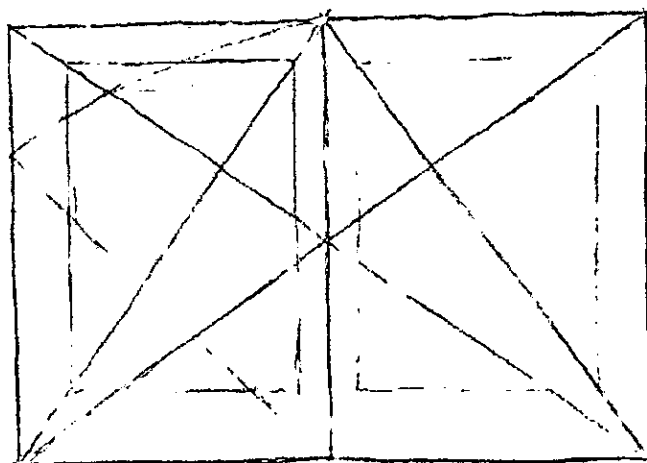


Fig. 6.5 Esquema editorial convencional.

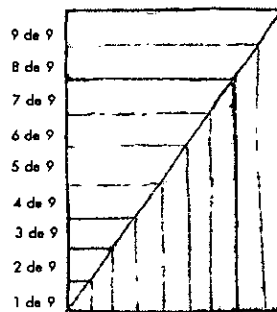
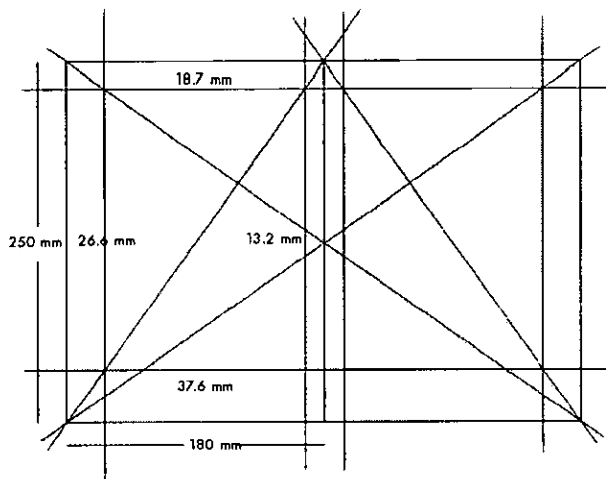


Fig. 6.6 Variaciones proporcionales de un rectángulo mediante una diagonal.

Fig. 6.7 Estructura editorial final de la argumentación escrita.



Determinado el formato y los márgenes, queda por solucionar la división de la caja de texto en campos reticulares. Como se ha expresado desde el inicio de este apartado, la búsqueda de un formato específico tiene entre sus objetivos fundamentales permitir el desarrollo de una composición asimétrica en doble página. Una forma dinámica de resolver la cuestión se encuentra en la rica interacción entre números pares e impares en lo que a columnas se refiere. Por lo que el ensayo

con 48 campos reticulares a razón de 6 columnas y 8 filas resultó bastante prometedor. (ver figura 6.8) Mediante la estructura expuesta, imagen y texto conservan una relación armónica y dinámica con el formato como con los márgenes.

En lo que se refiere a la tipografía, se han empleado variantes del tipo *Futura* de Paul Renner en fuentes True Type para el ambiente gráfico Windows. (ver figura 6.9 a 6.14) La jerarquización de la información se ha establecido mediante el puntaje, el grosor y la separación entre palabras. Obsérvese que en el caso del título 2 y el subtítulo 1, se ha utilizado una pleca no sólo como elemento de jerarquización, sino como de rompimiento en la separación de los títulos de segundo orden que conforman a los capítulos.

En lo que al cuerpo del texto se refiere, el puntaje reducido se justifica en primera instancia por la elegancia del mismo como por razones de extensión de la argumentación teórica. A su vez, para dar mayor legibilidad al conjunto, se ha considerado un interlineado de 8 sobre 12. La totalidad de las variantes tipográficas utilizadas son siete, mismas que se presentan a continuación.

Con las variantes *light* se realizaron numerosas pruebas a efecto de establecer el cuerpo del texto general, sin embargo, consideraciones de legibilidad a última hora con respecto al sistema de impresión empleado, hicieron del tipo T el elegido.

Concluida la justificación de diseño de la argumentación impresa, es el momento de analizar el destino editorial del proyecto.

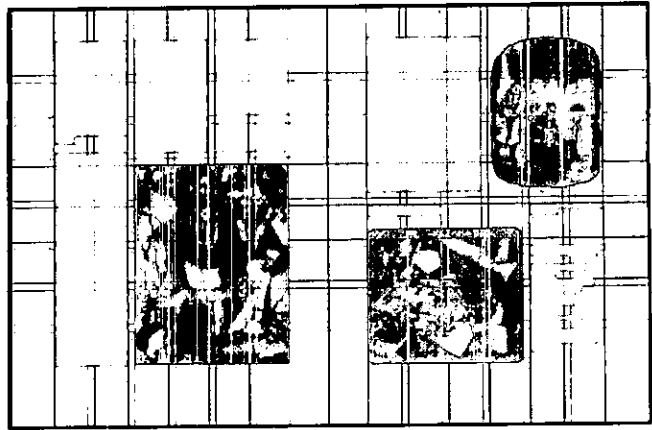


Fig. 6.8 Composición dinámica y asimétrica a dos y tres columnas en una retícula de 48 campos.

Fig. 6.9 Futura T

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Nñ Oo Pp  
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
1234567890 (¿?¡!&\$%/\*,)

Fig. 6.10 Futura T cursiva

*Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Nñ Oo Pp  
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
1234567890 (¿?¡!&\$%/\*,)*

Fig. 6.11 Futura T negrita

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Nñ  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
1234567890 (¿?¡!&\$%/\*,)**

Fig. 6.12 Futura T negrita cursiva

***Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Nñ  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
1234567890 (¿?¡!&\$%/\*,)***

Fig. 6.13 Futura T Light

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Nñ Oo Pp  
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
1234567890 (¿?¡!&\$%/\*)



Fig. 6.14 Futura T Light cursiva

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Nñ Oo Pp  
 Qq Rr Ss Tt Uu Vv Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
 1234567890 (¿?¡&\$%/\*)

## 6.2 Configuración de los elementos permanentes de la portada

### 1- Construcción de los elementos gráficos y textuales

Los elementos gráficos y textuales integran a la portada, que es uno de los elementos narrativos generales de la revista.

#### El formato

Lo primero que debe de considerarse en cualquier proyecto de diseño editorial es el formato, puesto que éste es el que determina la proporción de los elementos que integran el resultado final. El análisis presentado de la revista *Lapiztola* nos muestra la importancia del formato en el atractivo que la revista puede ejercer en su público. A criterio personal considero conveniente dicho formato, por lo que este punto se centrará en la determinación de los márgenes.

Con base en lo expresado por el propio diseñador de la Sociedad Mexicana de Caricaturistas, el formato de la revista esta basado en el tamaño oficio en su variante nacional y cuya medida es de 215 x 330 mm y que por consideraciones de los procesos de suajado ha sido rebajado 6 mm. El formato actual es por consiguiente de 215 x 324 mm. La previa justificación que de la configuración de la argumentación escrita se ha presentado es útil en nuestro cometido, puesto que el mismo esquema es aplicable al diseño de revistas.

#### Los márgenes

Consideremos entonces la obtención de nuestra área de texto a través de un trazo diagonal. Las relaciones en múltiplos de tres son siempre dinámicas, por

lo que se ha utilizado una división en novenos. La razón por la que se ha adoptado la proporción 8/9 es el máximo aprovechamiento del espacio, usualmente considerado en el diseño de revistas. (ver figura 6.15) La caja obtenida simplemente se ajusta al esquema editorial convencional. (ver figura 6.16)

#### El encabezado

El encabezado es el elemento visual de mayor importancia en la revista, puesto que es el encargado de señalar al público el nombre de la revista, no debe confundirse con los encabezados de los artículos principales. De manera concreta el encabezado de la revista se compone del título y el subtítulo. El título puede concebirse como logotipo o imago tipo.

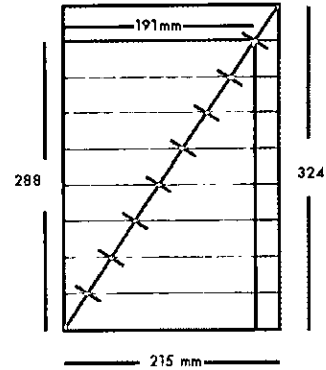
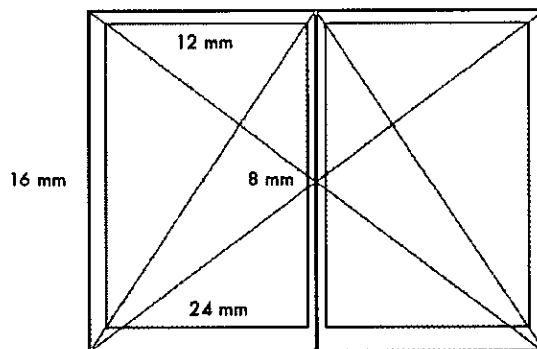


Fig. 6.15 Obtención de la caja de texto del formato de Lapiztola dentro de una relación 8/9.

Fig. 6.16 Aplicación de la caja de texto.



Con base en el estudio realizado de las variantes tipográficas del título que justifica el uso de tipos Slab Serif con remates de gran peso, se contemplaron los tipos *City DBol*, *Rockwell y Serifa* en fuentes true type para Windows. Sin embargo, en el cuerpo de éstas no pueden apreciarse contrastes de grosor que enfatizen la reminiscencia al *western*, de gran utilidad como refuerzo gráfico para el anagrama. (ver figura 6.17) Una segunda opción se encuentra en la letra ornamental dentro del mismo contexto semántico y que está representada prin-

Lapiztola

Fig. 6.17 Pruebas en fuentes City DBol, Rockwell y Serifa.

Fig. 6.18 Aplicación de *Gay Nineties* en el título.

LAPIZTOLA

Fig. 6.19 Reconstrucción vectorial de *Play Bill* y aplicación en el título.

LAPIZTOLA

cialmente por el tipo *Gay Nineties*. (ver figura 6.18) Sin embargo, su complejidad natural demerita sus cualidades de aplicación atemporal, por lo que es inevitable apreciarle como un tipo absolutamente anticuado.

Ante la dificultad de encontrar un tipo con las características deseadas, se ha retomado el tipo *Play Bill*, diseñado por Robert Harling en 1938 bajo la inspiración de los carteles teatrales victorianos, como se incluye en el *Catálogo Mecanorma* mediante una reconstrucción vectorial.<sup>1</sup> (ver figura 6.19) El tipo de la compañía señalada, guarda proporciones armónicas dentro de un grosor intermedio que es bastante conveniente para efectos de legibilidad. En la elección tipográfica del subtítulo se tiene mayor libertad al apreciar la

consideramos que la labor del caricaturista aún preserva diversos procedimientos técnicos de carácter tradicional. Adicionalmente, la firma del caricaturista refrenda el sentido de tal observación. Se requiere entonces una letra que sugiera el trazo manual sin excesiva sobriedad, es por ello que no podemos considerar a la *Formal Script*, a la *Edwardian script* o a la *Adine Kinberg-S*. Sin embargo, se han considerado tipos como *Cornet*, *CAC Leslie* y *Chicken Scratch* por la soltura de su trazo, su legibilidad, y en el último caso por su espontaneidad. (ver figura 6.20)

heterogeneidad de su evolución. Podemos decir que visualmente un tipo Sans Serif se integra perfectamente a *Play Bill* por sus formas cuadrangulares, sin embargo, no debemos perder de vista otras posibilidades. Semánticamente es factible manejar un tipo caligráfico si

Fig. 6.20 Aplicación de *Cornet*, *CAC Leslie* y *Chicken Scratch* en el subtítulo.

Organo de penetracion humoristica  
 Organo de penetración humoristica  
 Organo de penetración humoristica

Las tres tipografías son representativas de lo poco formalizado a lo expresivo. *Cornet*, la primera de las tres, tiene una elegancia particular como resultado de la diferencia de la altura x entre sus bajas, sin embargo, es excesivamente delgada, por lo que el subtítulo correría el riesgo de perderse en la composición. Si por dar una solución se aumentara el puntaje, el subtítulo comenzaría a restar fuerza al título.

*CAC Leslie* tiene un peso más afortunado, sin embargo, podría resultar demasiado informal por el pronunciamiento de sus ángulos. Sin lugar a dudas *Chicken Scratch* es la más espontánea de todas y su peso es afortunado. Paradójicamente, por su exitosa emulación del trazo manual, puede resultar excesivamente informal. La búsqueda del tipo indicado me ha conducido nuevamente al catálogo *Mecanorma*, en donde se ha considerado el tipo *Lady Adwaight*, el cual posee un peso intermedio, una elegancia propia de sus trazos curvos y la espontaneidad de la letra caligráfica por brindar en algunos caracteres más de una posibilidad. (ver figura 6.21)

La inconveniencia del manejo de tipos caligráficos estandarizados radica en la inevitable rigidez de las prolongaciones del trazo, puesto que en la escritura manual se establecen relaciones orgánicas entre los caracteres que determinan la forma y dimensión de los trazos terminales. El carácter ha de reaccionar de acuerdo con el que le precede. Es por ello que se ha decidido aplicar un

tratamiento de retoque a la línea de texto con *Lady Adwaight* con la finalidad de crear los trazos de unión que caracterizan a la escritura manual. (ver figura 6.22)

Dos justificaciones existen para modificar de tal forma a la fuente citada; la legibilidad y la relación espacial del subtítulo con el título. En la fuente original, cada carácter guarda cierta independencia que se manifiesta con el engrosamiento del trazo final, haciendo imposible la unión de caracteres. Dichas terminaciones dificultan la lectura al restar fluidez a las líneas de texto. Por otro lado, mientras más larga es la línea de texto con respecto a la altura x, menor será el puntaje que se maneje en la conformación del encabezado. (ver figura 6.23)

## Lady adwaight

A B C D E F G H I  
 J K L M N O P Q  
 R S T U V W  
 X Y Z a b c d e f f f f  
 g g g h h i j k k k l l m m  
 n n n n o o p p q r r r r s s s  
 t t u u u u v v v v x x y z 1 2 3  
 4 5 6 7 8 9 0 L s e & % ! ( : ; )

Fig. 6.21 Lady Adwight en el catálogo *Mecanorma*.

Fig. 6.22 Reconstrucción de los trazos de unión de *Lady Adwaight*.

Organo  
 Organo

Fig. 6.23 Reducción de longitud del subtítulo mediante la unión del trazo del tipo. Nótese el espacio que el carácter demanda cuando sus trazos terminales se separan y se engrosan.

Otro elemento que debe contemplarse en la conformación del encabezado es el símbolo, no porque una imagen de carácter ilustrativo sea indispensable en la conformación de encabezados, sino porque en el caso de *Lapiztola* hay un

Organo de penetración humorística  
 Organo de penetración humorística

símbolo que a lo largo de su historia gráfica ha permanecido dissociado del texto del encabezado, siendo en la última época cuando tal elemento se ha integrado manifiestamente al logotipo como fondo de la tipografía.

Esta decisión gráfica tiene un argumento de peso, puesto que con ello se soluciona *de facto* la azarosa disposición del símbolo, adicionalmente se confiere dinamismo al logotipo. Una de las primeras opciones que a título personal se probó fue el sometimiento del logotipo al símbolo. (ver figura 6.24) Sin embargo, tal manejo daría una importancia desmedida al símbolo en la portada compitiendo con otros elementos ilustrativos.

La experimentación en el sentido opuesto es bien conocida por los diseñadores de la revista, puesto que el símbolo ha sido utilizado de manera frecuente como ángulo de soporte del título. (ver figura 6.25) Dicha disposición es afortunada, sin embargo, nuestro objetivo ha de centrarse en la creación de una propuesta personal. En cuanto al diseño actual podemos decir que el símbolo ha sido sometido al logotipo no sólo en la disposición, sino en la forma misma al asumir el papel de fondo.

De las experiencias anteriores podemos retomar de manera general la concesión de importancia al logotipo sobre el símbolo. El concepto penetración puede reforzarse gráficamente mediante la sugerencia de planos desde las contraformas del carácter, no desde el cuerpo mismo de éste. Consideremos entonces las posibilidades que el anagrama nos presenta: dos "A", una "P", y una "O". La contraforma triangular de la "A" es difícil de manipular, mientras que la de la "P" nos sugiere un atractivo ángulo a manera de ventana. Sin embargo, ninguna con las propiedades de la de la "O", puesto que la circunferencia puede deformarse al máximo mientras no se presenten ángulos. Otro argumento es todavía más significativo; la calidad de la "O" como depositaria de la entonación de la sílaba tónica en el anagrama.

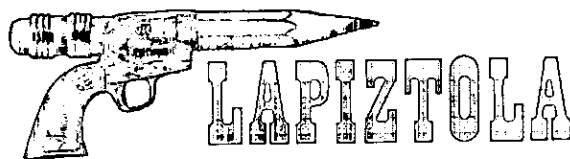


Fig. 6.24 Composición del imogotipo con preeminencia en el símbolo.

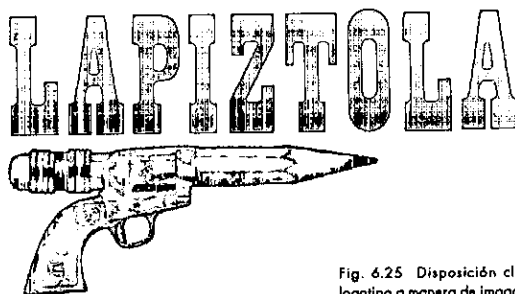


Fig. 6.25 Disposición clásica del símbolo y el logotipo a manera de imogotipo con el tipo Play Bill.

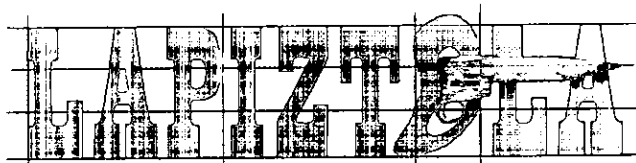
Traduzcamos al lenguaje gráfico nuestra propuesta, que plantea el surgimiento del símbolo desde la contraforma de la "O" en premeditada (que no subliminal) y literal referencia al subtítulo. (ver figura 6.26)

La propuesta se fundamenta en módulos terciarios obtenidos a partir de la proporción de la caja de texto del título. Cabe mencionar la alteración que al interletraje entre la "T" y la "L" ha tenido que aplicarse a razón de la manipulación de la "O". Nótese el ajuste tanto del límite derecho de la "O" como de la punta de "Lapiztola" con las intersecciones de la modulación. La importancia fonética de la sílaba tónica ha sido enfatizada mediante la alteración dimensional y estructural de la vocal mencionada.

En cuanto a la orientación de símbolo, responde a convenciones semánticas fundamentadas tanto en el patrón de lectura occidental (izquierda derecha) en refuerzo del título mismo, como a la connotación positivista que a tal disposición se atribuye. El nivel de sobreposición sobre el símbolo por el carácter, ha sido calculado en función de mostrar lo mínimo suficiente para identificar al anagrama en el símbolo. En este sentido la parte inferior de la "O" ha de completar mediante el principio gestáltico fundamental la escondida forma de la cacha.

Puede observarse también que el rompimiento de lo bidimensional sugerido por la presencia del objeto ha sido respaldado mediante la aplicación de

Fig. 6.26 Propuesta de Imogotipo.



sombra con una iluminación directa de 45° sobre los últimos dos caracteres. En un principio, la sombra de la "O" fue proyectada también en el fondo, pero por cuestiones de modificación constante del color en el mismo, se ha eliminado tal aplicación.

Presentada la justificación de nuestro imatipito, es ahora pertinente configurar el resto del encabezado mediante la inclusión del subtítulo. Para tal efecto podemos extender la modulación terciaria hasta obtener submúltiplos que sugieran la estructura deseada que le soporte. (ver figura 6.27) De la división en novenos del espacio entre las líneas base del título y subtítulo puede obtenerse una placa, elemento que ha de dar firmeza al conjunto al llenar el espacio vacío surgido del marcado contraste entre altas y bajas de *Lady Adweight*. (ver figura 6.28)

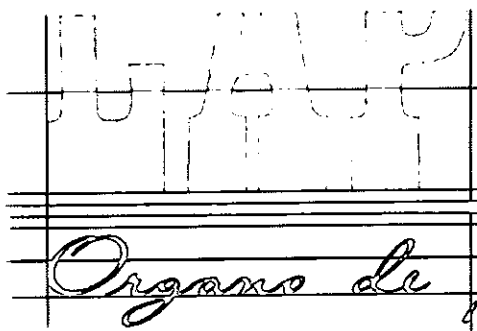


Fig. 6.27 Conformación del encabezado mediante la integración justificada del imatipito y el subtítulo.



Fig. 6.28 Propuesta de encabezado.

#### Elementos gráficos adicionales de importancia

Los elementos gráficos de importancia además del encabezado de la revista, son el código de barras y el símbolo de la S.M.C. Este último tiene una misión fundamental, pues presenta a la revista como el resultado de la agrupación gremial más importante de su género. Es por ello que en algunos editoriales, la directiva ha reconocido la pluralidad en el trabajo de sus colaboradores como el valor máximo de la publicación.

Conviene aclarar que la extensión del presente proyecto no permite un estudio pormenorizado de dicha imagen gráfica como tampoco la elaboración de una propuesta. Sin embargo, si se puede

sugerir alguna aplicación basada en las propuestas anteriores. En el diseño

actual se observa la presencia del símbolo en la parte inferior en disposición central, sin embargo, el logotipo no aparece. Consecuentemente el público que desconozca el significado de dicho símbolo, no podrá relacionar la revista con su institución de origen. El nombre de la institución es importante, por lo que sugiero que se incluya con el símbolo y el texto *Revista oficial*. La propuesta presentada a partir del número 46 puede servir de fundamento por el aprovechamiento del espacio que sugiere. El texto *Sociedad de Autores de Interés Público* puede sustituirse por el de *Revista Oficial*. (ver figura 6.29) La fuente utilizada, por principio de legibilidad

debe ser sin terminales, por lo que se ha adoptado provisionalmente a *Helvetica* por su uso generalizado.



Fig. 6.29 Propuesta de aplicación del símbolo de la S.M.C.

El código de barras es un elemento gráficamente inflexible, pues solo permite dentro de cualquier tonalidad un manejo en positivo o en negativo susceptible de manifestarse en una plasta de fondo o en transparencia. Por cuestiones de rapidez, se recomienda su uso en formas positivas negras dentro de un recuadro blanco (cuando hay fondo de color), puesto que de otra forma la imagen se tendría que procesar número con número para el manejo de transparencia. Por otro lado, los procedimientos en transparencia dependen siempre de las variaciones luminosas del fondo para su legibilidad,

puesto que si el rango de tal propiedad es extenso, la apreciación es imposible.

### Elementos textuales adicionales

Los elementos textuales adicionales de *Lapiztota* son, como en la mayoría de las revistas, los datos complementarios del número, el mes, el año y el precio.

## 2- Disposición espacial de los elementos

Analizados los elementos que integran a la portada a realizar, llega el momento de establecer una relación espacial armónica entre dichos elementos y el formato. Una observación necesaria debe hacerse sin embargo, antes de comenzar. La revista moderna, de acuerdo a lo expresado por William Owen en su libro *Diseño de Revistas*, tiende a liberarse de las ataduras ornamentales que a principios de siglo le definieron y que se manifestaron en una disociación entre imagen y texto. Esta relación dinámica ha de buscarse en la integración de la ilustración con la tipo-grafía. La aclaración es importante, puesto que nuestra propuesta se orientará a la concesión de espacio a la ilustración y a los encabezados de los artículos principales, es decir, a la supresión de los marcos por influencia de la vanguardia modernista en el diseño de revistas establecida en la Escuela de Nueva York por Mehemed Fehmy Agha, Alexey Brodovitch y Alexander Liebermann desde los años treinta.<sup>2</sup>

Nuestro punto de partida será evidentemente el área de texto, límite armónico de la disposición de los elementos. Consideremos en primera instancia una afirmación fundamental en el diseño de portadas de revistas incluida en el texto citado de William Owen.

*La portada es el área del diseño de revistas que está sometida a un control*

*más estricto, provoca profundas angustias, y es la fuente más corriente de conflictos entre las ambiciones estéticas del diseñador y el objetivo básico del beneficio.<sup>3</sup>*

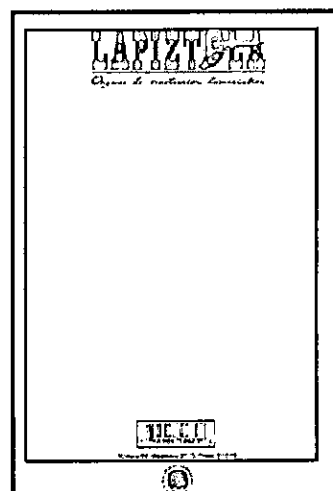
Cuando Owen se expresa de esta manera, alude a la rigidez del diseño de portada de revistas en cuanto a la disposición de los elementos que la conforman y que se manifiesta en convenciones que han inclusive alcanzado el carácter de dogmáticas por su aplicación funcional en el contexto del diseño de distribución convencional. En este sentido, el encabezado es un elemento que innegablemente debe situarse en la parte superior. Al respecto ha afirmado de manera directa el mismo autor que:

*Cuando las revistas no dependen de las ventas en los estantes de los quioscos, es decir, cuando se basan en suscripciones o son de circulación restringida, las posibilidades de experimentación en el diseño de portadas son ilimitadas, siempre y cuando los factores esenciales de reconocimiento no se alteren. El logotipo, por ejemplo, no precisa estar colocado en la parte superior de la página.<sup>4</sup>*

Pensemos en la simetría como primera técnica compositiva atribuyendo proporciones aleatorias a los elementos. (ver figura 6.30)

Cuando encabezado, símbolo de la institución y datos complementarios se colocan de tal forma, el código de barras, por sus dimensiones, es difícil de ubicar, puesto que invade inconvenientemente el área de la ilustración. Por otro lado, la colocación de dicho elemento en uno de los extremos laterales, sin duda rompería la

Fig. 6.30 Disposición simétrica de los elementos.



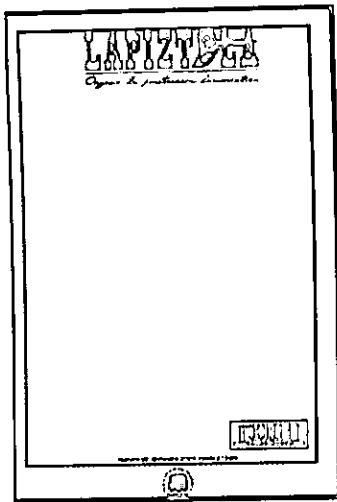


Fig. 6.31 Arriba, desplazamiento del código de barras a uno de los extremos laterales.

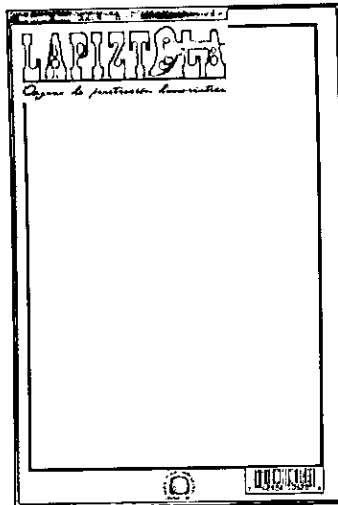


Fig. 6.32 Planteamiento asimétrico

armonía simétrica establecida por el resto de los elementos. (ver figura 6.31) Debe descartarse la posibilidad de reducir dimensiones, puesto que la legibilidad del conjunto comienza a ponerse en riesgo.

La solución debe encontrarse indudablemente en un planteamiento de equilibrio asimétrico. Una opción viable puede ser un contrapeso diagonal con el encabezado en el extremo superior izquierdo que se justifica por la dirección de lectura occidental convencional. A su vez, puede economizarse espacio si se retoma el aprovechamiento planteado en la historia gráfica de la revista a partir del número 23 con respecto al uso de una pleca como fondo de la línea de texto de los datos complementarios. Las ventajas de tal uso son patentes en la legibilidad de dicho elemento independientemente del color de fondo planteado por la ilustración. El uso de éste recurso puede aplicarse con éxito en la parte superior extrema del formato, es decir, más allá del área de texto de la revista, en longitud paralela al encabezado.

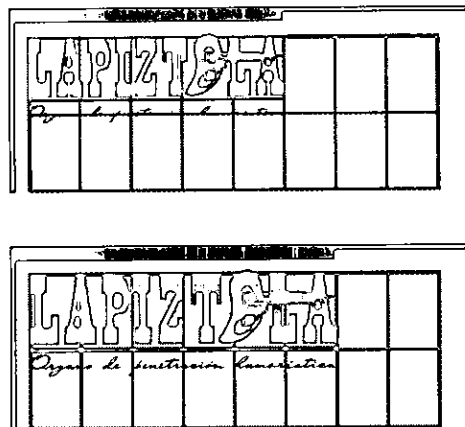
El código de barras y el imatipio de la S.M.C. pueden permanecer como en la actualidad se manejan por el afortunado aprovechamiento espacial que con ello se obtiene. En otros términos, el código de barras puede ajustarse al extremo inferior derecho del área de texto por fuera mientras el imatipio de la Sociedad permanece en el centro entre la base del formato y la parte inferior de dicha área. (ver figura 6.32) Esta composición es afortunada por el rendimiento que del espacio se obtiene. Por lo que el siguiente paso es obtener

una justificación espacial precisa.

La justificación de nuestra propuesta ha de centrarse en la proporción longitudinal del encabezado, puesto que esta ha de determinar a su vez la longitud de la pleca de los datos complementarios. Por su parte, los dos elementos restantes (el código de barras y el logotipo) se justifican plenamente por la disposición del área de texto.

Una de las primeras posibilidades para dicha justificación es la obtención de una retícula proporcional del área de texto. una estructura de 64 módulos a ocho columnas es un buen comienzo, (ver figura 6.33) puesto que nos ofrece generosas posibilidades con respecto a divisiones pares del plano.

Fig. 6.33 Acercamiento del ajuste de la longitud del encabezado en una retícula de 64 módulos proporcional al área de texto.



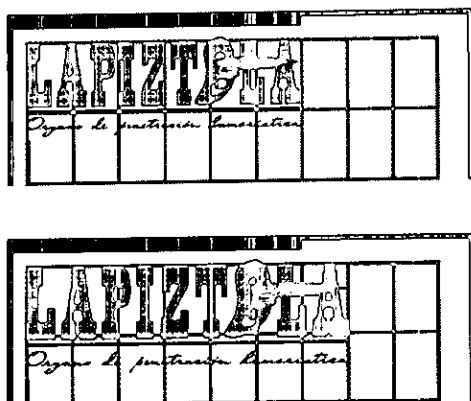


Fig. 6.34 Acercamiento del ajuste de la longitud del encabezado en una retícula de 81 módulos proporcional al área de texto.

A su vez se ha considerado una estructura proporcional reticular de 81 módulos a 9 columnas con la finalidad de explorar las propiedades ternarias del área de texto. (ver figura 6.34) Por otro lado, se presenta una estructura de 100 módulos para estudiar la división decimal del mismo plano. (ver figura 6.35)

Retomando la intención de establecer un equilibrio asimétrico con el encabezado alineado en el extremo superior izquierdo del área de texto, es factible afirmar que la importancia de las estructuras reticulares radica en la separación del límite extremo y diastro del encabezado con el extremo lateral derecho del área de texto.

Dentro de las tres propuestas de fragmentación señaladas se han analizado 2 posibilidades. Conviene señalar que cada una de las estructuras representa una posibilidad de distribución plenamente justificada, puesto que todas ellas surgen de una relación proporcional con el formato. Consecuentemente, la elección de alguna ha de obedecer a criterios estéticos de carácter personal como a la premisa funcional formal centrada en la concesión de espacio a los elementos ilustrativos y textuales de carácter variable. Como puede observarse, los esquemas superiores de los tres grupos

ofrecen un contraste más sutil entre la mitad de la longitud del área de texto y la dimensión del encabezado que los de la parte inferior. A su vez puede observarse la ilusión de ampliación del espacio entre la pleca y el encabezado cuando este último reduce su espacio. Ambas situaciones nos invitan a avocarnos a dichas opciones.

La estructura de 100 módulos es la que guarda una relación más sutil con respecto a la mitad mencionada. En segundo plano se encuentra la

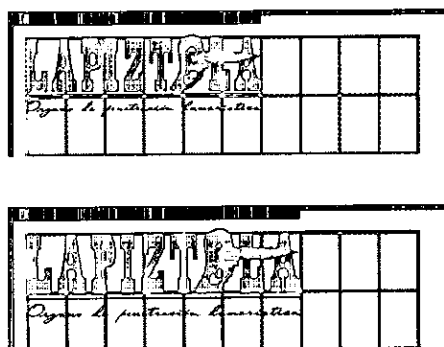
estructura de 64 módulos dentro del mismo criterio. Sin embargo, aun queda una opción importante de división del plano a estudiar antes de tomar una resolución; el *aurea mesura*.

La importancia de la medida de oro para la composición gráfica no puede ser ignorada. Su trascendencia histórica, que se remonta a las enseñanzas que Piero de la Francesca transmitió a su discípulo y padre de la contabilidad, Fray Luca Paccioli, así lo evidencia. Entre los renacentistas, Goethe, Paul Valéry y en la era moderna Matila C. Ghyka, encontró la medida de oro sus más notables admiradores y estudiosos.<sup>5</sup> Santos Balmori define explícitamente a la medida de oro, también denominada Divina proporción o sección áurea, en su obra *Aurea Mesura*.

*La localización de la Sección de oro en una línea se obtiene dividiendo ésta en un punto exacto donde se equilibra su media y extrema razón.*

*En otras palabras: se trata de dividir una línea cualquiera en dos partes desiguales, de manera que el trazo más corto sea, en comparación al mayor, igual que éste es en comparación al total.*

Fig. 6.35 Acercamiento del ajuste de la longitud del encabezado en una retícula de 100 módulos proporcional al área de texto.





Si asignáramos la cifra 1.000 a la longitud total de la línea que queremos seccionar, correspondería la cifra 0.382 para el trazo menor, y por consiguiente la cifra 0.618 para el trazo más largo; éste sumado al anterior daría la cifra 1.000 del total.<sup>6</sup>

Puede decirse que la sección áurea es una relación numérica dinámica semejante a la de los rectángulos de relaciones proporcionales irracionales o dinámicos.

Básicamente existen dos procedimientos para obtener el punto áureo de una línea determinada; el aritmético y el geométrico. En el primero basta con multiplicar la medida por 0.618. Por el contrario, si se desea transformar una medida en el segmento de línea inferior en una proporción áurea, simplemente se divide por la misma cifra.

El procedimiento geométrico es evidentemente más interesante en el ámbito de lo visual. Retomemos entonces nuestro propósito de proporcionar el encabezado aplicando tales procedimientos a la longitud del área de texto. Dicha longitud es de 191 mm, por lo que el resultado de la multiplicación con 0.618 es equivalente a 118,038. Geométricamente puede corroborarse de la siguiente forma:

- Se traza el segmento de línea AB.
- Se hace centro en B con radio hasta la mitad de la línea.
- De la altura de la circunferencia obtenida se obtiene la medida del segmento BC que ha de cerrar el triángulo.
- Se hace centro en C con radio hasta B para obtener la intersección de ambas circunferencias en el interior del triángulo.
- Se hace centro en A con radio en la intersección hasta llegar al segmento inicial AB. El punto donde esta circunferencia se encuentra con dicha línea es la medida áurea del área de texto. Evidentemente, el resultado es 118.038.

La concordancia en los resultados entre

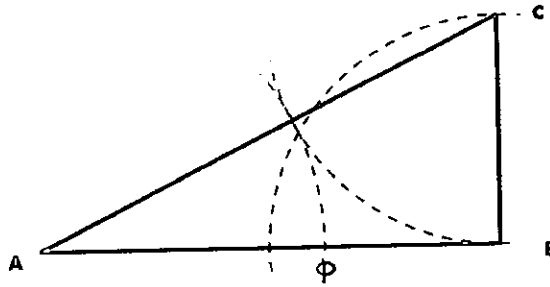


Fig. 6.36 Obtención geométrica de la medida áurea de la anchura del área de texto.

los procedimientos aritmético y geométrico nos ofrezca la confiabilidad en la aplicación sistemática del primero por su rapidez. Por lo que puede explorarse ahora la determinación del punto áureo del formato como límite del extremo diestro del encabezado. Si la anchura del formato es igual a 215 mm, entonces la medida buscada se encuentra en los 132.87 mm. Puedan observarse las similitudes entre la primer proporción áurea obtenida y la proporción reticular 5/8, como entre la segunda propuesta y la proporción modular 6/9. (ver figura 6.37)

Para la elección final de las proporciones del encabezado, conviene considerar las inherentes propiedades armónicas de las proporciones áureas, por

lo que dicha resolución ha de centrarse en las cuatro propuestas citadas. Si bien, el primer grupo cumple con el cometido de conceder espacio por ser más reducido que el segundo, en el último tenemos una ratificación de la relación con el formato al asumir a este como punto de partida del cálculo de las medidas áureas. Por otro lado encontramos una aproximación considerable con una sencilla división en tercios del área de texto. Definida está la dimensión del encabezado.

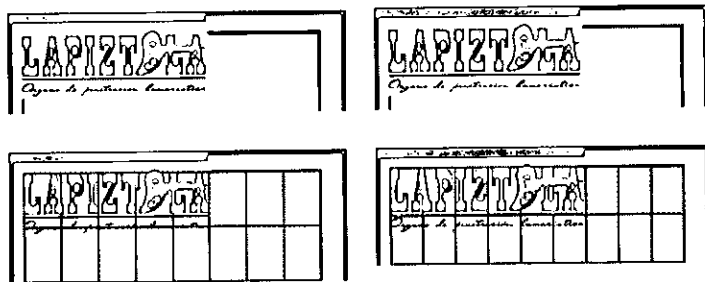


Fig. 6.37 Confrontación de las propuestas áureas con las modulares o 5/8 y 6/9 respectivamente.

Ha llegado el momento de determinar el área de desarrollo de los principales elementos ilustrativos, es decir, el espacio en donde los elementos no permanentes han de establecerse preferencialmente. Si bien se ha propuesto la intención de manejar a la imagen como fondo, debe tenerse presente que los principales elementos ilustrativos deben ubicarse en una zona específica que no interfiera con el espacio básico de aislamiento de los elementos permanentes dificultando su legibilidad. Para obtener tal espacio tan sólo es necesario duplicar los 12 mm del márgen superior a partir de la base del encabezado en dirección descendente y restarle dicha proporción a la longitud del área de texto. Para obtener la contraforma del extremo derecho que resta a la longitud del encabezado, puede repetirse el procedimiento agregando otros 8 mm al igual que en el margen del lomo. (ver figura 6.38)

### 3- El manejo cromático

La propuesta gráfica ha de centrarse en un manejo cromático que pueda interactuar eficazmente con casi cualquier fondo de color que la ilustración implique. El título ha de conservarse en variantes del rojo al naranja por la intensidad de tales tonalidades y su consecuente éxito en la atracción de la atención. La elección precisa dependerá del grado de luminosidad del fondo.

El subtítulo podrá manejarse en formas positivas o negativas de acuerdo al mismo principio. (ver figura 6.39) El código de barras evidentemente conservará su manejo en blanco y negro por convenciones prácticas establecidas en el mercado. El imatipio de la S.M.C. puede también mantenerse en monocromía en amarillos. En términos generales, el conjunto de elementos permanentes se mantiene dentro de la gama de los colores cálidos hasta los extremos de ausencia o presencia de luminosidad.

## 6.3 La ilustración, el elemento variable

Como se ha observado en el capítulo 2, en el diseño editorial se maneja con certeza el término ilustración como sinónimo de imagen que en su generalidad incluye tanto a la fotografía como a la ilustración entendidas desde la perspectiva de las áreas del diseño y la comunicación visual. En el desarrollo gráfico de *Lapiztola*, se aprecia una predilección histórica por la ilustración en la portada que se explica por la evidente función de difusión de la labor de los caricaturistas asumida por la publicación. Sin embargo, la fotografía ha comenzado a manifestarse de forma convencional y como fotocaricatura dentro de una función que básicamente se ha centrado en lo biográfico, es decir, en la presentación de la vida y obra de destacados caricaturistas en los artículos principales. En el mes de diciembre, al que corresponde el presente desarrollo, la transición política es sin lugar a dudas el tema de mayor

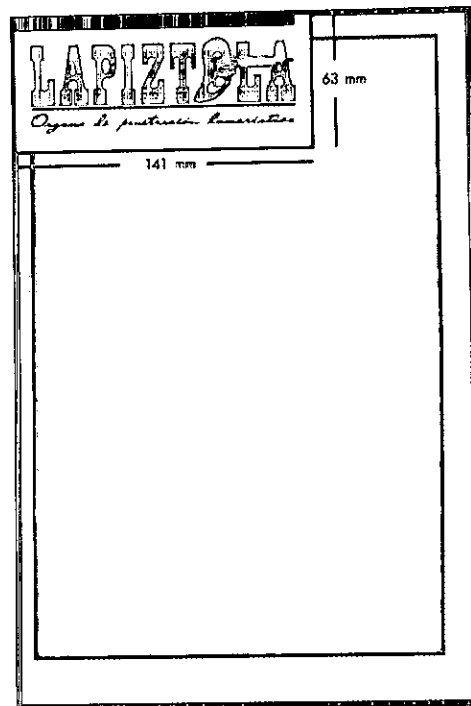


Fig. 6.38 Determinación del área de aislamiento del encabezado y de los elementos principales de la ilustración.

trascendencia, por lo que el manejo fotográfico sería factible sólo si se centrara en la fotocaricatura, puesto que un manejo convencional asemejaría el carácter gráfico de la portada a la de otras revistas periodísticas no humorísticas. Si el manejo humorístico de la imagen parece ser el más indicado, el hecho de optar por la fotocaricatura o por la configuración ilustrativa es un asunto de mera elección técnica.

La ilustración de nuestra propuesta retoma los postulados de Alexey Brodovitch y Otto Storch, notables diseñadores de revistas, y que puede resumirse de la siguiente forma: Las imágenes que han de implementarse en un proyecto editorial, deben pensarse desde su creación para articularse junto con el resto de los elementos narrativos y gráficos en un resultado uniforme.<sup>7</sup> Este enunciado, que se relaciona evidentemente con el manejo de la imagen como fondo, se traduce en la planeación de espacios para la colocación del encabezado de la revista, de los artículos y del resto de los elementos. En otras palabras, se trata de obtener el encuadre indicado que respete los espacios necesarios de los elementos

tipográficos o ilustrativos permanentes y variables adicionales que conforman a la portada. De manera general podemos decir que *Lapiztola* pertenece al género periodístico, sin embargo, al no recurrir de manera abierta al reportaje fotográfico en la portada, puede ejercer una planeación de origen en la creación de la imagen. Antes de entrar de lleno a la realización de la ilustración particular del mes de diciembre, conviene plantear una última observación de carácter permanente y de gran importancia. Toda ilustración aplicada al formato y distribución propuestos ha de manejar transiciones luminosas de intensidad afuera del área destinada para los elementos ilustrativos de primer orden suficientes para permitir la legibilidad de los elementos de configuración.

### El tema

Partamos para la realización de nuestra propuesta del esquema planteado por Helioflores en el origen de toda caricatura: el tema, la idea y el desarrollo ilustrativo. La elección del tema en *Lapiztola* es una decisión propia del director editorial, a quien se ha consultado previamente para desarrollar a la transición política como temática. Es indispensable que el caricaturista tenga un conocimiento razonable del tema, puesto que la caricatura periodística exige la adopción de una posición con respecto al tópico que el profesional aborda.

### La transición

El sinuoso y sistemático ascenso del Partido Acción Nacional tras siete décadas de gobierno priista, ha sido resultado de una constante lucha política que se remonta a 1939, año de la fundación del blanquiazul. (ver figura 6.39) En 1946, el Partido de la Revolución Mexicana se convirtió a su vez en el Partido Revolucionario Institucional, mismo que agruparía a los sectores obreros y campesinos bajo el lema *Democracia y Justicia Social*. El primer candidato presidencial del "nuevo"

partido sería Miguel Alemán Valdés, quien triunfó sobre Ezequiel Padilla en las elecciones internas del tricolor. En 1947 el blanquiazul obtuvo su registro legal, para el siguiente año cuatro panistas abrieron filas en la Cámara de Diputados.

En 1952, el candidato del Revolucionario Institucional a la presidencia, Adolfo Ruiz Cortines, compitió con el primer candidato panista, el cofundador Efraín González. La victoria del candidato del partido oficial se tradujo a 2 millones 713 mil 745 votos, el 74.31% de la votación total. Efraín González obtuvo tan sólo el 7.82% de la votación, por otro lado los curules en la cámara de diputados para el PAN se elevó a cinco.<sup>9</sup>

En las elecciones de 1958, Adolfo López Mateos venció al candidato blanquiazul, Luis H. Alvarez, con 6 millones 747 mil 754 votos, es decir, el 90% de los sufragios. Desde entonces, el Partido Acción Nacional comenzaba a perfilarse como uno de los partidos de oposición más sólidos al alcanzar el 9.42% del 10% restante. Hacia 1964, José González Torres alcanzó el 11.5% de la votación total, claramente insuficiente para vencer la alianza del PRI con el PPS y el PARM en su candidato Gustavo Díaz Ordaz, quien obtuvo el 80% de la votación total, es decir, 8 millones 368 mil 446 votos.<sup>9</sup>

A Más de treinta años de su fundación, el PAN alcanzó en 1970, con su candidato Efraín González Morfin, el 19% de la votación total (1 millón 945 mil 391) en contra de Luis Echeverría, quien obtuvo 11 millones 923 mil 743 votos. En 1976, José López Portillo obtuvo la presidencia con 70.99% de los votos. En dicha elección, el blanquiazul se abstuvo de presentar candidato presidencial por disputas internas. En 1982, Pablo Emilio Madero obtuvo 3 millones 700 mil 45 votos, es decir el 15.68% de la votación, mientras Miguel de la Madrid Hurtado venció con 16 millones, 748 mil seis votos, es decir el 74.43% del total de los sufragios. En ese

entonces, el PAN se mantenía como principal partido de oposición. En 1988, Carlos Salinas de Gortari obtuvo después de la caída del sistema 9 millones 641 mil 329 votos, es decir el 50.36% de la votación. El candidato del blanquiazul, el empresario Manuel Clouthier obtuvo de manera oficial 3 millones 267 mil 159 votos, 17.07% que el partido consideró fraudulento. (ver figura 6.41)<sup>10</sup>

Desde la perspectiva de Carlos Ramírez, El ascenso al poder de Salinas de Gortari representa el principio de la estrepitosa caída del prisma, puesto que la incertidumbre de unos resultados electorales que nadie conocerá, dejaron entrever un partido oficial que pudo perder súbitamente los comicios de 1988. El columnista, acreedor al Premio Nacional de Periodismo en este año, afirma a su vez que Salinas perjudicó sensiblemente a su partido al extraer de éste su ideología revolucionaria con la imposición de su "liberalismo social", muestra de ello la coerción para el voto

Fig. 6.39 Juan Manuel Gómez Morín, fundador ideológico del Partido Acción Nacional.





Fig. 6.40 Evolución de la imagen del Partido Nacional de la Revolución hasta el paradójico Partido Revolucionario Institucional.

en pro de la privatización del ejido. En resumen, el mandatario acabó con el discurso histórico y el poder hegemónico del partido al modificar los estatutos del partido para imponer su programa de gobierno.<sup>11</sup>

En 1989 el PAN obtuvo su primera gubernatura, el estado de Baja California con Ernesto Ruffo Appel. En 1989, el partido obtuvo 89 curules en la Cámara de Diputados y 2 escaños en la de Senadores. En 1991, el exregente de la gestión de de la Madrid obtuvo la victoria oficial sobre Vicente Fox Quesada, sin embargo, con una concertación con el expresidente Salinas, se nombró presidente interino a Carlos Medina Plascencia.

En 1992 se obtuvo la tercera gubernatura en Chihuahua con la candidatura de Francisco Barrio. En 1994, Diego Fernández de Ceballos fue lanzado como candidato presidencial por el PAN en contra de Ernesto Zedillo Ponce de León, quien sucedió a Luis Donaldo Colosio, asesinado en Lomas Taurinas el 23 de marzo del mismo año. El candidato tricolor obtuvo 17 millones 336 mil 325 votos. Por su parte, el PAN obtuvo el 27% de la votación presidencial junto con 119 curules y 25 escaños. En 1995 el blanquiazul obtuvo su cuarta gubernatura con la candidatura de

Alberto Cárdenas Jiménez en Jalisco. La quinta llegaría con Hector Terán en Baja California.<sup>12</sup>

1997 fue un año decisivo para el PRI, puesto que perdió las gubernaturas de Querétaro y Nuevo León a manos del PAN, y el Distrito Federal por el Partido de la Revolución Democrática. El PRD comenzó a adquirir fuerza con la figura de Cuauhtemoc Cárdenas en detrimento del PAN y su candidato Carlos Castillo Peraza en la capital. En el mismo año el PAN ganó 122 curules en la Cámara de Diputados y 31 escaños en la Cámara de Senadores.

En 1998 el PAN perdió Chihuahua ante el PRI, por otro lado, ganó la gubernatura de Aguascalientes con la candidatura de Felipe González. Acción Nacional comenzaba a adquirir fuerza con 6 gobernadores, 286 diputados locales y 287 alcaldes.

El 4 de julio de 1999 la coalición PRD, PAN, PT y PMS lanzó a su candidato Antonio Echeverría, quien ganó la gubernatura de Nayarit. En septiembre, Vicente Fox Quesada, entonces gobernador de Guanajuato, fue electo como candidato panista a la Presidencia de la República. Al día siguiente de las elecciones del 2 de julio del 2000, los estudios preliminares esbozaban la victoria de Vicente Fox Quesada, candidato de la Alianza por el Cambio del PAN y el Partido Verde Ecologista, a la presidencia, con un 45.22% de la votación total contra el 31.1% de Francisco Labastida Ochoa del PRI, y el

16.7% de Cuauhtemoc Cárdenas Solórzano, candidato de la Alianza por México. En opinión de Carlos Ramírez, Zedillo terminó de liquidar PRI con la elección del peor candidato presidencial de la historia del partido con una notable tendencia de continuidad neoliberal. Queda por ver si la historia reconoce a Zedillo como el presidente de la transición democrática, discurso que reflejó en su último informe presidencial.<sup>13</sup>

## La idea

La parte del proceso más intangible en la realización de una caricatura es indudablemente el desarrollo de una idea. Una vez analizado el tema, pueden determinarse los personajes que en el ambiente político se relacionan más estrechamente con dicho tema. En este sentido, los involucrados necesariamente han de ser el doctor Ernesto Zedillo Ponce de León y Vicente Fox Quesada. El primero, representa el final del régimen que en su momento ocupaba el

Fig. 6.41 El primer momento en que Carlos Salinas se sentó en la silla presidencial ha sido motivo de estudio para los profesionales de la comunicación no verbal.



glorioso lugar como el más antiguo del mundo en vigencia. Por su parte, el político blanquiazul y ahora Presidente de la República, encara las expectativas de un país que no tenía contemplada la alternancia partidista en el poder.

En segundo término pueden señalarse aquellos personajes que secundariamente se relacionan con nuestro tema. A este respecto es conveniente limitarse a un número no mayor a dos con la finalidad de no saturar al mensaje que se desea proyectar. El papel de José Angel Gurría en la transición política de diciembre es especialmente importante por su repercusión directa en la economía nacional, aquejada año con año por la cuesta de enero y sexenio tras sexenio por devaluaciones considerables de la moneda.

Otro personaje que ha surgido para enturbiar el ambiente político de la transición como alebrije de la malignidad, en términos de Carlos Ramírez y su *Boletín Mexicano de la Crisis*, es el penúltimo expresidente Carlos Salinas de Gortari. Este arquetípico personaje encarna el histórico conflicto entre presidentes en turno y expresidentes. De acuerdo a Carlos Ramírez, autor de *Indicador Político en El Universal*, los conflictos presidenciales pueden clasificarse en dos grupos: El primero es aquel que se presenta entre un presidente electo que prefiere alejarse de su antecesor para romper responsabilidades compartidas, tal es el caso de Díaz Ordaz, López Portillo y de la Madrid; el segundo grupo involucra a ex titulares con ambición de poder inagotable que pretenden elegir sucesores de carácter débil en una suerte de prolongación de su propio maximato transexenal. El columnista afirma a su vez que el hecho de que los presidentes en turno puedan someter a los ex titulares, obedece a la estructura misma del aparato político, diseñada para conceder al ejecutivo, la plenipotencialidad que caracteriza al presidencialismo. Una observación notable del analista, atañe al carácter psicológico de aquellas figuras que confundieron el poder estatal con el



Fig. 6.42 Ernesto Zedillo Ponce de León.

poder personal, que olvidaron el poder que ellos mismos utilizaron en contra de la descomposición política que les precedió, tal es el caso de Calles, Alemán, Echeverría y Salinas de Gortari.

En conclusión a este punto podemos establecer una analogía entre el recrudescimiento del escandaloso conflicto entre Luis Echeverría y José López Portillo, y el de Salinas y Zedillo.

Cuando el caricaturista ha concluido el reconocimiento de los personajes involucrados en el hecho político estudiado, puede proceder a estudiar la trayectoria política de cada uno de estos complementando así su respaldo teórico.

Dr. Ernesto Zedillo Ponce de León

Con una impresionante e impecable trayectoria académica, Ernesto Zedillo ingresó a la Vocacional 5 de Ciencias Sociales del Instituto Politécnico Nacional en 1967, dos años después lo haría en la Escuela Superior de Economía, donde concluiría en tres años y medio la carrera de Economía, de duración de cinco.

Tras laborar en diferentes dependencias

gubernamentales en áreas de auditoría, se integró al Instituto de Estudios Políticos Económicos y Sociales a invitación expresa de Leopoldo Solís. Entre 1974 y 1978, realizó una maestría y un doctorado en Yale. A su regreso, fue invitado por Solís como investigador en el Departamento de Asuntos Económicos, puesto que desempeñó hasta 1982. En abril de 1983, obtuvo el cargo de Director del Fideicomiso para la Cobertura de Riesgos Cambiarios (FICORCA). Cuando Carlos Salinas fue designado candidato a la Presidencia,

Pedro Aspe ocupó la Secretaría de Programación y Presupuesto (SPP). Este movimiento político brindó a Zedillo, la oportunidad de fungir como Subsecretario de Planeación del Desarrollo y Control Presupuestal de la SPP. Al lado de Jaime Serra, desarrollaría en dicho puesto, el *Pacto de Solidaridad Económica*, que habría de aplicarse a partir del 15 de diciembre de 1987.<sup>14</sup>

Durante la gestión de Carlos Salinas,

Zedillo ocupó la Secretaría de Programación y Presupuesto, destacando por la realización del Plan Nacional de Desarrollo de 1988 a 1994. Otros programas de importancia fueron el Pacto para la Estabilidad y el Crecimiento Económico y el Programa Nacional de Solidaridad. El 7 de enero de 1992 ocupó la titularidad de la Secretaría de Educación Pública, en donde realizó el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica. En el siguiente año se hizo cargo de la coordinación de la campaña presidencial de Luis Donaldo Colosio. Con el magnicidio cometido el 23 de marzo del 94 contra el sonorense, fue nombrado como nuevo candidato del tricolor. En enero de 1994 ocupó la Presidencia de la República. Fue el último presidente de la continuidad priista.<sup>15</sup> (ver figura 6.42)

#### Vicente Fox Quesada

Con un respaldo educativo matizado con la doctrina jesuita, Vicente Fox comenzó sus estudios de Administración

Fig. 6.43 Vicente Fox Quesada.



de Empresas en la Universidad Iberoamericana de la Ciudad de México. Tiempo después realizó un diplomado en Alta Dirección de Empresas en la Universidad de Harvard. Durante cerca de 15 años fungió como presidente de Coca Cola en México.

En 1987 ingresó a las filas blanquiazules por invitación de Manuel Clouthier. En 1988 obtuvo la postulación por su partido como candidato a Diputado Federal por el Tercer Distrito de León. En 1991 abandonó sus proyectos empresariales para dedicarse de lleno a su candidatura para Gobernador Constitucional del estado de Guanajuato por el PAN. Hacia 1994, volvió a postularse para el mismo cargo, obteniendo una rotunda victoria. En 1997 anunció su candidatura a la Presidencia de la República para el año 2000.

A partir de ese momento, El entonces virtual candidato estructuró una exitosa campaña que le daría la delantera sobre sus adversarios, Francisco Labastida Ochoa y Cuauhtemoc Cárdenas Solórzano. Vicente Fox es el primer Presidente de oposición de las últimas siete décadas.<sup>16</sup> (ver figura 6.43)

#### José Angel Gurría Treviño

Desde mediados de los setentas, José Angel Gurría se involucró con el área de las finanzas. En 1989 obtuvo el cargo de Subsecretario de Asuntos Financieros Internacionales, fue a su vez, uno de los personajes más importantes en la reestructuración de la deuda pública externa. Su habilidad para los idiomas, le ha brindado grandes oportunidades como la responsabilidad de gestionar las negociaciones del sector financiero del Tratado de Libre Comercio de América del Norte.

En 1993 fungió como director del Banco Nacional de Comercio Exterior, tiempo después desempeñó el mismo cargo en Nacional Financiera. Durante la campaña de Zedillo, le fue asignada la Secretaría de Asuntos Internacionales del Comité Ejecutivo Nacional de PRI.

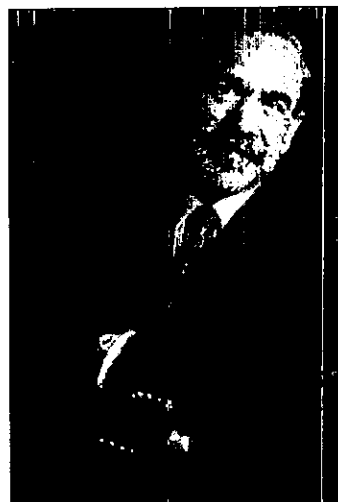


Fig. 6.44 José Angel Gurría Treviño

En enero de 1998 fue nombrado Secretario de Hacienda.<sup>17</sup> (ver figura 6.44)

#### Carlos Salinas de Gortari

El gabinete de Miguel de la Madrid fue el escenario en el que los economistas egresados de universidades extranjeras, denominados tecnócratas, comenzaron a sustituir a los abogados en la sucesión presidencial. Entre estos notables personajes se encontraba Carlos Salinas de Gortari, quien tras dejar la dirección Política, Económica y Social de la Secretaría de Programación y Presupuesto, se integró al Instituto de Estudios Políticos, Económicos y Sociales (IEPES) del PRI. Tiempo después retornó a la SPP, que para entonces había tomado el lugar de Gobernación como cuna de los candidatos presidenciales. Su desempeño en dicho cargo se caracterizó por una marcada política de austeridad que le valió el sobrenombre de "Salinas Recortari".<sup>18</sup>

La sucesión fue motivo de intensas luchas entre Salinas, Manuel Bartlett y Alfredo

del Mazo. Cabe mencionar la apertura que de la Madrid intentó aparentar en este proceso ante la presión ejercida desde su partido por la Corriente Democrática. Al expresidente Salinas se le reconoce como el promotor de la adopción del modelo neoliberal en la política del Estado. El punto en donde dicha introducción tuvo lugar formalmente fue la XIII asamblea por la unidad del PRI. Dicho evento sirvió de escenario para la defensa de una política determinada en función de los intereses internacionales por parte de la mesa de economía, misma que estuvo encabezada por Pedro Aspe bajo las ordenes del entonces futuro presidente.

La adopción de dicho modelo significó la consolidación de la candidatura de Carlos Salinas.<sup>19</sup> La influencia del grupo tecnócrata en el gobierno de de la Madrid llevó a considerar en tono humorístico a la candidatura del Secretario de Programación y Presupuesto como un acto reeleccionista. Por su parte, el entorno económico nacional

se conmocionaba con la estrepitosa caída de la Bolsa de Valores. El 8 de septiembre de 1994, tras una violenta sesión en la cámara de diputados, Carlos Salinas fue reconocido como el nuevo presidente de México.<sup>20</sup> (ver figura 6.45)

Para el escritor José Agustín la presidencia de Carlos Salinas encarnó un espejismo económico manifestado en una fuerte campaña propagandística gubernamental que sirvió como eco al Plan Nacional de Desarrollo, el Pacto para la Estabilidad y el Crecimiento Económico y al Programa Nacional de Solidaridad.

#### La interpretación

Una vez que se ha revisado de manera general el perfil de los personajes involucrados en el hecho político analizado, se procederá a estructurar la idea, que en términos concretos puede definirse como una apreciación subjetiva del caricaturista, una interpretación.

El entorno político de la transición se ha visto matizada por la aparente disposición del entonces presidente en turno Dr. Ernesto Zedillo, por llevar al país a un cambio de régimen sin turbulencias económicas. Por su parte, los salarios del equipo de transición panista han sido tema controversial en los medios de comunicación. Podemos decir que el papel de José Angel Gurría como colaborador clave del gobierno en dicho proceso es fundamental.

Algunos han interpretado como servilismo tal actitud. Retomando esta postura, podemos pensar en el acto de la transmisión de poder enfatizando la diferencia de altura de Vicente Fox. Gurría puede hacer el papel de banquillo de apoyo en metáfora directa a su actitud. El retorno de Salinas de Gortari debe traducirse gráficamente como una incomodidad del entonces presidente en turno, por lo que se propone que el vituperiado expresidente se muestre en actitud burlesca hacia el acto de transmisión de poder, a

la vez que pueda estar deshilando el pantalón del Dr. Zedillo. Este planteamiento sugiere un discurso temporal específico, al momento que se prevea la finalización del acto de transición, el nuevo expresidente deberá quedar sin pantalón, representando con ello el recrudescimiento de los conflictos entre expresidentes una vez que el último de éstos ha dejado el poder.

#### Desarrollo Ilustrativo

La primer consideración que debe realizarse en este punto es la determinación de las técnicas de ilustración a utilizar tanto en el proceso de configuración como en el de acabado.

Respecto a la configuración y etapa de bocetaje, he optado por el uso del lápiz y la tinta negra por emulación directa de la técnica en alto contraste en que usualmente se presentan las caricaturas en los periódicos. Por otro lado, se logra un acabado más específico que permite un análisis más profundo de los volúmenes.

Las técnicas a tinta en alto contraste como sus herramientas han sido descritas pormenorizadamente en el capítulo tercero. En cuanto al acabado, indudablemente se utilizará una técnica en color por la importancia de la portada como elemento de atracción de la atención del público.

La elección de la acuarela líquida en este punto responde a dos valoraciones; la riqueza en saturación del color que la técnica ofrece, y la amplia experiencia personal en el manejo de ésta.

Conviene señalar, que para efectos de



Fig. 6.45 Carlos Salinas de Gortari

depuración cromática, he optado por el retoque fotográfico en un programa bitmap después del proceso de digitalización. El objetivo primordial ahora es la traducción de nuestra idea al nivel gráfico, por lo que el primer paso a seguir es el estudio anatómico de cada uno de los personajes para localizar los elementos fisiognómicos y los comportamientos corporales que particularizan su rostro y que son pieza clave en la obtención primordial del parecido para una estructuración gráfica humorística.

A continuación se presentan los bocetos de dichos estudios, mismos que concluyen con la presentación de un estudio de caricatura sintética acompañado de un breve comentario respecto a la fisonomía y mímica del personaje.

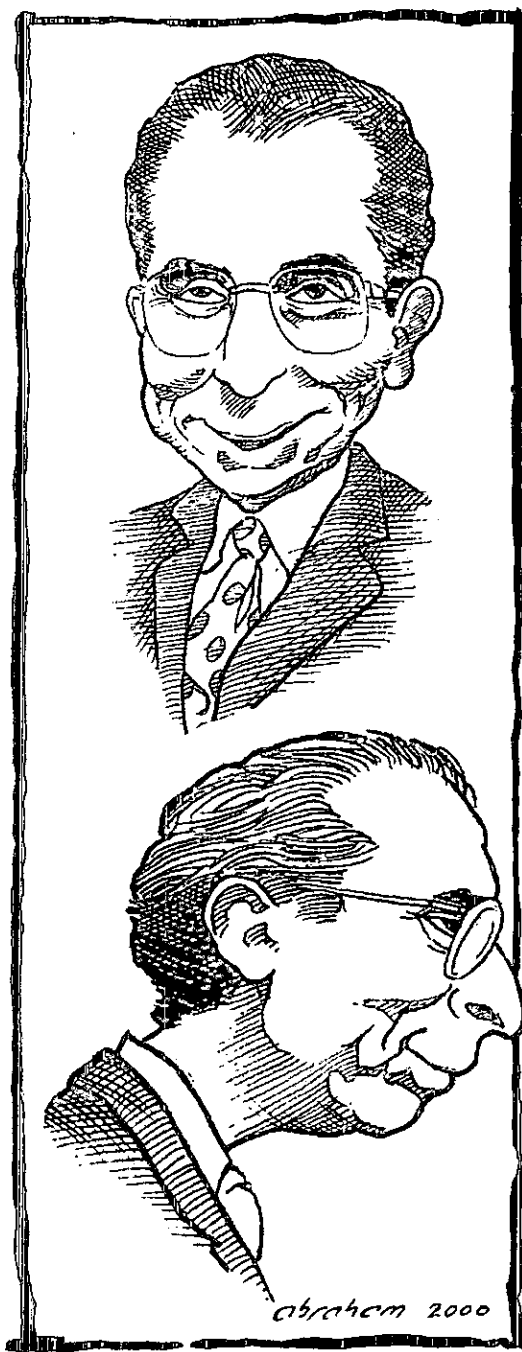


Fig. 6.46 y 6.47 Estudios humorísticos sobre el rostro del expresidente Ernesto Zedillo Ponce de León.







Fig. 6.48 Estudio sintético sobre el rostro del expresidente Ernesto Zedillo Ponce de León.

Con base en la obtención de una caricatura sintética podemos definir diversas observaciones del rostro de Zedillo. (ver figura 6.48) Los puntos más significativos de su fisionomía son los pómulos, por otro lado puede mencionarse la estrechez de la distancia entre cejas y ojos que ocasiona que estos últimos se fusionen con la parte superior de los anteojos. La entrada del pelo y la forma de éste son a su vez característicos. La nariz aguileña y las marcas de la sonrisa en torno a las comisuras de la boca deben tomarse también en cuenta. Respecto a lo mímico puede mencionarse la peculiar forma tímida de sonreír, cierto encorvamiento al caminar y la tendencia a observar hacia arriba sin voltear la cabeza.

Estudiemos ahora al presidente Fox, quien es nuestro segundo personaje primario. (ver figuras 6.48 a 6.51) En comparación con el rostro de Zedillo, encontramos en el panista una expresión más austera, indudablemente la fisionomía se sobrepone a la mímica en este caso. El estudio sintético nos revela la importancia desmedida que nariz y bigoto



Fig. 6.49, 6.50 y 6.51 (página siguiente) Estudios humorísticos sobre el rostro del presidente Vicente Fox.



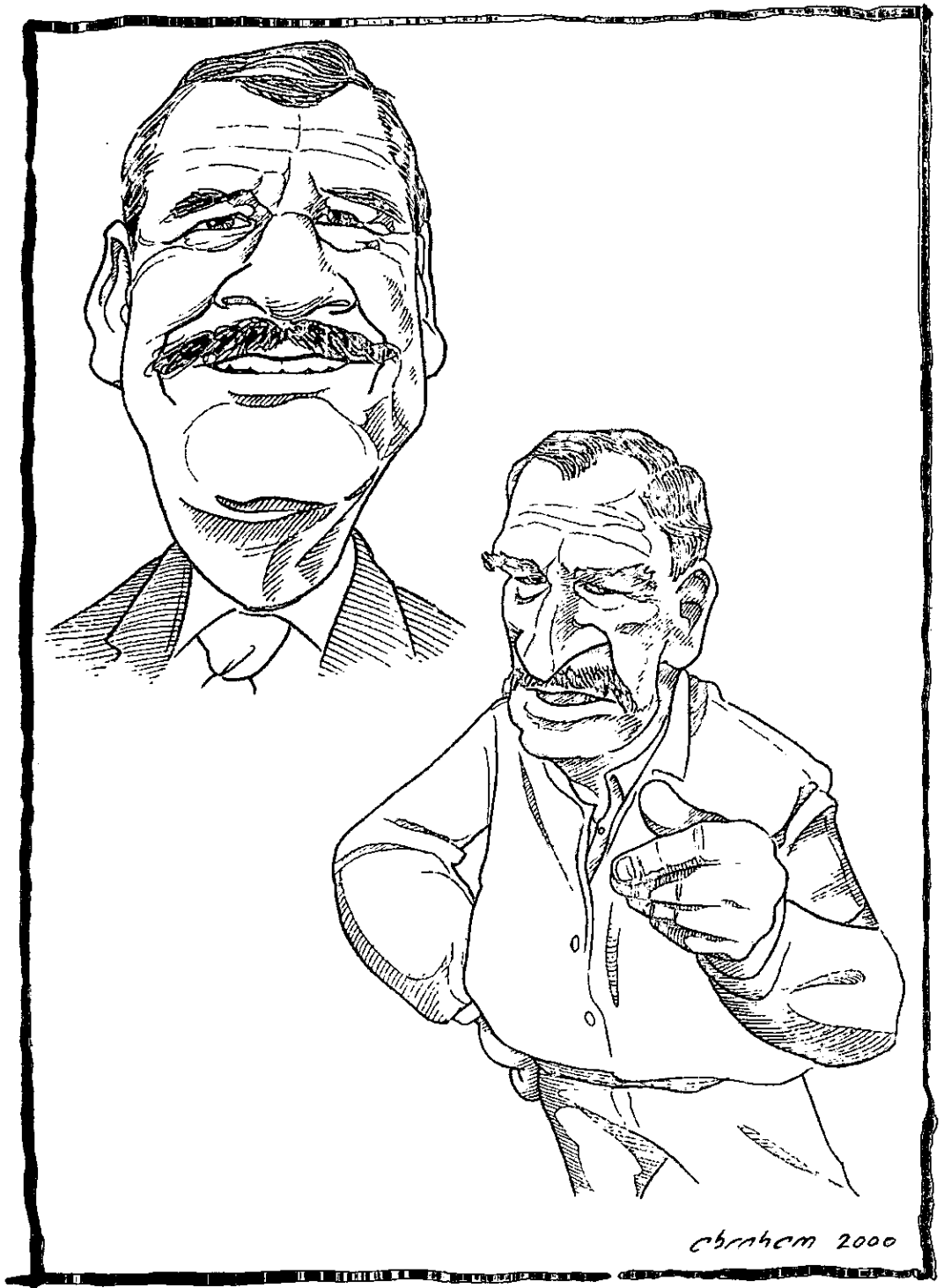




Fig. 6.52 Estudio humorístico sintético sobre el rostro del presidente Vicente Fox.

desempeñan en la fisonomía del panista. A su vez puede observarse la notoriedad de la mandíbula. La mirada, casi siempre entrecerrada por los párpados caídos, le brindan una expresión adusta al mandatario. La arruga formada en el entrecejo contribuye a su vez a dicha percepción.

La particularidad mencionada de la nariz no sólo se encuentra en sus generosas proporciones, sino en la apertura de las protuberancias nasales. Ante un rostro como este, es difícil aceptar la opinión de Pastecca en torno a la "insignificancia" de la nariz en la expresión humorística.

En José Angel Gurría se ratifica la importancia de la nariz por la proporción de esta con relación a la cara. Las formas de esta, marcadas y curvas, brindan cierto toque de firmeza a su rostro.

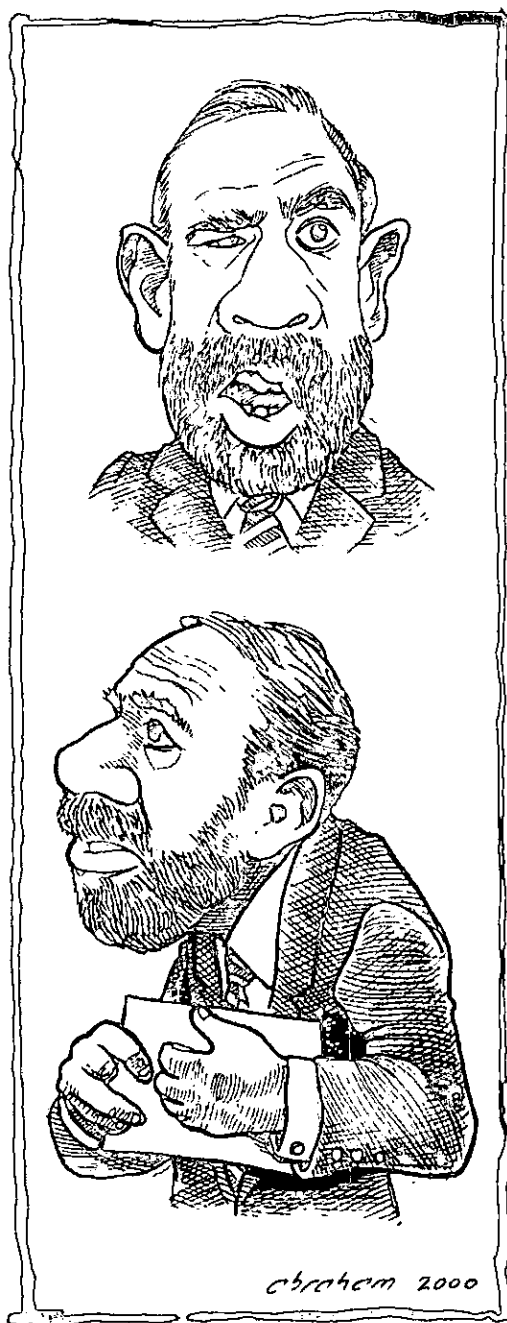


Fig. 6.53 Estudios humorísticos sobre el rostro de José Angel Gurría.

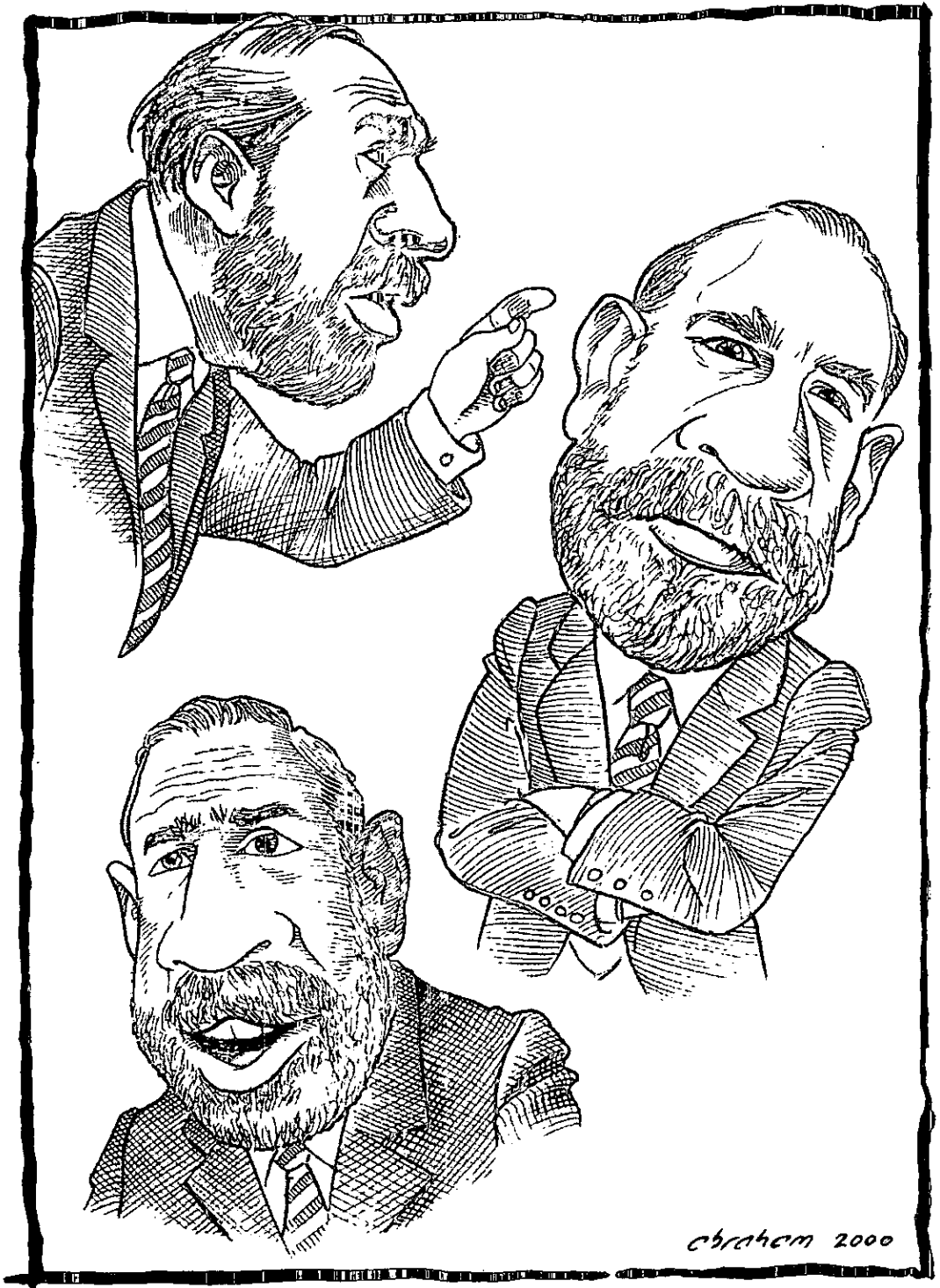




Fig. 6.55 Estudio sintético sobre José Ángel Gurría.

Fig. 6.54 Página anterior, estudios humorísticos sobre José Ángel Gurría.

Con base en el estudio sintético, (ver figura 6.55) podemos observar el peso de las cejas en la expresión del personaje. Una circunstancia ineludible es la forma misma de la cabeza, que por su forma afilada en la parte superior, contrasta con el marcado mentón. Nótese a pesar de las barbas la fuerte presencia del labio inferior.

Le ha llegado su turno al expresidente Salinas, vituperada personalidad que incluimos como personaje secundario. En este caso, los atributos fisionómicos son tan marcados, que cualquier estudio que se aproxime someramente a la realidad, tiene casi garantizada la asociación humorística por parte del espectador. La cabeza lampiña, las grandes orejas y el bigote se han vuelto arquetípicos en el lenguaje gráfico del periodismo actual.

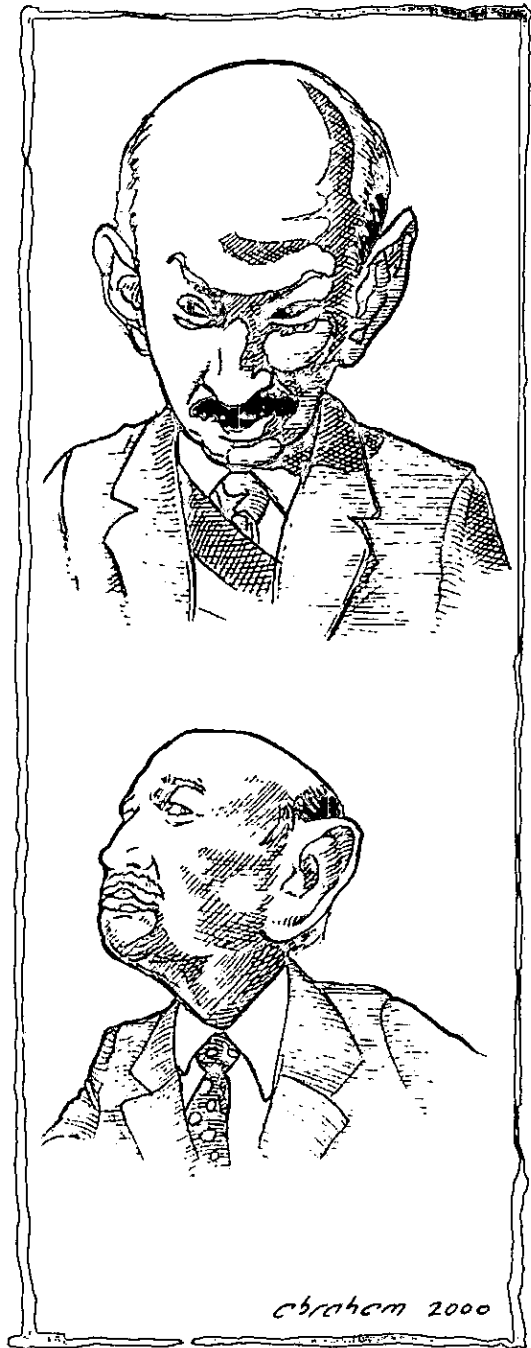


Fig. 6.56 (arriba), 657 y 658 (en la doble página siguiente) Estudios humorísticos sobre Carlos Salinas de Gortari

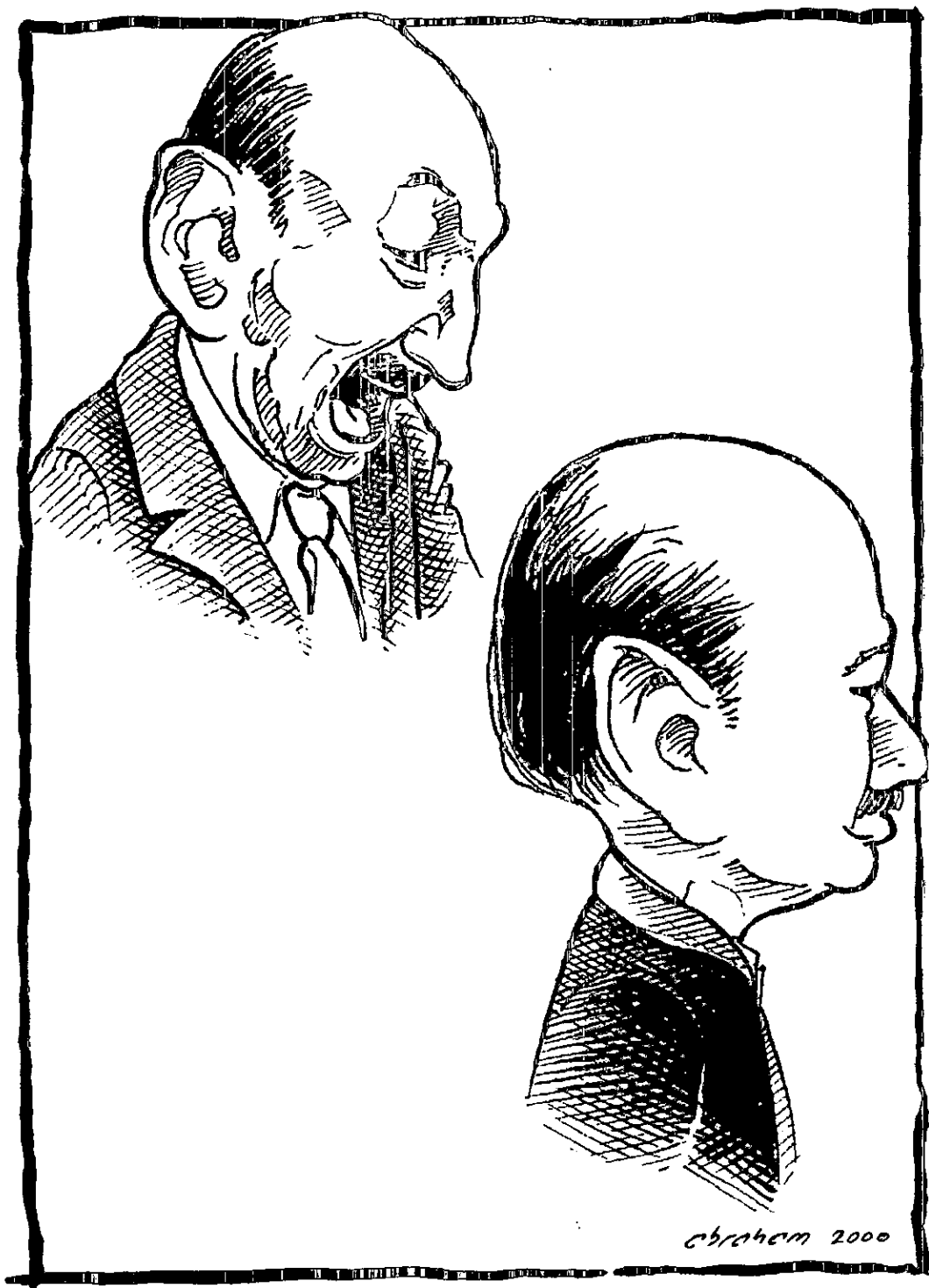








Fig. 6.59 Estudio sintético sobre el rostro de Carlos Salinas

El estudio sintético nos muestra que el contorno en la cabeza de salinas, habla por sí mismo. Si bien es cierto que los ojos pequeños y las cejas despobladas son características, también lo es que el contorno tiene un peso desmedido. Por otro lado podemos observar la división de la nariz por una depresión a la mitad de su longitud. Respecto al contorno puede mencionarse la posibilidad de redondear la cabeza o de afilarla. El mentón es importante para tal efecto, pues sus reducidas dimensiones contrastan fuertemente con la parte superior. A diferencia del bigote de carácter rural que en el pasado caracterizó a Fox (en la actualidad se lo ha recortado), Salinas exhibe un corte urbanizado y fino en el mismo. Por la connotación moral negativa que se atribuye al personaje, la gestualidad ocupa un lugar destacado.

La realización de los estudios anteriores a partir de fotografías, demuestran la indispensabilidad del archivo personal del caricaturista. El apoyo que la fotografía brinda en este aspecto es inestimable, sin embargo, debe tenerse cuidado al estudiarla, puesto que las características de iluminación, el momento en que ha sido tomada y la gestualidad del personaje pueden resaltar características que en la generalidad no son tan trascendentales en el mismo. De dos fotografías, por el ángulo de realización, pueden obtenerse estudios completamente diferentes.

El caricaturista debe ser consciente de los cambios que el tiempo va realizando en los personajes, un ejemplo claro es

el envejecimiento del Dr. Zedillo al final de su gestión. El caricaturista debe entonces actualizarse no sólo a nivel informativo, sino a nivel gráfico.

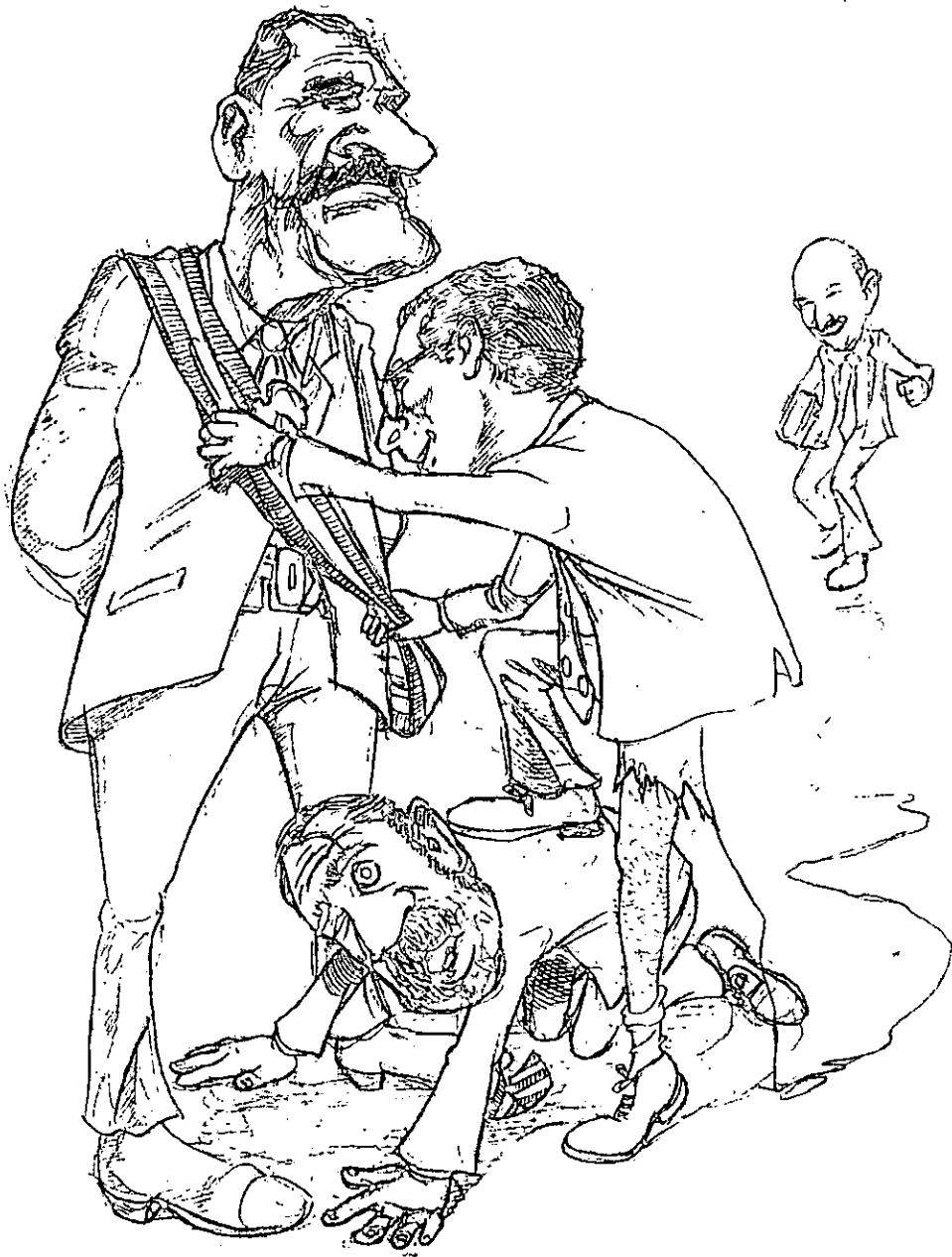
De la fotografía debe obtenerse información en los niveles fisiognómico y mímico, es por ello que es absolutamente necesario conseguir imágenes donde el personaje desborde auténtica expresividad, no actitudes prefabricadas (pose). Un archivo con estas características, en el momento de la configuración, es mucho más útil que una fotografía de alta resolución. Al respecto consideremos las palabras del gran humorista Jules Renard incluidas en *La linterna verde*.

*- Quienquiera que sea usted - me dijo entonces el fotógrafo -, case de sonreír. El más feliz de los hombres prefiere una mueca. Hace muecas cuando sufre, cuando se aburre y cuando trabaja. Hace muecas de amor, de odio y de alegría. Sin duda usted sonríe a veces a los extraños y otras al espejo cuando está usted seguro que nadie le ve. Pero sus parientes y sus amigos no conocen de usted más que un rostro malhumorado y si tiene usted interés en ofrecerles un retrato que yo pueda garantizar, créame usted, haga usted una mueca.<sup>21</sup>*

En el momento de realizar el acabado, la situación se invierte, puesto que es conveniente hacerse de imágenes que nos muestren con precisión el tono de piel de los personajes, su color de pelo y de ojos. Además del color, las imágenes detalladas nos brindan información sobre la textura de la piel. En términos generales podemos decir que en la configuración precisamos información fisiognómica y mímica; en el acabado exclusivamente la del primer tipo.

Los estudios anteriores han sido proyectados como una suerte de modelado bidimensional, por lo que se ha buscado la variedad de ángulos en las fuentes. Esta heterogeneidad, nos permite objetualizar (si el término se permite) al personaje, brindándonos la oportunidad de estructurar con precisión las posiciones de nuestros personajes en nuestro boceto general. Apliquemos entonces tales principios en la realización de este primer esbozo. (ver figura 6.60)

Fig. 6.60 Boceto general de la propuesta gráfica.



Al materializar gráficamente nuestra idea, se obtuvieron diversas observaciones en materia conceptual e ilustrativa.

En lo conceptual se observa al presentar el resultado a los caricaturistas Apobas y Eduardo Gómez, la dificultad que implica el presentar dos ideas, aunque sea de manera jerárquica, en una sola imagen. En opinión de "El nene", la caricatura debe expresar una sola idea. El comentario se sustentó en que la presencia del ex-presidente Salinas no se interpreta con facilidad en el boceto.

En lo ilustrativo se encontró que el efecto de tensión del hilo que sale del pantalón del ex-presidente Zedillo no puede conseguirse por el reducido espacio del ancho de nuestro formato. Si se tratase simplemente de hacer una línea recta, sería estéticamente arriesgado, puesto que la organicidad del trazo contrastaría con dicha resolución. El formato ideal en el que el deshilamiento puede tener lugar es necesariamente horizontal.

Las observaciones anteriores nos dejan entrever la necesidad de sustraer a nuestro segundo personaje secundario. La decisión fue tomada finalmente al considerar el espacio requerido para el encabezado informativo.

También en el terreno de lo ilustrativo deben realizarse las siguientes correcciones, un estudio más detallado del ex-secretario de Hacienda, puesto que la excesiva expresividad atribuida rebasa las limitaciones que su fisionomía impone arriesgando significativamente el parecido. Por otro lado, deben estudiarse detalladamente las botas de Vicente Fox, puesto que estas deberían ser más afiladas. Al modificar las botas necesariamente invade el espacio de la mano izquierda de José Angel Gurría, provocando con ello la ilusión de que el nuevo Presidente pisa la extremidad del ex-secretario de Hacienda. El problema se resuelve configurando nuevamente brazo y mano para cambiar su punto de apoyo.

Las correcciones mencionadas, se han realizado en el proceso de traslado de la imagen en el soporte de acabado, por lo que no se presentan individualmente. Antes de proseguir con la presentación del resultado ilustrativo, conviene señalar el énfasis que se ha puesto en la obtención del parecido facial y corporal tanto en el nivel configurativo como en el acabado. En el primero en la forma, y en el segundo en el color y la textura. (ver figuras 6.61 a 6.63)

El fondo de la ilustración no fue proyectado en el boceto, por su sencillez y porque en este no se consideró el espacio preciso en relación con el formato de la revista y la disposición de los elementos. Dicho fondo, inicialmente estaba contemplado como una simple transición de los colores patrios. Sin embargo, en el momento del acabado surgió la inquietud de dar a dicho fondo un tratamiento más pormenorizado, por lo que se proyectó como la simulación de la bandera, aunque sin el escudo para no saturar a la imagen.

Del resultado obtenido en el fondo pueden señalarse algunas cuestiones conceptuales. La posición ascendente de las líneas conceptuales que dividen el conjunto tricolor, responden a una clara intención de equilibrar el carácter descendente y negativo de la línea curva de horizonte propuesta como elemento de dinamismo. En el manejo de la luz, hay un toque de teatralidad conferido por la acentuación del punto de luz en el extremo superior derecho. Esta disposición luminica refuerza el sentido expresado por las líneas conceptuales mencionadas.

Fig. 6.61 Acercamiento al rostro del ex-presidente Zedillo en la ilustración para la propuesta gráfica.



De la técnica de acabado (acuarela líquida) pueden añadirse algunos comentarios. La delimitación de las áreas de color significativas se ha dado a través del en-mascarillamiento por cinta cristal, en cuanto a la delimitación lineal se ha utilizado en algunas ocasiones, como en el caso del contorno de los cabellos, la técnica del *alla prima*. La coloración de las áreas de color se ha logrado mediante lavados graduales y variegados.

Mediante el punteado se ha conseguido la texturización de los diversos elementos como piel y tela. El restregado ha sido útil en la texturación del cabello. Podemos mencionar también la importancia del pincel seco en la aplicación de detalles como la coloración de iris, pupilas, cejas y algunas arrugas.

Se observa en el resultado la profundidad en saturación que la acuarela líquida ofrece, por lo que es común que inclusive ante la contemplación de originales se interprete como acrílico. No puedo dejar de mencionarse el papel de las herramientas de retoque digital que permiten la depuración e intensificación del color. En este caso se ha utilizado Adobe Photoshop para Windows.

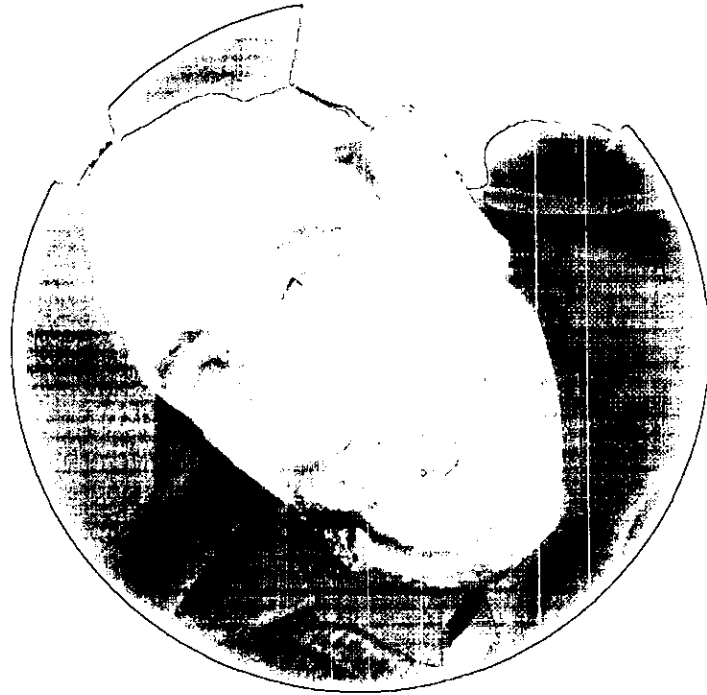


Fig. 6.62 y 6.63 Acercamientos a los rostros del Presidente Fox y el ex-secretario Gurría en la ilustración para la propuesta gráfica.



## 6.4 La propuesta gráfica

---

Al momento de su aplicación para la realización de la portada, se observa que el contraste entre el encabezado y el fondo no es suficiente como para permitir claridad en la lectura, es por ello que se ha optado en la construcción editorial por oscurecer aún más la parte superior izquierda de la ilustración. Otra medida necesaria en la unión del encabezado ha sido la elección de un anaranjado brillante como color del logotipo por el contraste que obtenido. El encabezado informativo, cuyo texto es *La transición*, esta conformado por dos fuentes tipográficas en diversos planos que sugieren un simple juego de palabras conveniente por el género de nuestra revista. Si bien en el primer caso la palabra está sin concluir, el término se resuelve mentalmente por principios de orden gestáltico. Por otro lado se refuerza dicha complementación con la extensión de la línea de texto en el segundo plano. No se pretende desacreditar la legitimidad del cambio de poder, sino simplemente expresar el humorismo de manera hedonista. Las fuentes utilizadas en dicho encabezado, son *Royal Pain* y *Harting* por su carácter espontáneo. En términos generales se observa en el diseño una tendencia por el uso de fuentes de simulación mecanográfica y de imprenta como elementos de una contradictoria modernidad. A continuación se presenta la ilustración y su aplicación en la propuesta gráfica en la máxima extensión que el presente formato permite.

Nº. 98, diciembre de 2000, \$10.00.

# LAPIZTOCA

*Organismo de penetración literaria*

La transición





## Conclusiones

- El estudio de la imagen como elemento de comunicación masivo dentro de la noción comercial e industrializada en la que hoy se inscribe tuvo su origen en el discurso neoarquitectónico producto del industrialismo del siglo XIX, y en la conjunción de las denominadas artes industriales y decorativas. Este vanguardismo fue el resultado concreto de la aparición de nuevos materiales de construcción y la evolución sin precedentes de los sistemas de impresión. El comienzo de la disgregación entre la simbiosis absoluta de lo industrial y lo gráfico se evidenció con la significación conceptual que algunos movimientos artísticos tuvieron en el ámbito de lo visual.
- El diseño es un concepto general que históricamente ha comprendido el desarrollo industrial, arquitectónico y gráfico. Este enfoque teórico generalizante se mantendría hasta las últimas décadas del siglo veinte, cuando se concibieron los términos de diseño gráfico y comunicación gráfica.
- Los profesionales en el estudio de la imagen, en su afán por enriquecer y precisar la terminología respectiva, han acuñado el concepto diseño y comunicación visual, que fundamentalmente integra a los dos últimos mencionados. El diseño y comunicación visual es una disciplina creativa que tiene como finalidad la comunicación de mensajes específicos. La comunicación en esta disciplina es producto de los procesos de articulación y expresión. La articulación se refiere a la significación (estudio, investigación y aplicación metodológica), y la expresión a la resolución técnica.
- Los elementos formales básicos de representación son las unidades que conforman el discurso del diseño y comunicación visual al interactuar significativamente con la realidad gráfica. Las técnicas de representación visual determinan la disposición de los elementos en estructuras formales compositivas dentro de dos vertientes; el contraste y la armonía. Dentro de un criterio de aplicación académica, las áreas disciplinarias del diseño y comunicación visual son la ilustración, la multimedia, la fotografía y el diseño editorial. La demanda más significativa de los profesionales del diseño y la comunicación visual tiene lugar en el sector privado dentro de la comercialización de productos y servicios.
- El diseño editorial es el medio de materialización masiva del trabajo del diseñador dentro de tres procesos específicos; la configuración, la producción, y la distribución y promoción. La configuración comprende a la estructura (composición), la síntesis (la cohesión del producto editorial), y el significado.
- Los avances tecnológicos en materia de composición tipográfica y edición de imágenes representan la fusión de los procesos de creación y edición que tiene lugar en nuestros días.
- El diseñador y el editor deben establecer una relación profesional eficaz que se refleje en el resultado obtenido. Debe evitarse que el diseñador y el editor se dejen llevar por la faceta artística y periodística de su formación respectiva, puesto que ambos enfoques son contradictorios. El diseño editorial, como toda actividad del diseño y comunicación visual, se ve influenciado por los factores económicos, tecnológicos y sociales. El presupuesto define las pretensiones cromáticas, la disponibilidad de los recursos humanos y la riqueza del acervo gráfico; los procedimientos de impresión a su vez influyen en la periodicidad y los plazos de distribución; por su parte los requerimientos publicitarios definen la paginación.
- La revista es un formato editorial híbrido entre el diario y el libro que establece una peculiar cercanía intelectual con su público, generalmente de carácter especializado. A diferencia del libro, de la revista se espera una mayor participación de la imagen. La revista es expresión determinada de un contexto específico, es el espacio editorial ideal de experimentación visual y conceptual que establece una relación simbiótica entre los diversos elementos de naturaleza narrativa y gráfica que le componen. En la gaceta ilustrada, formato de publicación periódica efímera que representaba a sectores específicos de la sociedad con finalidades políticas, tiene la revista su antecedente directo. La revista moderna es producto de los adelantos tecnológicos de la revolución industrial, específicamente de los adelantos en los sistemas de impresión y de producción de papel.
- La portada es el elemento de identidad de una publicación a la vez que su más eficiente vehículo mercadológico dentro de su propia estructura.
- La revista periodística, refleja el sentido contradictorio de los requerimientos de rapidez y espacio propios del periodismo. A su vez responde a convenciones gráficas específicas que se traducen en la segmentación de la información y en el marcado contraste tipográfico.
- La ilustración es una área disciplinaria del diseño y comunicación visual y un elemento cultural que tiene por objetivo la representación de una idea mediante la creación,

manipulación o contextualización de imágenes. Se desenvuelve en un medio mercadológico inscribiéndose dentro de una estrategia de promoción o difusión y entre una función estética y documental. La ilustración puede tipificarse en géneros y subgéneros de acuerdo al medio de comunicación en que se expresa, al medio profesional en que se desarrolla, y a su público. La ilustración informativa, publicitaria, editorial, animada, infantil, de historieta y humorística conforman dicha clasificación.

- Es factible clasificar a las técnicas de ilustración como procedimientos más que como elementos de significación visual particular. Dentro de un enfoque proyectual se encuentran las técnicas de trazado y configuración, las de acabado y las de impresión.

- El humor es un estado de relativización superior a las diversas manifestaciones del humorismo, siendo en éste último donde la caricatura tiene lugar. Entiéndase al humorismo como el conglomerado de mecanismos evasivos cuya función es encerrar la realidad a través de la trivialización de los elementos observados de acuerdo a su contexto cultural. El humorismo obedece a cuatro procesos específicos: la creación de un contexto artificial, el enfrentamiento de sujetos, el automatismo o mecanización del lenguaje corporal y las atribuciones físicas y morales de los personajes.

- La ilustración humorística, en su acepción moderna, se expresa en el lenguaje de la historieta; el lexipictográfico. A la par con el dibujo humorístico, puede expresarse generalizadamente a través de estereotipos, e individualmente a través de la caricatura. La ilustración humorística responde a tres niveles de representación: el naturalista, el psicológico y el decorativo.

- La caricatura es una interpretación satírica, personalizada y de temporalidad limitada que se manifiesta en los niveles conceptuales deformativo, caracterizante y simbolista. Es una biografía gráfica sintética, metáfora establecida del observador y de lo observado que pretende esbozar un perfil interiorizado con base en los elementos externos (de carácter fisiognómico y gestual) y los de carácter cultural o contextual.

- La fisiognomía atañe al conjunto de factores de observación y lectura particulares en el cuerpo de un individuo. La mímica estudia el comportamiento gestual y corporal del individuo. Ambos aspectos deben equilibrarse en la realización de cualquier estudio gráfico humorístico. La caricatura es a su vez un humanismo por ser producida exclusivamente por y para el hombre. La deformación en la caricatura implica la comparación del sujeto estudiado con un arquetipo básico y mental dentro de una relación orgánica. Cuando se dice que es de temporalidad limitada, se hace incapie en la necesidad de comparar el resultado gráfico con el modelo original.

- La dificultad en el proceso de configuración de la caricatura varía de acuerdo a la raza del individuo, como a su género y su edad. La mujer, por contar con relaciones fisiognómicas sutiles, aunado a factores sociales que impiden la aceptación de la crítica al físico propio, es generalmente más difícil de caricaturizar que el hombre. Los niños, por su psicología y morfología provisional, son especialmente difíciles de caricaturizar. Los viejos, por sus marcas expresivas, son fáciles de estudiar.

- La caricatura como expresión gráfica trasciende a cualquier variación temática. Sin embargo, frecuentemente se le atribuyen responsabilidades de carácter utilitario que ontológica y objetivamente no le corresponden. Es a partir del momento en que la caricatura asume un papel utilitario con base a la temática, que el tema mismo, transfigurado en la idea, reclama importancia para sí.

- La naturaleza crítica de la caricatura le hace propicia para el desarrollo del periodismo. La caricatura periodística tiene la función de coadyuvar en la formación de la opinión y en la reflexión de los eventos políticos y sociales por ser una oferta intelectual. La caricatura periodística se debate entre la concesión de la preeminencia a la función narrativa y a la función ilustrativa. El origen de este conflicto se encuentra en el apego o rechazo que los profesionales sienten por el dibujo académico.

- El estilo en la caricatura es la afirmación de la individualidad profesional. El desarrollo profesional del caricaturista se ve representado en la variedad temática, para serlo se requiere de un gran sentido de observación y capacidad de síntesis. En términos generales la situación es adversa para el caricaturista por el trato despótico que generalmente se da a su trabajo, por lo que diversos profesionales optan por el ejercicio alternativo de otras actividades del diseño y comunicación visual. La publicación en el mayor número de medios posibles es otra alternativa.

- Los esfuerzos enfocados a la exposición de material gráfico originaron una conciencia de unidad gremial entre los caricaturistas de nuestro país teniendo como resultado a la Asociación Mexicana de Caricaturistas, al Club de Caricaturistas y a la Sociedad Mexicana de Caricaturistas.

- La importancia de Lapiztola, radica en la peculiaridad de su género, sin competencia significativa en la actualidad. Por otro lado, puede hablarse de su longevidad, situación excepcional en el contexto nacional.

- La conjunción ideal entre la ilustración y el diseño editorial se da cuando las imágenes son realizadas *ex profeso* para el medio editorial donde son incluidas.

Capítulo 1

<sup>1</sup> Joseph Müller-Brockmann, *Historia de la comunicación visual* (México: Gustavo Gili, 1998).

<sup>2</sup> *Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual* (México: UNAM, 1998).

<sup>3</sup> *The New International Webster's Comprehensive Dictionary of The English Language* (Estados Unidos: Trident Press International, 1998), p. 347.

<sup>4</sup> Catherine Millet, *Gran Larousse Universal. Vol. 13* (España: Plaza y Janés, 1979), p. 3924.

<sup>5</sup> *Loc. cit.*

<sup>6</sup> Peter Bridgewater, *Introducción al Diseño Gráfico* (México: Trillas, 1992), p. 13.

<sup>7</sup> Millet, *Op. cit.*, p. 3934.

<sup>8</sup> *Loc. cit.*

<sup>9</sup> Bridgewater, *Op. cit.*, pp. 13-14.

<sup>10</sup> Millet, *Op. cit.*, p. 3924.

<sup>11</sup> Bridgewater, *Op. cit.*, p. 13.

<sup>12</sup> Millet, *Op. cit.*, p. 3924.

<sup>13</sup> Bridgewater, *Op. cit.*, p. 14.

<sup>14</sup> El *styling* configuró el inicio de lo que en mercadotecnia se denomina *brandeting*; culto al simbolismo del objeto aun vigente en nuestros días.

<sup>15</sup> Los productos de la firma alemana Braun de los años cincuentas son un claro ejemplo de la influencia de la Escuela Ulm en la producción industrial. Por su parte, el vanguardismo italiano se manifestó a través de los productos Olivetti.

<sup>16</sup> Millet, *Op. cit.*, pp. 3925-3926.

<sup>17</sup> William Owen, *Diseño de revistas* (México: Gustavo Gili, 1991), p. 240.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 106.

<sup>19</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 39.

<sup>20</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 74, 80.

<sup>21</sup> Bruno Munari, *Como nacen los objetos* (México: Gustavo Gili, 1983).

<sup>22</sup> El diseño mexicano, industrial y gráfico (México: Iberoamérica, 1991),

p. 1

<sup>23</sup> *Loc. cit.*

<sup>24</sup> Robert Gilliam Scott, *Fundamentos del diseño*, p. 1

<sup>25</sup> *Loc. cit.*

<sup>26</sup> *Ibid.*, pp. 2-3

<sup>27</sup> Millet, *Op. cit.*, p. 3924

<sup>28</sup> Philip Rawson, *Diseño* (Madrid: Nerea, 1990), p. 208

<sup>29</sup> Alan Swann

<sup>30</sup> Wucius Wong, *Fundamentos del diseño* (México: Gustavo Gili, 1995), p. 41

<sup>31</sup> Un aspecto notable de la estructura académica de la ENAP es sin lugar a dudas el reconocimiento de las disciplinas orientadas a la aplicación comercial del arte en su calidad de licenciatura, situación inédita en los países anglosajones, en donde los estudios de Artes Gráficas son considerados en el nivel de diplomados y carreras comerciales.

<sup>32</sup> *Síntesis de la guía de carreras que se imparten en la UNAM* (México: UNAM, 1996), p. 74.

<sup>33</sup> Eulalio Ferrar Rodríguez, *Comunicación y comunicología* (México: Eufesa, 1982), p. 13.

<sup>34</sup> Roda Salinas et. al. *Información y comunicación, los medios y su aplicación didáctica* (España: Gustavo Gili, 1988).

<sup>35</sup> Manuel Martínez et. al. *Teoría de la Comunicación* (México: UNAM, 1991), p. 13.

<sup>36</sup> Loreto García Muriel, *La comunicación, una experiencia de vida, manual de trabajo en grupos* (México: Plaza y Valdés, 1996).

<sup>37</sup> Ferrar, *Op. cit.*, pp. 12-14

<sup>38</sup> *Ibid.*, pp. 21-22

<sup>39</sup> Arthur T. Turnbull, *Comunicación Gráfica* (México: Trillas, 1986), pp. 13-15.

<sup>40</sup> *Guía de carreras* (México: UNAM, 1990).

<sup>41</sup> *Síntesis de la guía de carreras que se imparten en la UNAM* (México: UNAM, 1996), p. 73.

<sup>42</sup> *Plan de estudios de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual* (México: UNAM, 1998).

<sup>43</sup> Wong, *Op. cit.*, p. 42.

<sup>44</sup> *Loc. cit.*

<sup>45</sup> *Ibid.*, pp. 42-47.

<sup>46</sup> *Ibid.*, pp. 43-44.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 44.

<sup>48</sup> D. A. Dondis, *La sintaxis de la imagen* (México: Gustavo Gili, 1992), pp. 85-97.

<sup>49</sup> Wong, *Op. cit.* p. 44.

<sup>50</sup> Dondis, *Op. cit.* pp. 28-29.

<sup>51</sup> Munari, *Op. cit.*, pp. 21-36

<sup>52</sup> Juan Acha, *Introducción a la teoría de los diseños* (México: Trillas, 1988), pp. 76-77.

<sup>53</sup> *Plan de estudios de la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual* (México: UNAM, 1998), parte 1.

<sup>54</sup> Si bien se plantean definiciones de diseño editorial e ilustración a criterio personal derivadas de las que la ENAP propone en el plan de estudios, no debe atribuirse a las primeras la importancia de las que se ofrecen en los capítulos correspondientes a ambos temas, puesto que su intención es brindar un esbozo general dentro del cuadro presentado en este apartado.

<sup>55</sup> *Plan de estudios de la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual* (México: UNAM, 1998).

<sup>56</sup> *Loc. cit.*

<sup>57</sup> *Loc. cit.*

<sup>58</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 126-128.

<sup>59</sup> *Ibid.*, pp. 158, 268.

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 161.

<sup>61</sup> Turnbull, *Op. cit.*, p. 268.

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 23.

<sup>63</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 127.

<sup>64</sup> Jan V. White, *Editing by design, a guide to effective word-and-picture communication for editors and designers* (Estados Unidos: R.R. Bowker C., 1982), trad. propia, p. 3.  
<sup>65</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 70, 74.  
<sup>66</sup> *Ibid.*, p. 127.

## Capítulo 2

<sup>1</sup> William Owen, *Diseño de revistas* (México: Gustavo Gili, 1991), p. 126

<sup>2</sup> *The New International Webster's Comprehensive Dictionary of The English Language* (Estados Unidos: Trident Press International, 1998), p. 765.

<sup>3</sup> Carlos B. Gómez, basado en Denis Hollier, *Gran Larousse Universal*. Vol. 35 (España: Plaza y Janés, 1979), p. 10820.

<sup>4</sup> *The New International Webster's Comprehensive Dictionary of The English Language* (Estados Unidos: Trident Press International, 1998), p. 1078.

<sup>5</sup> Gómez, *Op. cit.*, p. 10820.

<sup>6</sup> *Loc. cit.*

<sup>7</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 126.

<sup>8</sup> Gómez, *Op. cit.*, p. 10821.

<sup>9</sup> Arthur T. Turnbull, *Comunicación Gráfica* (México: Trillas, 1986), p. 295.

<sup>10</sup> Gómez, *Op. cit.*, p. 10821.

<sup>11</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 126.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 12.

<sup>13</sup> Gómez, *Op. cit.*, p. 10821.

<sup>14</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 126

<sup>15</sup> Guillermo de Torre, célebre escritor y poeta español y gran teórico del movimiento ultraísta.

<sup>16</sup> Gómez, *Op. cit.*, p. 10821.

<sup>17</sup> *Loc. cit.*

<sup>18</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 126.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 127

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 126

<sup>21</sup> En la teoría del diseño de revistas, puede observarse una tendencia a reconocer a la ilustración y a la fotografía como medios ilustrativos. Esta apreciación puede explicarse al considerar que la ilustración cumple con una función ilustrativa en el enfoque más ortodoxo del concepto de ilustración.

<sup>22</sup> Jan V. White, *Editing by design, a guide to effective word-and-picture communication for editors and designers*

(Estados Unidos: R.R. Bowker C., 1982), trad. propia, p. 2.

<sup>23</sup> *Ibid.*, pp. 3-4.

<sup>24</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 130.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 126.

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>27</sup> Gómez, *Op. cit.*, p. 10820.

<sup>28</sup> *Loc. cit.*

<sup>29</sup> Joseph Müller-Brockmann, *Historia de la comunicación visual* (México: Gustavo Gili, 1998), p. 39.

<sup>30</sup> Gómez, *Op. cit.*, p. 10820.

<sup>31</sup> *Loc. cit.*

<sup>32</sup> *Loc. cit.*

<sup>33</sup> *Loc. cit.*

<sup>34</sup> *Loc. cit.*

<sup>35</sup> Gómez, *Op. cit.*, p. 10820.

<sup>36</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 39.

<sup>37</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 13.

<sup>38</sup> En la Enciclopedia Larousse, Gómez reconoce a The Edinburg Review como la primera revista moderna.

<sup>39</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 14.

<sup>40</sup> Thibaudot, 1774-1856, uno de los mejores críticos literarios franceses de su época.

<sup>41</sup> Gómez, *Op. cit.*, p. 10820.

<sup>42</sup> En esta publicación se dio a conocer la *Madame Bovary* de Gustave Flaubert.

<sup>43</sup> *Loc. cit.*

<sup>44</sup> En Cartas Españolas Masonero Romanos y Esteban Calderón iniciaron el género litorario costumbrista, mismo que retomaría Mariano José de Larra.

<sup>45</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 16-17.

<sup>46</sup> <http://www.kanzaki.com/jpress/mag-history.html>

<sup>47</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 16-17.

<sup>48</sup> <http://www.kanzaki.com/jpress/mag-history.html>

<sup>49</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 15, 20.

<sup>50</sup> <http://www.kanzaki.com/jpress/mag-history.html>

<sup>51</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 22, 25, 30.

<sup>52</sup> *Ibid.*, pp. 21, 25

<sup>53</sup> *Ibid.*, pp. 20-21

<sup>54</sup> *Ibid.*, pp. 31-39.

<sup>55</sup> *Ibid.*, pp. 44-49, 70.

<sup>56</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 44-48.

<sup>57</sup> *Ibid.*, pp. 50-55.

<sup>58</sup> <http://www.geocities.com/SoHo/Den/1128/index.html>

<sup>59</sup> *Ibid.*, pp. 32-36.

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 49.

<sup>61</sup> <http://www.fortress.am/History/>

<http://www.fortress.am/History/Version0.html>

<sup>62</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 31.

<sup>63</sup> *Ibid.*, pp. 39-41.

<sup>64</sup> <http://www.kanzaki.com/jpress/mag-history.html>

<sup>65</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 64-65.

<sup>66</sup> <http://www.fortress.am/History/Version0.html>

<sup>67</sup> <http://www.geocities.com/SoHo/Den/1128/index.html>

<sup>68</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 31, 41-42, 58-60.

<sup>69</sup> <http://www.geocities.com/SoHo/Den/1128/index.html>

<sup>70</sup> <http://www.geocities.com/SoHo/Den/1128/index.html>

<sup>71</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 55-57.

<sup>72</sup> *Ibid.*, pp. 60-70.

<sup>73</sup> *Ibid.*, p. 80.

<sup>74</sup> <http://www.kanzaki.com/jpress/mag-history.html>

<sup>75</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 80.

<sup>76</sup> *Ibid.*, p. 81.

<sup>77</sup> <http://www.geocities.com/SoHo/Den/1128/index.html>

<sup>78</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 43, 55, 63-64, 70.

<sup>79</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 81-86.

<sup>80</sup> <http://www.geocities.com/SoHo/Den/1128/index.html>

<sup>81</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 70-71.

<sup>82</sup> <http://www.geocities.com/SoHo/Den/1128/index.html>

<sup>83</sup> <http://www.geocities.com/SoHo/Den/1128/index.html>

<sup>84</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 74-77.

<sup>85</sup> Tom Newsome, From Collectors Digest International. <http://www.sportsmapnews.com/aa046.htm>

<sup>86</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 84.

<sup>87</sup> <http://www.kanzaki.com/jpress/mag-history.html>

<sup>88</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 86-88.

<sup>89</sup> <http://www.fortress.am/History/Version0.html>

<sup>90</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 80, 89-95.

<sup>91</sup> *Ibid.*, pp. 77, 94-95.

<sup>92</sup> <http://www.fortress.am/History/Version0.html>

<sup>93</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 77-78.

<sup>94</sup> <http://www.geocities.com/SoHo/>

Den/1128/index.html

<sup>97</sup> <http://www.geocities.com/SaHo/Den/1128/index.html>

<sup>98</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 96-101.

<sup>99</sup> <http://www.geocities.com/SaHo/Den/1128/index.html>

<sup>100</sup> <http://www.geocities.com/SaHo/Den/1128/index.html>

<sup>101</sup> <http://www.kanzaki.com/jpress/mag-history.html>

<sup>102</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 79, 95-96.

<sup>103</sup> *Ibid.*, pp. 103-106.

<sup>104</sup> <http://www.geocities.com/SaHo/Den/1128/index.html>

<sup>105</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 56-57, 100-103.

<sup>106</sup> *Ibid.*, pp. 105-107.

<sup>107</sup> *Ibid.*, pp. 108-111.

<sup>108</sup> *Ibid.*, pp. 111-116

<sup>109</sup> *Ibid.*, pp. 116-120

<sup>110</sup> *Ibid.*, pp. 120-121

<sup>111</sup> *Ibid.*, pp. 111-112

<sup>112</sup> *Ibid.*, pp. 121-123.

<sup>113</sup> *Ibid.*, pp. 121-125, 186.

<sup>114</sup> *Ibid.*, pp. 131, 161.

<sup>115</sup> *Ibid.*, pp. 224-228.

<sup>116</sup> *Ibid.*, p. 228.

<sup>117</sup> *Ibid.*, pp. 229-230.

<sup>118</sup> Jan V. White, *Designing for magazines, common problems, realistic solutions* (Estados Unidos: R.R. Bowker C., 1982), p.1.

<sup>119</sup> *Loc. cit.*

<sup>120</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 186, 189.

<sup>121</sup> White, *Op. cit.*, p. 34-35.

<sup>122</sup> *Ibid.*, pp. 69-72.

<sup>123</sup> *Ibid.*, pp. 89-93.

<sup>124</sup> *Ibid.*, pp. 125-127.

<sup>125</sup> *Ibid.*, pp. 146-151.

<sup>126</sup> *Ibid.*, pp. 176-178.

<sup>127</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 158.

<sup>128</sup> Turnbull, *Op. cit.*, p. 302-303.

<sup>129</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 158.

<sup>130</sup> *Ibid.*, p. 198-199.

<sup>131</sup> *Ibid.*, p. 200-203.

<sup>132</sup> Bill Katz, *Magazines for Libraries* (Estados Unidos: Xerox, 1972), pp. VII-VIII.

<sup>133</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 127.

<sup>134</sup> Turnbull, *Op. cit.*, pp. 295-296.

<sup>135</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 128-129.

<sup>136</sup> *Ibid.*, p. 129.

### Capítulo 3

<sup>1</sup> Arthur T. Turnbull, *Comunicación Gráfica* (México: Trillas, 1986), p. 94.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 95.

<sup>3</sup> *El dibujo publicitario* (España: Leda, 1987), p. 40.

<sup>4</sup> *Loc. cit.*

<sup>5</sup> *Enciclopedia Microsoft Encarta* (México: Microsoft, 1998), Artes gráficas/ilustración.

<sup>6</sup> Terence Dalloy, *Guía completa de Ilustración y Diseño, técnicas y materiales* (España: Herman Blumen, 1981), p. 10.

<sup>7</sup> Al respecto puede revisarse la colección *El arte para los niños* (España: Edhasa, 1980).

<sup>8</sup> Entiéndase el término en su acepción etimológica como lo relativo al origen, y no en su sentido de *autenticidad*.

<sup>9</sup> Dalloy, *Op. cit.*, p. 10.

<sup>10</sup> *Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana* (España: 1975), tomo XIX, pp. 293-294.

<sup>11</sup> *El dibujo publicitario, Op. cit.*, p. 40

<sup>12</sup> *Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual* (México: UNAM, 1998).

<sup>13</sup> Edward Lomis, *Ilustración creadora* (Argentina: Hachette, 1980), p. 178.

<sup>14</sup> *The concise Columbia Electronic, enciclopedia.*

<sup>15</sup> Lomis, *Op. cit.*, p. 178.

<sup>16</sup> Josef Müller-Brockmann, *Historia de la comunicación visual* (México: Gustavo Gili, 1998), pp. 17-25.

<sup>17</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.

<sup>18</sup> *Loc. cit.*

<sup>19</sup> Lomis, *Op. cit.*, p. 178.

<sup>20</sup> Dalloy, *Op. cit.*, p. 12.

<sup>21</sup> *Pequeño Larousse ilustrado* (México: Larousse, 1991), p. 989.

<sup>22</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 17-25.

<sup>23</sup> *The concise Columbia Electronic, enciclopedia.*

<sup>24</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 17.

<sup>25</sup> *The concise Columbia Electronic, enciclopedia.*

<sup>26</sup> Stan Smith, *Manual del artista* (España: Horman Blume, 1982), p. 112.

<sup>27</sup> *The concise Columbia Electronic, enciclopedia.*

<sup>28</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de

grabado.

<sup>29</sup> *Enciclopedia Universal, Op. cit.*, tomo XIX, pp. 293-294.

<sup>30</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 17, 25, 34.

<sup>31</sup> *Enciclopedia Salvat, (España: Salvat)*, tomo VIII, pp. 2240, 2241.

<sup>32</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 25, 35.

<sup>33</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado

<sup>34</sup> En ese tiempo el movimiento luterano, que pretendía convertir a los católicos en protestantes, amenazaba el imperio de Felipe II. Por otro lado Roma había comenzado su estrategia de supervivencia como hegemonía religiosa occidental que podía resumirse en cuatro puntos: la atracción de feligreses mediante la música, el inicio de la represión contra los jesuitas, la limitación del libre pensamiento [que incluía las ideas de Nicolas Copérnico], y la publicación masiva de *Biblias*.

<sup>35</sup> James Burke, *Connections II* (Reino Unido: The Principal film Company, 1994), *Smooth time*.

<sup>36</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 41.

<sup>37</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.

<sup>38</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 34, 37.

<sup>39</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.

<sup>40</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 80.

<sup>41</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 112.

<sup>42</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 39.

<sup>43</sup> *Ibid.*, pp. 39-42, 67.

<sup>44</sup> Burke, *Op. cit.*, *Smooth time*.

<sup>45</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.

<sup>46</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 112.

<sup>47</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.

<sup>48</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 41-42, 67.

<sup>49</sup> Salvat, *Op. cit.*, pp. 2240-2241.

<sup>50</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 43, 67.

<sup>51</sup> Philip B. Meggs, *Historia del Diseño Gráfico* (México: Trillas, 1991), p. 101.

<sup>52</sup> Juan Ortega, *El surgimiento de la historiografía nacional* (México: UNAM, 1997), vol. III, p. 11.

<sup>53</sup> Dalloy, *Op. cit.*, p. 12.

- <sup>54</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 43.
- <sup>55</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.
- <sup>56</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 43.
- <sup>57</sup> <http://www.speel.demon.co.uk/artists2/cruik.htm>
- <sup>58</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 63.
- <sup>59</sup> Eric Satue, *El Diseño Gráfico* (España: Alianza, 1998), p. 397.
- <sup>60</sup> Salvat, *Op. cit.*, pp. 2240-2241.
- <sup>61</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.
- <sup>62</sup> <http://www.audubon.org/ilus/jja.htm>
- <sup>63</sup> <http://www.britannica.com/bcom/ob/article/7/0,5716,7737+1+7644,00.html>
- <sup>64</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 63.
- <sup>65</sup> Dalloy, *Op. cit.*, p. 12.
- <sup>66</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 96.
- <sup>67</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.
- <sup>68</sup> Satue, *Op. cit.*, p. 397.
- <sup>69</sup> Dalloy, *Op. cit.*, p. 12.
- <sup>70</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 43.
- <sup>71</sup> <http://www.buffnet.net/~starmist/nast/nast.htm>
- <sup>72</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 43, 84-86.
- <sup>73</sup> <http://homepage.fcgnetworks.net/tortakales/illustrators/Smith.htm>
- <sup>74</sup> [http://www.illustration-house.com/bios/pyle\\_bio.html](http://www.illustration-house.com/bios/pyle_bio.html)
- <sup>75</sup> <http://www.bpib.com/pyle.htm>
- <sup>76</sup> <http://homepage.fcgnetworks.net/tortakales/illustrators/Smith.htm>
- <sup>77</sup> [http://www.illustration-house.com/bios/pyle\\_bio.html](http://www.illustration-house.com/bios/pyle_bio.html)
- <sup>78</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 120.
- <sup>79</sup> <http://www.datadesignsb.com/art/rackham.html>
- <sup>80</sup> [http://www.illustration-house.com/bios/remington\\_bios.html](http://www.illustration-house.com/bios/remington_bios.html)
- <sup>81</sup> <http://homepage.fcgnetworks.net/tortakales/illustrators/Smith.htm>
- <sup>82</sup> <http://homepage.fcgnetworks.net/tortakales/illustrators/Potter.html>
- <sup>83</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 81, 86.
- <sup>84</sup> <http://www.britannica.com/bcom/ob/article/7/0,5716,7737+1+7644,00.html>
- <sup>85</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 70, 77.
- <sup>86</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.
- <sup>87</sup> <http://www.primenet.com/~byodar/artofam.htm>
- <sup>88</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.
- <sup>89</sup> Modesto Vázquez, *La Historiética* (México: Promotora K, 1981), p. 484.
- <sup>90</sup> D. W. Griffith transmitió sus conocimientos aplicados al cine a Eisenstein, mismos que se reflejarían en El Acorazado Potempkin.
- <sup>91</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.
- <sup>92</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 90.
- <sup>93</sup> *Ibid.*, pp. 74, 86, 93, 96.
- <sup>94</sup> Simon Monlau et. al. *Dime quién es* (España: Argos, 1971), 165, 171.
- <sup>95</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 80, 96.
- <sup>96</sup> *Ibid.*, pp. 90, 94-95, 104.
- <sup>97</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 104-109, 125.
- <sup>98</sup> *Ibid.*, pp. 64, 66.
- <sup>99</sup> <http://www.britannica.com/bcom/ob/article/70,5716,7737+1+7644,00.html>
- <sup>100</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 64, 66.
- <sup>101</sup> [http://www.illustration-house.com/bios/rockwell\\_bio.html](http://www.illustration-house.com/bios/rockwell_bio.html)
- <sup>102</sup> William Owen, *Diseño de revistas* (México: Gustavo Gili, 1991), p. 201.
- <sup>103</sup> <http://www.britannica.com/bcom/ob/article/7/0,5716,7737+1+7644,00.html>
- <sup>104</sup> <http://www.bpib.com/chasaddm.htm>
- <sup>105</sup> Bruno Ernst, *The Vision of a Mathematician*, incluido en *M.C Escher, his life and complete graphic work* (Estados Unidos: Abradale, 1992), p. 135.
- <sup>106</sup> [http://www.illustration-house.com/bios/rockwell\\_bio.html](http://www.illustration-house.com/bios/rockwell_bio.html)
- <sup>107</sup> <http://www.britannica.com/bcom/ob/article/7/0,5716,7737+1+7644,00.html>
- <sup>108</sup> <http://www.upenn.edu/ARG/archivo/Steinberg2.html>
- <sup>109</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 64, 133-135.
- <sup>110</sup> Owen, *Op. cit.*, pp. 200-201.
- <sup>111</sup> <http://www.britannica.com/bcom/ob/article/7/0,5716,7737+1+7644,00.html>
- <sup>112</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.
- <sup>113</sup> [http://www.illustration-house.com/bios/rockwell\\_bio.html](http://www.illustration-house.com/bios/rockwell_bio.html)
- <sup>114</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 150.
- <sup>115</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 203.
- <sup>116</sup> <http://www.sorayama.com/eg/profile.html>
- <sup>117</sup> Owen, *Op. cit.*, p. 100.
- <sup>118</sup> <http://www.vallejo.spb.ru/bio/bio.htm>
- <sup>119</sup> <http://www.britannica.com/bcom/ob/article/70,5716,2256+1+2247,00.html>
- <sup>120</sup> Walt & Roger Reed, *The Illustrator in America 1880-1890* (Estados Unidos: Madison Square Press, 1984), incluido en [http://www.illustration-house.com/bios/loyan\\_bio.html](http://www.illustration-house.com/bios/loyan_bio.html)
- <sup>121</sup> <http://www.britannica.com/bcom/ob/article/60,5716,2256+1+2247,00.html>
- <sup>122</sup> Michael Lang, *Stars* (Estados Unidos: Morphous International, 1997), pp. 6-7.
- <sup>123</sup> <http://www.britannica.com/bcom/ob/article/7/0,5716,7737+1+7644,00.html>
- <sup>124</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, pp. 150-151.
- <sup>125</sup> <http://www.britannica.com/bcom/ob/article/60,5716,2256+1+2247,00.html>
- <sup>126</sup> Todd Stauffer, *HTML By Example* (Estados Unidos: Quo Corporation, 1996), p. 12.
- <sup>127</sup> <http://www.webopedia.com>
- <sup>128</sup> <http://www.britannica.com/bcom/ob/article/6/0,5716,2256+1+2247,00.html>
- <sup>129</sup> Müller-Brockmann, *Op. cit.*, p. 151.
- <sup>130</sup> Delgado, *Op. cit.*, pp. 42, 109, 237.
- <sup>131</sup> Cristina Rodríguez et. al., *El Grabado, historia y trascendencia* (México: UAM, 1989), p. 42, 55-57.
- <sup>132</sup> Delgado, *Op. cit.*, pp. 42, 109, 237.
- <sup>133</sup> Jose Manuel Lozano, *Historia del Arte* (México: CECSA, 1992), p. 192.
- <sup>134</sup> Delgado, *Op. cit.*, p. 196.
- <sup>135</sup> Encarta, *Op. cit.*, Códices Precolombinos.
- <sup>136</sup> Luz María Mohar Betancourt, *Manos Artesanas del México Antiguo*

(México, CONACYT, 1997), pp. 17-18, 22.

<sup>137</sup> Enrique Florescano, *Memorias mexicanas* (México: Fondo de Cultura Económica, 1994), p. 119.

<sup>138</sup> Fray Toribio de Motolinía y Fray Bernardino de Sahagun, notables nahuatlats, llevarían a cabo con su obra la culminación de la preservación de la memoria indígena.

<sup>139</sup> Delgado, *Op. cit.*, p. 317.

<sup>140</sup> Satue, *Op. cit.*, p. 404.

<sup>141</sup> Rodríguez, *Op. cit.*, p. 60.

<sup>142</sup> Mohar, *Op. cit.*, p. 22.

<sup>143</sup> Rodríguez, *Op. cit.*, pp. 57-61.

<sup>144</sup> *Ibid.*, pp. 57-61, 67-68, 70-75.

<sup>145</sup> *Ibid.*, pp. 70-75.

<sup>146</sup> *Ibid.*, p. 78.

<sup>147</sup> Satue, *Op. cit.*, p. 400.

<sup>148</sup> Beatriz Donnet, *Palabra de Juguete: una historia y una antología de la literatura infantil y juvenil en México*, vol. 1. (México: Lectorum, 1999).

<sup>149</sup> Satue, *Op. cit.*, p. 400.

<sup>150</sup> *Pintura Mexicana Siglo XX, Antología Crítica* (México: Proyección, 1999), p. 18

<sup>151</sup> Satue, *Op. cit.*, p. 401.

<sup>152</sup> Rodríguez, *Op. cit.*, p. 78.

<sup>153</sup> Donnet, *Op. cit.*

<sup>154</sup> Varios, *Historia de la lectura en México* (México: Colegio de México, 1998), p. 286.

<sup>155</sup> *Loc. cit.*

<sup>156</sup> Satue, *Op. cit.*, p. 404.

<sup>157</sup> Varios, *Op. cit.*, p. 339.

<sup>158</sup> Vázquez, *Op. cit.*, p. 9.

<sup>159</sup> Satue, *Op. cit.*, p. 404.

<sup>160</sup> <http://members.tripod.com/gmoaguilera/memin.html>

<sup>161</sup> Estrada, Eduardo <http://www.eureka.com.mx/ocsa/ga/vargas/vargas.htm>

<sup>162</sup> Varios, *Op. cit.*, p. 339.

<sup>163</sup> Estrada, Eduardo <http://www.eureka.com.mx/ocsa/ga/vargas/vargas.htm>

<sup>164</sup> <http://darcy.tamu.edu/kali/index.htm>

<sup>165</sup> <http://members.tripod.com/gmoaguilera/memin.html>

<sup>166</sup> <http://members.tripod.com/gmoaguilera/memin.html>

<sup>167</sup> Estrada, Eduardo <http://www.eureka.com.mx/ocsa/ga/>

vargas/vargas.htm

<sup>168</sup> Vázquez, *Op. cit.*, pp. 9-10, 649-650.

<sup>169</sup> Satue, *Op. cit.*, p. 404.

<sup>170</sup> Varios, *Op. cit.*, p. 361-362.

<sup>171</sup> <http://www.webmedia.com.mx/ka-boom/saskunahsp.html>

<sup>172</sup> Estrada, Eduardo <http://www.eureka.com.mx/ocsa/ga/vargas/vargas.htm>

<sup>173</sup> <http://www.webmedia.com.mx/ka-boom/saskunahsp.html>

<sup>174</sup> [http://www.gallitocomics.org.mx/La\\_Revista/La\\_historia/La\\_historica\\_Historia.htm](http://www.gallitocomics.org.mx/La_Revista/La_historia/La_historica_Historia.htm)

<sup>175</sup> <http://www.pixelimagen.com/elefanteros/elefanteros.html>

<sup>176</sup> Enciclopedia Encarta, Microsoft Corporation. 1993-1999, *Leonardo da Vinci*.

<sup>177</sup> Simon Jennings, *La Nueva Guía para la Ilustración Profesional y Diseño* (México: Trillas, 1995), p. 40.

<sup>178</sup> Encarta, *Op. cit.*, Técnicas de grabado.

<sup>179</sup> Dalley, *Op. cit.*, p. 88-92.

<sup>180</sup> HIDALGO, Rodríguez M. Carmen, profesora de diseño en la Facultad de Bellas Artes de Granada, del resumen de su conferencia *Comunicar mediante el dibujo, la ilustración científica*. <http://www.parqueciencias.com/congreso/e22.htm>

<sup>181</sup> *Loc. cit.*

<sup>182</sup> *Loc. cit.*

<sup>183</sup> Dalley, *Op. cit.*, p. 88.

<sup>184</sup> Jennings, *Op. cit.*, p. 41.

<sup>185</sup> Eugene Arnold, *Técnicas de la ilustración* (España: Loda, 1982), p. 102.

<sup>186</sup> Jennings, *Op. cit.*, p. 68.

<sup>187</sup> Arnold, *Op. cit.*, p. 102.

<sup>188</sup> *Ibid.*, p. 113.

<sup>189</sup> *Ibid.*, pp. 111-113.

<sup>190</sup> Jennings, *Op. cit.*, p. 45.

<sup>191</sup> Arnold, *Op. cit.*, p. 113.

<sup>192</sup> Jennings, *Op. cit.*, pp. 61-64.

<sup>193</sup> *Loc. cit.*

<sup>194</sup> Arnold, *Op. cit.*, p. 113.

<sup>195</sup> Jennings, *Op. cit.*, p. 45.

<sup>196</sup> Arnold, *Op. cit.*, p. 111.

<sup>197</sup> Vázquez, *Op. cit.*, p. 191.

<sup>198</sup> *Loc. cit.*

<sup>199</sup> *Ibid.*, pp. 195, 197.

<sup>200</sup> *Ibid.*, p. 195.

<sup>201</sup> *Ibid.*, pp. 264-307.

<sup>202</sup> *Ibid.*, pp. 222, 483.

<sup>203</sup> Alejo Martínez, *Antología Española de Literatura Fantástica* (España: Valdemar, 1996), p. 32.

<sup>204</sup> Lomis, *Op. cit.*, p. 178.

<sup>205</sup> Günter Hugo Magnus, *Manual para dibujantes e ilustradoras* (España: Gustavo Gili, 1982), p. 9.

<sup>206</sup> *Ibid.*, pp. 9, 38.

<sup>207</sup> *Ibid.*, p. 161.

<sup>208</sup> *Ibid.*, pp. 171-173.

<sup>209</sup> *Ibid.*, pp. 38, 39.

<sup>210</sup> [http://webopedia.internet.com/TERM/o/optical\\_character\\_recognition.html](http://webopedia.internet.com/TERM/o/optical_character_recognition.html)

<sup>211</sup> *Ibid.*, pp. 9, 41.

<sup>212</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 106.

<sup>213</sup> Magnus, *Op. cit.*, p. 86.

<sup>214</sup> *Ibid.*, p. 54.

<sup>215</sup> *Ibid.*, pp. 64-71, 112.

<sup>216</sup> *Ibid.*, p. 76.

<sup>217</sup> *Ibid.*, p. 54.

<sup>218</sup> *Ibid.*, p. 74.

<sup>219</sup> *Ibid.*, pp. 92, 95.

<sup>220</sup> *Ibid.*, pp. 83, 105-108.

<sup>221</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 68.

<sup>222</sup> Magnus, *Op. cit.*, pp. 105-107.

<sup>223</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 80.

<sup>224</sup> Magnus, *Op. cit.*, pp. 108-109.

<sup>225</sup> *Ibid.*, p. 20.

<sup>226</sup> *Ibid.*, p. 121.

<sup>227</sup> *Ibid.*, pp. 123, 125.

<sup>228</sup> *Ibid.*, p. 125.

<sup>229</sup> *Ibid.*, p. 130.

<sup>230</sup> *Loc. cit.*

<sup>231</sup> *Ibid.*, pp. 131, 134-135.

<sup>232</sup> *Ibid.*, pp. 131, 156.

<sup>233</sup> *Ibid.*, p. 193.

<sup>234</sup> <http://www.britannica.com/bcom/eb/article/1/0,5716,58301+1+56878,00.html>

<sup>235</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 120.

<sup>236</sup> Magnus, *Op. cit.*, pp. 138, 141,

145

<sup>237</sup> *Ibid.*, pp. 92, 93, 98.

<sup>238</sup> *Ibid.*, p. 184.

<sup>239</sup> *Loc. cit.*

<sup>240</sup> *Loc. cit.*

<sup>241</sup> *Ibid.*, p. 185.

<sup>242</sup> *Ibid.*, p. 187.

<sup>243</sup> *Ibid.*, p. 190.

<sup>244</sup> *Ibid.*, pp. 197, 205-206.

<sup>245</sup> *Ibid.*, p. 207.

<sup>246</sup> *Ibid.*, pp. 207-209.

<sup>247</sup> <http://www.webopedia.internet.com/TERM/i/imagefiles.html>  
<sup>248</sup> Encarta, *Op. cit.*, *Técnicas de grabado*  
<sup>249</sup> *Loc. cit.*  
<sup>250</sup> *Loc. cit.*  
<sup>251</sup> Magnus, *Op. cit.*, p. 12.  
<sup>252</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 106.  
<sup>253</sup> Magnus, *Op. cit.*, p. 86.  
<sup>254</sup> Ray Murray, *Manual de Técnicas* (España: Gustavo Gili, 1980), p. 20.  
<sup>255</sup> Magnus, *Op. cit.*, p. 18.  
<sup>256</sup> *Ibid.*, p. 18.  
<sup>257</sup> *Ibid.*, pp. 13-14.  
<sup>258</sup> *Ibid.*, p. 14.  
<sup>259</sup> *Ibid.*, p. 18.  
<sup>260</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 95.  
<sup>261</sup> Magnus, *Op. cit.*, p. 18.  
<sup>262</sup> *Ibid.*, p. 19.  
<sup>263</sup> *Loc. cit.*  
<sup>264</sup> *Ibid.*, p. 23.  
<sup>265</sup> *Ibid.*, pp. 19, 76.  
<sup>266</sup> *Ibid.*, pp. 19, 21, 103.  
<sup>267</sup> *Water Colour Mediums*, catálogo español-italiano (Inglaterra: Winsor & Newton, 1998).  
<sup>268</sup> Magnus, *Op. cit.*, pp. 19, 22.  
<sup>269</sup> Winsor, *Op. cit.*  
<sup>270</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 53.  
<sup>271</sup> Magnus, *Op. cit.*, p. 19.  
<sup>272</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 53.  
<sup>273</sup> Magnus, *Op. cit.*, p. 20.  
<sup>274</sup> *Loc. cit.*  
<sup>275</sup> *Ibid.*, pp. 20, 130.  
<sup>276</sup> *Ibid.*, p. 20.  
<sup>277</sup> *Ibid.*, pp. 20, 131.  
<sup>278</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 53.  
<sup>279</sup> Magnus, *Op. cit.*, p. 21.  
<sup>280</sup> *Ibid.*, p. 22.  
<sup>281</sup> *Ibid.*, p. 23  
<sup>282</sup> <http://www.britannica.com/bcom/eb/article/1/0,5716,58301+1+56878,00.html>  
<sup>283</sup> *Loc. cit.*  
<sup>284</sup> Magnus, *Op. cit.*, p. 21.  
<sup>285</sup> *Ibid.*, p. 34.  
<sup>286</sup> *Loc. cit.*  
<sup>287</sup> *Loc. cit.*  
<sup>288</sup> *Loc. cit.*  
<sup>289</sup> *Ibid.*, p. 35.  
<sup>290</sup> *Loc. cit.*  
<sup>291</sup> *Loc. cit.*  
<sup>292</sup> Magnus, *Op. cit.*, p. 24.  
<sup>293</sup> *Loc. cit.*  
<sup>294</sup> *Loc. cit.*

<sup>295</sup> *Loc. cit.*  
<sup>296</sup> *Loc. cit.*  
<sup>297</sup> *Ibid.*, p. 25.  
<sup>298</sup> *Loc. cit.*  
<sup>299</sup> *Loc. cit.*  
<sup>300</sup> *Loc. cit.*  
<sup>301</sup> *Loc. cit.*  
<sup>302</sup> *Loc. cit.*  
<sup>303</sup> *Ibid.*, p. 26.  
<sup>304</sup> *Loc. cit.*  
<sup>305</sup> *Loc. cit.*  
<sup>306</sup> *Loc. cit.*  
<sup>307</sup> *Loc. cit.*  
<sup>308</sup> *Loc. cit.*  
<sup>309</sup> *Ibid.*, p. 35.  
<sup>310</sup> *Loc. cit.*  
<sup>311</sup> *Ibid.*, p. 27  
<sup>312</sup> *Loc. cit.*  
<sup>313</sup> *Loc. cit.*  
<sup>314</sup> *Ibid.*, p. 28.  
<sup>315</sup> *Ibid.*, p. 12.  
<sup>316</sup> *Loc. cit.*  
<sup>317</sup> *Ibid.*, p. 13  
<sup>318</sup> *Loc. cit.*  
<sup>319</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 112.  
<sup>320</sup> Magnus, *Op. cit.*, pp. 13, 54.  
<sup>321</sup> *Ibid.*, pp. 14, 64.  
<sup>322</sup> Smith, *Op. cit.*, p. 122.  
<sup>323</sup> *Ibid.*, p. 15.  
<sup>324</sup> *Ibid.*, pp. 15, 74.  
<sup>325</sup> *Ibid.*, p. 16.  
<sup>326</sup> *Loc. cit.*  
<sup>327</sup> *Loc. cit.*  
<sup>328</sup> *Loc. cit.*  
<sup>329</sup> *Ibid.*, p. 17.  
<sup>330</sup> *Loc. cit.*  
<sup>331</sup> *Loc. cit.*  
<sup>332</sup> *Ibid.*, p. 18.  
<sup>333</sup> *Ibid.*, p. 31.  
<sup>334</sup> *Ibid.*, p. 18.  
<sup>335</sup> *Ibid.*, p. 31.  
<sup>336</sup> *Catálogo General de Pinceles Rafaol* (México: Rafaol, 1993), p. 16-  
<sup>337</sup> Magnus, *Op. cit.*, p. 28.  
<sup>338</sup> <http://www.britannica.com/bcom/eb/article/1/0,5716,58301+1+56878,00.html>  
<sup>339</sup> Magnus, *Op. cit.*, p. 29.  
<sup>340</sup> *Loc. cit.*  
<sup>341</sup> Magnus, *Op. cit.*, pp. 32, 137.  
<sup>342</sup> *Ibid.*, p. 32.  
<sup>343</sup> *Ibid.*, p. 29.  
<sup>344</sup> *Loc. cit.*  
<sup>345</sup> *Ibid.*, p. 30.  
<sup>346</sup> *Loc. cit.*

<sup>347</sup> *Loc. cit.*  
<sup>348</sup> *Loc. cit.*  
<sup>349</sup> *Ibid.*, p. 17.  
<sup>350</sup> *Ibid.*, p. 15.  
<sup>351</sup> *Ibid.*, p. 30.  
<sup>352</sup> *Loc. cit.*  
<sup>353</sup> *Ibid.*, p. 33, 170.  
<sup>354</sup> *Loc. cit.*  
<sup>355</sup> <http://webopedia.internet.com/TERM/c/computer.html>  
<sup>356</sup> <http://www.britannica.com/bcom/eb/article/6/0,5716,2256+1+2247,00.html>  
<sup>357</sup> <http://webopedia.internet.com/TERM/c/computer.html>  
<sup>358</sup> <http://www.britannica.com/bcom/eb/article/6/0,5716,2256+1+2247,00.html>

#### Capítulo 4

<sup>1</sup> Jesús Garanto Alós, *Psicología del humor* (España: Herder, 1983) pp. 54-56.  
<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 58.  
<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 59.  
<sup>4</sup> Octavio Paz, *Ideas y costumbres II* (México: Fondo de Cultura Económica, 1996) pp. 113-114.  
<sup>5</sup> Garanto, *Op. cit.*, p. 58  
<sup>6</sup> *Ibid.*, pp. 59-60.  
<sup>7</sup> *Loc. cit.*  
<sup>8</sup> Luis Ernesto Medina, *Comunicación, humor e imagen* (México: Trillas, 1992) p. 40.  
<sup>9</sup> Garanto, *Op. cit.*, p. 60.  
<sup>10</sup> Medina, *Op. cit.*, p. 42  
<sup>11</sup> Alfred Stern, *Filosofía de la Risa y el Llanto* (Argentina: Imán, 1950) p. 35.  
<sup>12</sup> Medina, *Op. cit.*, p. 43  
<sup>13</sup> *Loc. cit.*  
<sup>14</sup> Garanto, *Op. cit.*, pp. 59-60.  
<sup>15</sup> Medina, *Op. cit.*, pp. 14-15.  
<sup>16</sup> *Ibid.*, pp. 13-15  
<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 13.  
<sup>18</sup> Stern, *Op. cit.*, p. 38.  
<sup>19</sup> Beatriz Isela Fregoso, *Lapizola, órgano de penetración humorística no. 41, Dibujando entrevistas* (México: Sociedad Mexicana de Caricaturistas, 1995) p. 15.  
<sup>20</sup> Medina, *Op. cit.*, p. 42.  
<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 13.  
<sup>22</sup> Modesto Vázquez, *La Historiética* (México: Promotora K., 1981) p. 264.



- <sup>23</sup> Medina, *Op. cit.*, p. 46
- <sup>24</sup> *Loc. cit.*
- <sup>25</sup> *Ibid.*, pp. 37-48.
- <sup>26</sup> Pastedda, *Dibujando Caricaturas* (España: CEAC, 1990) p. 10
- <sup>27</sup> *Ibid.*, p. 11.
- <sup>28</sup> Medina, *Op. cit.*, pp. 36, 40.
- <sup>29</sup> *Ibid.*, p. 36.
- <sup>30</sup> Federico Nietzsche, *Aurora* (México: Editores Mexicanos Unidos, 1994) p. 203.
- <sup>31</sup> Pastedda, *Op. cit.*, p. 26.
- <sup>32</sup> Rafael Carrasco Puento, *La Caricatura en México* (México: UNAM, 1953) p. 26
- <sup>33</sup> Carlos Plasencia Climent, *El rostro humano, observación expresiva de la representación facial* (España: SPUPV, 1993) p. 28-29.
- <sup>34</sup> *Ibid.*, pp. 30, 289.
- <sup>35</sup> *Ibid.*, p. 28.
- <sup>36</sup> *Ibid.*, p. 73.
- <sup>37</sup> Medina, *Op. cit.*, p. 36.
- <sup>38</sup> Pastedda, *Op. cit.*, pp. 115-118.
- <sup>39</sup> *Ibid.*, p. 12.
- <sup>40</sup> *Ibid.*, p. 121.
- <sup>41</sup> Plasencia, *Op. cit.*, p. 293.
- <sup>42</sup> *Ibid.*, pp. 188, 289.
- <sup>43</sup> *Ibid.*, p. 290.
- <sup>44</sup> Pastedda, *Op. cit.*, p. 115
- <sup>45</sup> *Ibid.*, p. 62.
- <sup>46</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 21
- <sup>47</sup> Pastedda, *Op. cit.*, p. 119.
- <sup>48</sup> Plasencia, *Op. cit.*, p. 293.
- <sup>49</sup> Pastedda, *Op. cit.*, p. 94
- <sup>50</sup> *Ibid.*, pp. 64, 93.
- <sup>51</sup> Plasencia, *Op. cit.*, p. 294.
- <sup>52</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 21.
- <sup>53</sup> *Ibid.*, pp. 26-27.
- <sup>54</sup> Plasencia, *Op. cit.*, p. 290.
- <sup>55</sup> Carrasco, *Op. cit.*, pp. 25-26.
- <sup>56</sup> *Ibid.*, 27-28.
- <sup>57</sup> *Loc. cit.*
- <sup>58</sup> Paz, *Op. cit.*, pp. 19-21.
- <sup>59</sup> Nietzsche, *Op. cit.*, p. 148.
- <sup>60</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 22.
- <sup>61</sup> Manuel González Ramírez, *La caricatura política* (México: Fondo de Cultura Económica, 1974) p. XI.
- <sup>62</sup> *Loc. cit.*
- <sup>63</sup> Pastedda, *Op. cit.*, p. 78.
- <sup>64</sup> *Ibid.*, p. 80.
- <sup>65</sup> Plasencia, *Op. cit.*, p. 211.
- <sup>66</sup> *Loc. cit.*
- <sup>67</sup> Pastedda, *Op. cit.*, p. 81.
- <sup>68</sup> *Ibid.*, p. 82.
- <sup>69</sup> Medina, *Op. cit.*, p. 15.
- <sup>70</sup> *Exposición de Caricatura, Humor y Política, 1821-1994* (México: UNAM, 1994) p. 32.
- <sup>71</sup> Lapiztola, *Op. cit.*, no. 22 p. 7.
- <sup>72</sup> Fregoso, *Op. cit.*, p. 14.
- <sup>73</sup> *Ibid.*, no. 41 p. 15.
- <sup>74</sup> Mercurio López Casillas, *Lapiztola, órgano de penetración humorística* (México: Sociedad Mexicana de Caricaturistas, 2000) no. 94, p. 7
- <sup>75</sup> *Loc. cit.*
- <sup>76</sup> Lapiztola, *Op. cit.*, no. 20 p. 8.
- <sup>77</sup> *Ibid.*, no. 27, p. 13.
- <sup>78</sup> *Ibid.*, no. 21, p. 10.
- <sup>79</sup> *Ibid.*, no. 14, p. 8.
- <sup>80</sup> *Ibid.*, no. 17, p. 7.
- <sup>81</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 41 p. 16.
- <sup>82</sup> *Ibid.*, no. 20, p. 8.
- <sup>83</sup> *Ibid.*, no. 8, p. 8.
- <sup>84</sup> Maximilien Gauthier et al. *Gran Diccionario Larousse* vol. 8 (España: Plaza y Janés, 1979) p. 2363.
- <sup>85</sup> Plasencia, *Op. cit.*, pp. 33-37.
- <sup>86</sup> Gauthier, *Op. cit.*, p. 2363.
- <sup>87</sup> Plasencia, *Op. cit.*, pp. 36-37.
- <sup>88</sup> Gauthier, *Op. cit.*, pp. 2263-2364.
- <sup>89</sup> Plasencia, *Op. cit.*, pp. 37, 40-42.
- <sup>90</sup> Gauthier, *Op. cit.*, pp. 2263-2365.
- <sup>91</sup> Pastedda, *Op. cit.*, p. 18.
- <sup>92</sup> Gauthier, *Op. cit.*, p. 2365.
- <sup>93</sup> *Lapiztola, sección caricatura* (México: SMC, 1995) no. 37, p. 16.
- <sup>94</sup> Fernando Damián et al. *Lapiztola, sección Caricatura, Historia de las revistas de caricaturas* (México: SMC, 1995) no. 28, p. 17.
- <sup>95</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 48, p. 21.
- <sup>96</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 29, p. 18
- <sup>97</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 29, p. 18.
- <sup>98</sup> *Exposición, Op. cit.*, p. 7.
- <sup>99</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 28, pp. 17-18.
- <sup>100</sup> *Loc. cit.*
- <sup>101</sup> *Exposición, Op. cit.*, p. 37.
- <sup>102</sup> Fregoso, *Op. Cit.*, no. 29, pp. 18-19.
- <sup>103</sup> *Ibid.*, no. 30, p. 19.
- <sup>104</sup> *Loc. cit.*
- <sup>105</sup> *Ibid.*, no. 28, pp. 17-18.
- <sup>106</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 161.
- <sup>107</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 28, p. 17.
- <sup>108</sup> López, *Op. cit.*, no. 33 p. 20.
- <sup>109</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 28, p. 17.
- <sup>110</sup> López, *Op. Cit.*, no. 33, p. 20
- <sup>111</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 30, pp. 18-19.
- <sup>112</sup> *Exposición, Op. cit.*, p. 7.
- <sup>113</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 28, p. 17.
- <sup>114</sup> López, *Op. cit.*, no. 28, p. 18.
- <sup>115</sup> *Loc. cit.*
- <sup>116</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 28, p. 17.
- <sup>117</sup> *Exposición, Op. cit.*, pp. 7, 40-41.
- <sup>118</sup> López, *Op. cit.*, no. 28, p. 18.
- <sup>119</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 63.
- <sup>120</sup> López, *Op. cit.*, no. 28, p. 18.
- <sup>121</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 63.
- <sup>122</sup> López, *Op. cit.*, no. 28, p. 18.
- <sup>123</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 57.
- <sup>124</sup> López, *Op. cit.*, no. 28, p. 18.
- <sup>125</sup> *Exposición, Op. cit.*, p. 12.
- <sup>126</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 28, p. 17.
- <sup>127</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 30, p. 19.
- <sup>128</sup> López, *Op. cit.*, no. 41, p. 20.
- <sup>129</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 28, pp. 17-18.
- <sup>130</sup> López, *Op. cit.*, no. 34, p. 18.
- <sup>131</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 81.
- <sup>132</sup> López, *Op. cit.*, no. 41, p. 20.
- <sup>133</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 28, p. 17.
- <sup>134</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 69.
- <sup>135</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 28, p. 17.
- <sup>136</sup> López, *Op. cit.*, no. 41, p. 20.
- <sup>137</sup> *Ibid.*, no. 31, p. 18.
- <sup>138</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 28, p. 17
- <sup>139</sup> *Loc. cit.*
- <sup>140</sup> López, *Op. cit.*, no. 34, p. 18.
- <sup>141</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 31, pp. 18-19.
- <sup>142</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 75
- <sup>143</sup> López, *Op. cit.*, no. 28, p. 18.
- <sup>144</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 30, p. 19.
- <sup>145</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 51.
- <sup>146</sup> López, *Op. cit.*, no. 41, p. 20.
- <sup>147</sup> *Ibid.*, no. 43, p. 20.
- <sup>148</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 145
- <sup>149</sup> *Ibid.*, p. 87.
- <sup>150</sup> *Exposición, Op. cit.*, p. 39.
- <sup>151</sup> Carrasco, *Op. cit.*, pp. 87, 99.
- <sup>152</sup> *Exposición, Op. cit.*, pp. 22, 38.
- <sup>153</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 117.
- <sup>154</sup> *Exposición, Op. cit.*, p. 37.
- <sup>155</sup> Carrasco, *Op. cit.*, pp. 117, 123.
- <sup>156</sup> López, *Op. cit.*, no. 29, p. 18.
- <sup>157</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 16.
- <sup>158</sup> López, *Op. cit.*, no. 29, p. 18.
- <sup>159</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 141.
- <sup>160</sup> *Exposición, Op. cit.*, p. 17.
- <sup>161</sup> Carrasco, *Op. cit.*, pp. 137, 179.
- <sup>162</sup> López, *Op. cit.*, no. 50, p. 17.

- 163 Carrasco, *Op. cit.*, p. 127.  
 164 Exposición, *Op. cit.*, p. 17.  
 165 López, *Op. cit.*, no. 50, p. 17.  
 166 Carrasco, *Op. cit.*, p. 131.  
 167 López, *Op. cit.*, no. 42, p. 20.  
 168 *Ibid.*, no. 50, p. 17.  
 169 Carrasco, *Op. cit.*, pp. 137, 141.  
 170 Exposición, *Op. cit.*, p. 39.  
 171 Carrasco, *Op. cit.*, p. 191.  
 172 López, *Op. cit.*, no. 29, p. 18.  
 173 Exposición, *Op. cit.*, p. 17.  
 174 López, *Op. cit.*, no. 29, p. 18.  
 175 *Ibid.*, no. 38, p. 18.  
 176 Exposición, *Op. cit.*, p. 43.  
 177 Carrasco, *Op. cit.*, pp. 105, 151.  
 178 López, *Op. cit.*, no. 91, pp. 4-5.  
 179 Carrasco, *Op. cit.*, p. 111.  
 180 Heras, *Lapiztola, órgano de penetración humorístico* no. 21, Sección *Caricatura, Los Grandes de la Caricatura* (México: SMC, 1994) p. 18.  
 181 Carrasco, *Op. cit.*, p. 185.  
 182 *Ibid.*, pp. 99, 165.  
 183 López, *Op. cit.*, no. 50, p. 17.  
 184 *Ibid.*, no. 38, p. 18.  
 185 *Ibid.*, no. 50, p. 17.  
 186 *Ibid.*, no. 48, p. 20.  
 187 Exposición, *Op. cit.*, p. 43.  
 188 Carrasco, *Op. cit.*, p. 127, 131, 195.  
 189 Exposición, *Op. cit.*, pp. 22, 38.  
 190 Carrasco, *Op. cit.*, p. 137.  
 191 López, *Op. cit.*, no. 50, p. 17.  
 192 Carrasco, *Op. cit.*, p. 191.  
 193 Exposición, *Op. cit.*, p. 40.  
 194 Carrasco, *Op. cit.*, p. 191.  
 195 *Ibid.*, p. 223, 229.  
 196 López, *Op. cit.*, no. 91, pp. 4-5.  
 197 Carrasco, *Op. cit.*, p. 171, 175, 207.  
 198 Exposición, *Op. cit.*, p. 43.  
 199 Carrasco, *Op. cit.*, p. 219.  
 200 Exposición, *Op. cit.*, p. 42.  
 201 Lapiztola, *Op. cit.*, no. 27, p. 20.  
 202 Exposición, *Op. cit.*, p. 40.  
 203 Carrasco, *Op. cit.*, pp. 179, 213.  
 204 Exposición, *Op. cit.*, p. 22.  
 205 López, *Op. cit.*, no. 91, pp. 4-5.  
 206 Carrasco, *Op. cit.*, pp. 161, 239.  
 207 Exposición, *Op. cit.*, p. 22.  
 208 López, *Op. cit.*, no. 45, p. 20.  
 209 *Loc. cit.*  
 210 Carrasco, *Op. cit.*, p. 157.  
 211 Guillermo Miranda García C., *Lapiztola, órgano de penetración humorística* no. 8, sección *Caricatura, serie Los Grandes de la Caricatura* (México: SMC, 1992) pp. 38-39.  
 212 Carrasco, *Op. cit.*, p. 195.  
 213 Heras, *Op. cit.*, no. 39, p. 24.  
 214 Exposición, *Op. cit.*, pp. 22, 38.  
 215 *Ibid.*, no. 28, pp. 20-21.  
 216 Exposición, *Op. cit.*, pp. 27, 41.  
 217 Miranda, *Op. cit.*, no. 8, pp. 38-39.  
 218 Carrasco, *Op. cit.*, p. 201.  
 219 Exposición, *Op. cit.*, p. 27.  
 220 Carrasco, *Op. cit.*, p. 213.  
 221 Exposición, *Op. cit.*, pp. 7, 38.  
 222 Heras, *Op. cit.*, no. 28, pp. 20-21.  
 223 Exposición, *Op. cit.*, pp. 27, 40.  
 224 Carrasco, *Op. cit.*, p. 179.  
 225 Miranda, *Op. cit.*, no. 8, pp. 38-39.  
 226 Exposición, *Op. cit.*, p. 27.  
 227 Heras, *Op. cit.*, no. 28, pp. 20-21.  
 228 Carrasco, *Op. cit.*, p. 247.  
 229 Miranda, *Op. cit.*, no. 8, pp. 38-39.  
 230 Carrasco, *Op. cit.*, p. 233.  
 231 Heras, *Op. cit.*, no. 29, p. 20.  
 232 Carrasco, *Op. cit.*, pp. 243, 257.  
 233 López, *Op. cit.*, no. 47, p. 20.  
 234 Carrasco, *Op. cit.*, p. 213.  
 235 López, *Op. cit.*, no. 47, p. 20.  
 236 Exposición, *Op. cit.*, p. 27.  
 237 López, *Op. cit.*, no. 39, pp. 38-39.  
 238 Heras, *Op. cit.*, no. 26, p. 20.  
 239 *Ibid.*, *Op. cit.*, no. 33, p. 20.  
 240 López, *Op. cit.*, no. 39, p. 20.  
 241 *Loc. cit.*  
 242 *Ibid.*, no. 39, p. 20.  
 243 Exposición, *Op. cit.*, pp. 27, 42.  
 244 López, *Op. cit.*, no. 32, p. 18.  
 245 *Loc. cit.*  
 246 *Loc. cit.*  
 247 Miranda, *Op. cit.*, no. 8, pp. 38-39.  
 248 Exposición, *Op. cit.*, p. 27.  
 249 Heras, *Op. cit.*, no. 49, p. 27.  
 250 Dulce Alcaraz, *Lapiztola, órgano de penetración humorística* no. 82, sección *Dibujando entrevistas* (México, SMC, 1999) p. 2.  
 251 Exposición, *Op. cit.*, p. 38.  
 252 Lapiztola, *Op. cit.*, no. 9, p. 8.  
 253 Heras, *Op. cit.*, no. 24, p. 20.  
 254 Exposición, *Op. cit.*, p. 38.  
 255 López, *Op. cit.*, no. 94, p. 6.  
 256 Lapiztola, *Op. cit.*, no. 9, p. 8.  
 257 López, *Op. cit.*, no. 94, pp. 6-7.  
 258 *Ibid.*, no. 52, pp. 8-10.  
 259 Exposición, *Op. cit.*, pp. 38-39.  
 260 Lapiztola, *Op. cit.*, no. 18, p. 7.  
 261 *Ibid.*, no. 36, p. 21.  
 262 Exposición, *Op. cit.*, p. 43.  
 263 López, *Op. cit.*, no. 94, p. 7.  
 264 *Ibid.*, no. 36, p. 21.  
 265 *Loc. cit.*  
 266 *Loc. cit.*  
 267 Lapiztola, *Op. cit.*, no. 10, p. 7.  
 268 Heras, *Op. cit.*, no. 32, p. 21.  
 269 López, *Op. cit.*, no. 94, p. 7.  
 270 Lapiztola, *Op. cit.*, no. 52, pp. 8-10.  
 271 López, *Op. cit.*, no. 91, pp. 4-5.  
 272 *Ibid.*, no. 94, pp. 7, 38.  
 273 Exposición, *Op. cit.*, pp. 32, 43.  
 274 López, *Op. cit.*, no. 94, p. 7.  
 275 *Ibid.*, no. 44, p. 20.  
 276 *Loc. cit.*  
 277 *Loc. cit.*  
 278 Lapiztola, *Op. cit.*, pp. 20-21.  
 279 López, *Op. cit.*, no. 37, p. 21.  
 280 *Ibid.*, no. 87, pp. 4-5.  
 281 Miranda, *Op. cit.*, no. 8, pp. 38-39.  
 282 Medina, *Op. cit.*, pp. 228-229.  
 283 *Loc. cit.*  
 284 López, *Op. cit.*, no. 94, p. 7.  
 285 *Ibid.*, no. 51, p. 17.  
 286 Lapiztola, *Op. cit.*, no. 12, p. 25.  
 287 Exposición, *Op. cit.*, p. 32.  
 288 López, *Op. cit.*, no. 94, p. 7.  
 289 *Ibid.*, no. 46, p. 20.  
 290 *Loc. cit.*  
 291 *Ibid.*, no. 46, p. 20.  
 292 *Ibid.*, no. 46, p. 25.  
 293 Exposición, *Op. cit.*, p. 39.  
 294 López, *Op. cit.*, no. 87, pp. 4-5.  
 295 *Ibid.*, no. 49, p. 20.  
 296 *Ibid.*, no. 94, p. 7.  
 297 Heras, *Op. cit.*, no. 24, p. 20.  
 298 López, *Op. cit.*, no. 40, p. 19.  
 299 Exposición, *Op. cit.*, p. 32.  
 300 López, *Op. cit.*, no. 94, p. 35.  
 301 Heras, *Op. cit.*, no. 28, pp. 20-21.  
 302 López, *Op. cit.*, no. 40, p. 19.  
 303 Exposición, *Op. cit.*, p. 41.  
 304 Fregoso, *Op. cit.*, no. 27, p. 19.  
 305 *Ibid.*, no. 41, p. 17.  
 306 Lapiztola, *Op. cit.*, no. 52, pp. 8-10.  
 307 López, *Op. cit.*, no. 87, pp. 4-5.  
 308 López, *Op. cit.*, no. 94, p. 7.  
 309 Fregoso, *Op. cit.*, no. 80, p. 3.

- <sup>310</sup> *Ibid.*, no. 55, pp. 12-13.  
<sup>311</sup> Medina, *Op. cit.*, p. 14.  
<sup>312</sup> López, *Op. cit.*, no. 91, p. 7.  
<sup>313</sup> *Loc. cit.*  
<sup>314</sup> *Loc. cit.*  
<sup>315</sup> *Loc. cit.*  
<sup>316</sup> *Loc. cit.*  
<sup>317</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 52, pp. 8-10.  
<sup>318</sup> Pastoeca, *Op. cit.*, p. 102.  
<sup>319</sup> *Ibid.*, p. 106  
<sup>320</sup> *Ibid.*, p. 106-107.  
<sup>321</sup> *Ibid.*, p. 107, 104.  
<sup>322</sup> *Ibid.*, pp. 112-113.  
<sup>323</sup> *Ibid.*, p. 104.  
<sup>324</sup> Lapiztola, *Op. cit.*, no. 6, p. 27.  
<sup>325</sup> *Ibid.*, no. 8, p. 10.  
<sup>326</sup> *Ibid.*, no. 16, pp. 10-11.  
<sup>327</sup> *Ibid.*, no. 9, p. 10.  
<sup>328</sup> *Ibid.*, no. 23, p. 22.  
<sup>329</sup> *Ibid.*, no. 10, p. 11.  
<sup>330</sup> *Ibid.*, no. 14, p. 11.  
<sup>331</sup> *Ibid.*, no. 9, p. 30.

## Capítulo 5

- <sup>1</sup> Heras, *Lapiztola, órgano de penetración humorística* no. 37, sección Caricatura (México: SMC, 1995) p. 18.  
<sup>2</sup> Beatriz Isela Fregoso, *Lapiztola, órgano de penetración humorística* no. 37, sección Caricatura (México: SMC, 1995) p. 16.  
<sup>3</sup> Heras, *Op. cit.*, no. 37, p. 18.  
<sup>4</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 37, p. 16.  
<sup>5</sup> Heras, *Op. cit.*, no. 37, p. 18.  
<sup>6</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 37, p. 16.  
<sup>7</sup> *Lapiztola, órgano de penetración humorística* no. 8, sección *Dibujando Entrevistas*. (México: SMC, 1992) p. 8.  
<sup>8</sup> Mónica Veloz Lejía, *Lapiztola, órgano de penetración humorística* no. 82. (México: SMC, 1999) p. 16.  
<sup>9</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 37, p. 14.  
<sup>10</sup> *Loc. cit.*  
<sup>11</sup> *Ibid.*, no. 36, pp. 15-18.  
<sup>12</sup> *Loc. cit.*  
<sup>13</sup> Veloz, *Op. cit.*, no. 8, p. 9.  
<sup>14</sup> *Ibid.*, no. 36, pp. 15-18.  
<sup>15</sup> *Loc. cit.*  
<sup>16</sup> *Loc. cit.*  
<sup>17</sup> *Loc. cit.*  
<sup>18</sup> *Loc. cit.*  
<sup>19</sup> *Ibid.*, no. 37, p. 16.  
<sup>20</sup> *Ibid.*, no. 36, p. 18.  
<sup>21</sup> *Ibid.*, no. 37, p. 16.

- <sup>22</sup> Veloz, *Op. cit.*, no. 6, p. 8.  
<sup>23</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 37, pp. 15-16.  
<sup>24</sup> *Loc. cit.*  
<sup>25</sup> Fernando Damián Hernández, *Lapiztola, órgano de penetración humorística* no. 47 (México: SMC, 1995) pp. 14-15.  
<sup>26</sup> *Ibid.*, no. 27, p. 11.  
<sup>27</sup> *Ibid.*, no. 48, p. 21.  
<sup>28</sup> *Lapiztola, Op. cit.*, no. 1, p. 1.  
<sup>29</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 36, p. 19.  
<sup>30</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 48, p. 21.  
<sup>31</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 36, p. 18.  
<sup>32</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 48, pp. 14-15.  
<sup>33</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 36, p. 18.  
<sup>34</sup> *Ibid.*, no. 27, p. 19.  
<sup>35</sup> Damián, *Op. cit.*, no. 48, pp. 14-15.  
<sup>36</sup> *Loc. cit.*  
<sup>37</sup> Fregoso, *Op. cit.*, no. 27, p. 19.  
<sup>38</sup> Lapiztola, *Op. cit.*, no. 17, p. 7.  
<sup>39</sup> *Ibid.*, no. 27, p. 19.  
<sup>40</sup> *Ibid.*, no. 17, p. 7.

## Capítulo 6

- <sup>1</sup> Lewis Blackwell, *Tipografía del siglo XX, Remix* (España: Gustavo Gili, 1998) p. 173.  
<sup>2</sup> William Owen, William Owen, *Diseño de revistas* (México: Gustavo Gili, 1991) pp. 55-57  
<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 186.  
<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 189.  
<sup>5</sup> Santos Balmori, *Aurea Mesura* (México, UNAM, 1997) pp. 21, 23.  
<sup>6</sup> *Ibid.*, pp. 24-25.  
<sup>7</sup> *Ibid.*, pp. 70, 74.  
<sup>8</sup> *El difícil ascenso del panismo en el país*, (México, *El Universal*, 3 de julio del 2000) sección A12.  
<sup>9</sup> *Loc. cit.*  
<sup>10</sup> *Loc. cit.*  
<sup>11</sup> *Ibid.*, *Indicador Político* (domingo 15 de octubre del 2000) sección A30.  
<sup>12</sup> *Ibid.* (México, *El Universal*, 3 de julio del 2000) sección A12.  
<sup>13</sup> *Loc. cit.*  
<sup>14</sup> Jorge Ferraez et. al. *Líderes Mexicanos* (México: Ferraez Comunicación, septiem-bre del 2000) p. 79.  
<sup>15</sup> *Loc. cit.*  
<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 74.  
<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 18  
<sup>18</sup> José Agustín, *Tragicomedia*

- mexicana* 3 (México: Planeta, 1998) pp. 16, 63.  
<sup>10</sup> *Ibid.*, pp. 137-138.  
<sup>20</sup> *Ibid.*, pp. 143, 149.  
<sup>21</sup> Edmundo Valadés, *El libro de la imaginación* (México: Fondo de Cultura Económica, 1998) p. 52.

## Bibliografía

### Libros

- ACHA, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños*. Ed. Trillas, México, D.F., 1988, 169 pp.
- AGUSTIN, José, *Tragicomedia Mexicana 3: la vida en México de 1982 a 1994*. Ed. Planeta, México, 1998, 1ª ed., 368.
- ARNOLD, Eugene, *Técnicas de la Ilustración*. Ed. Loda, Barcelona, 1982, 128 pp.
- BALMORI, Santos, *Aurea Mesura*. UNAM, Coordinación de Humanidades, México, 1997, 3ª ed., 189 pp.
- BLACKWELL, Lewis, *Tipografía del siglo XX, Romix*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España, 1998, 191 pp.
- BRIDGEWATER, Peter, *Introducción al Diseño Gráfico*. Ed. Trillas, México, D.F., 1992, 134 pp.
- BOOL, F.H. et. al. *M. C. Escher, his life and complete graphic work*. Ed. Abradale Press, Harry N. Abrams Inc., Nueva York, 1992, 349 pp.
- CARRASCO, Rafael, *La caricatura en México*. UNAM, México, D.F., 1953, 322 pp.
- DALLEY, Terence, *Guía completa de Ilustración y Diseño, técnicas y materiales*. Ed. Herman Blumen, Madrid, 1981, 224 pp.
- DELGADO de Cantú Gloria M. *Historia de México I*. Ed. Alhambra Mexicana, México, 1993, 553 pp.
- DONDIS A, *La sintaxis de la imagen*. Ed. Gustavo Gili, 2ª edición, México, 1982, 210 pp.
- DONNET, Beatriz, *Palabra de Juguete: una historia y una antología de la literatura infantil y juvenil en México, vol. I*. Ed. Lectorum, México 1999
- FERRER, Eulalio, *Comunicación y comunicología, colección Comunicación*. Ed. Eufesa 1ª edición, México, 1982, 120 pp.
- FLORESCANO Enrique, *Memoria mexicana: Ensayo sobre la reconstrucción del pasado*. Ed. Fondo de Cultura Económica, 2ª edición, México, 1994, 604 pp.
- GARANTO, Jesús, *Psicología del humor: claves interpretativas comprensivas y terapéuticas del malstar en nuestra sociedad*. Ed. Horder, Barcelona, 1983, 205 pp.
- GARCIA, Loreto, *La comunicación, una experiencia de vida, manual de trabajo en grupos*. Ed. Plaza y Valdés, México, 1996, 170 pp.
- GILLIAM, Robert, *Fundamentos del diseño*.
- GONZALEZ, Manuel, et. al. *La caricatura política, Fuentes para la Historia de la Revolución Mexicana II*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1974, 143 pp.
- JENNINGS, Simon, *Guía del diseño gráfico para profesionales*. Ed. Trillas, México, 1995, 185 pp.
- KATZ, Bill, *Magazines for Libraries*. Xerox editions, 2ª ed., New York, U.S.A., 1972, 822 pp.
- LANG Michael, *Stars*. Ed. Morpheus International, Art of the Surreal & Fantastique, Beverly Hills, CA, E.U., 1ª edición, septiembre de 1997, 96 pp.
- LOMIS, Edward, *Ilustración creadora*. Ed. Hachette, quinta edición. Buenos Aires, Argentina, 1980, 300 pp.
- LOZANO, Jose Manuel, *Historia del Arte*. México. Ed. CEC-SA, 15ª ed., 1992, 611 pp.
- MAGNUS, Günter Hugo, *Manual para dibujantes e ilustrados*. Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona, España, 1982, 257 pp.
- MARTINEZ, Alejo, *Antología Española de Literatura Fantástica*. Ed. Valdemar, Barcelona, 3ª edición, 1996, 427 pp.
- MARTINEZ Manuel et. al., *Teoría de la Comunicación*. UNAM, ENEP Acatlán. México, 1991, 2ª ed. 277 pp.
- MEDINA, Luis Ernesto, *Comunicación, humor e imagen: funciones didácticas del dibujo humorístico*. Ed. Trillas, México, 1992, 273 pp.
- MEGGS Philip B, *Historia del Diseño Gráfico*. Ed. Trillas, México 1991 508 pp.
- MOHAR Betancourt Luz Maria, *Manos Artesanas del México Antiguo*. CONACYT, México, 1997.
- MONLAU, Simon et. Al. *Dime quién es*, Ed. Argos, Barcelona, 1971, 189 pp.
- MUNARI, Bruno, *¿Cómo nacen los objetos?* Ed. Gustavo Gili, 2ª edición. México, 1983, 385 pp.
- MULLER-Brockmann, Joseph, *Historia de la comunicación visual*. Ed. Gustavo Gili, S.A., Naucalpan, México, 1998, 176 pp.
- MULLER-Brockman, Joseph, *Sistemas de retículas*. Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona, España, 1992, 179 pp.
- MURRAY, Roy, *Manual de Técnicas*. Ed. Gili, Barcelona 1980. 199 pp.
- NIETZSCHE, Federico, *Aurora*. Editores Mexicanos Unidos, México, 1994, 206 pp.
- ORTEGA Juan, *Historiografía Mexicana, Vol. III. El surgimiento de la historiografía nacional*, UNAM, México, 1997, 469 pp.
- OWEN, William, *Diseño de revistas*. Ed. Gustavo Gili, S.A., Naucalpan, México, 1991, 240 pp.
- PASTECCA, *Dibujando Caricaturas*. Ediciones CEAC, 8ª edición, Barcelona, España, 1990 124 pp.
- PAZ, Octavio, *Ideas y costumbres II, Obras completas*, edición del autor vol. 10. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1996, 714 pp.

PLASCENCIA, Carlos, *El rostro humano, observación expresiva de la representación facial*. Servicio de Publicaciones de la Universidad Politécnica de Valencia (SPUPV); Valencia, España 2ª ed. 1993, 339 pp.

RAWSON, Philip, *Diseño*. Ed. Nerea, Madrid, 1990, 349 pp.

RODRIGUEZ, Cristina et. al., *El Grabado, historia y trascendencia*. UAM, México, 1989.

SALINAS, Roda et. al. *Información y comunicación, los medios y su aplicación didáctica*. Gustavo Gili, Barcelona España, 1988, 143 pp.

SATUE Enric, *El diseño Gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días*. Ed. Alianza, Madrid, 1988, 500 pp.

SMITH, Stan, *Manual del artista: Equipo, materiales y técnicas*. Ed. Herman Blume, España 1982, 352 pp.

STAUFFER, Todd. *HTML by Example*. Ed. Que Corporation. Indianapolis, Estados Unidos, 1996, 543 pp.

STERN, Alfred, *Filosofía de la Risa y el Llanto*. Ed. Imán, Buenos Aires, Argentina, 1950, 272 pp.

SWANN, Alan

TURNBULL, Arthur, *Comunicación Gráfica*. Ed. Trillas, México, 1986, 429 pp.

VALADES, Edmundo, *El libro de la imaginación*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1998, 10ª ed. 274 pp.

VARIOS, *Historia de la lectura en México*: Seminario de historia de la educación en México. Ediciones del Ermitaño, Colegio de México, Centro de Estudios Históricos, 1998, 383 pp.

VAZQUEZ, Modesto, *La Historiética, todo lo relativo al lenguaje lexipictográfico*, ed. Promotora K, S.A., México, D.F., 1981, 645 pp.

WHITE, Jan, *Designing for magazines, common problems, realistic solutions*. 2ª ed., Ed. R. R. Bowker Company, a division of Reed publishing U.S.A, London, 1982. 210 p.

WHITE, Jan, *Editing by design, a guide to effective word-and-picture communication for editors and designers*. Ed. R. R. Bowker Company, a division of Reed publishing, 2ª ed., U.S.A., London, 1982, 248 pp.

WONG, Wucius, *Fundamentos del diseño*. Ed. Gustavo Gili, S.A., Naucalpan, México, 1995, 345 pp.

#### Obras institucionales

*Catálogo General de Pinceles Rafael*. 1993.

*El dibujo publicitario*. Ed. Leda, España, 1963, 48 pp.

*El diseño mexicano, industrial y gráfico*. Colegio de diseñadores, Grupo editorial iberoamericana, México D.F. 1991. 100 p.

*Exposición de Caricatura, Humor y Política, 1821-1994*, Hemeroteca Nacional, Instituto de Investigaciones Bibliográficas, UNAM, 1994, 43 pp.

*Pintura Mexicana Siglo XX, Antología Crítica*, Grupo Editorial Proyección de México, 1999.

#### Revistas

*Lapiztola: órgano de penetración humorística*, Sociedad Mexicana de Caricaturistas, México.

*Líderes Mexicanos*, Ferraez Comunicación, México.

#### Diarios

El Universal: El Gran Diario Independiente de México, dir. Francisco Ealy Ortiz.

#### Enciclopedias

*Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana*, Tomo XIX, Madrid, 1975

*Enciclopedia Salvat*, tomo VIII, Ed. Salvat, Barcelona Gran Larousse Universal. Vols. 8, 13 y 35. Ed. Plaza y Janés, S.A. Edición española, Barcelona, España, 1979

#### Diccionarios

*The New International Webster's Comprehensive Dictionary of The English Language*. TRIDENT Press International, 10ª edición, Florida, Estados Unidos, 1998, 1895 pp.

*Pequeño Larousse ilustrado*, Ed Larousse, México, sexta edición, 1991, 1663 p.

#### Folleto y catálogos

*Guía de carreras*, UNAM, México, 1990

*Síntesis de la guía de carreras que se imparten en la UNAM*. UNAM, México, 1996, 78 pp.

*Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual*. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México, 1998.

*Water Colour Mediums, catálogo español-italiano*. Winsor & Newton, England, 1998

#### Fuentes electrónicas

BURKE, James, *Connections II, Smooth Time*, Discovery Productions y The Principal Film Company U.K. 1994

*The Concise Columbia Electronic Encyclopedia*  
*Enciclopedia Encarta 99, Microsoft Corporation, 1999*

#### Páginas electrónicas

The Artists biographies site. <http://www.illustration-house.com>

The Audubon Organization site. <http://www.audubon.org>  
The Bud Plant Illustrated Books site- <http://www.bpib.com/chasaddm.htm>

The Buffnets site. <http://www.buffnet.net>

The Bob Speel site. <http://www.speel.demon.co.uk>

The Primerenet site. <http://www.primerenet.com>  
 Sitio del Consejo de Diseñadores de México QUORUM.  
<http://www.pixelimagen.com>  
 The Datadesign page. <http://www.datadesignsb.com/art/rackham.html>  
 The Darcy site. <http://darcy.tamu.edu>  
 The Forgetnetworks site. <http://homepage.fcgnetworks.net>  
 Sitio de Gallitocomics. <http://www.gallitocomics.org.mx>  
 The Geocities site <http://www.geocities.com>  
 The Illustration House site. <http://www.illustration-house.com>  
 The Kanzaki site. <http://www.kanzaki.com>  
 Sitio Members tripod. <http://members.tripod.com>  
 Sitio de Parquencias. <http://www.parquencias.com>  
 The Sorayama site. <http://www.sorayama.com>  
 Sitio Supermexicanos. <http://www.eureka.com.mx>  
 The SPB'S Boris Vallejo site. <http://www.vallejo.spb.ru/bio/bio.htm>  
 The Sports Illustrated site. <http://www.sportsmapnews.com>  
 The Uppens site. <http://www.upenn.edu>  
 The Webmedia site. <http://www.webmedia.com.mx/ka-boom/saskunahsp.html>

## Crédito y procedencia de las ilustraciones

<sup>1.2</sup> Daniel Burnham, 1909 - JURGEN, Klaus, *Modernismo, la utopía de la reconciliación*. Ed. Benedikt Tascen, Bonn, Alemania, 1993, p. 197.

<sup>1.3</sup> Archivo electrónico

<sup>1.4</sup> George Ortman, Colección Howard Wise, Nueva York / Edistudio - *El Mundo de los Niños, Mira y Aprende*. Ed. Salvat, Barcelona, 1973, pp. 225, 227.

<sup>1.5</sup> Susan Perl, *El Mundo de los Niños, Guía para los padres*. Ed. Salvat, Barcelona, 1973, p. 43.

<sup>1.7</sup> Jim Lee - *Deathblow*. Ed. Inside Image comics, Estados Unidos, 1995, no. 1.

<sup>1.8</sup> MORRIS, Charles, *Introducción a la Psicología*. Ed. Prentice Hall, México, 1990, p. 94.

<sup>1.9</sup> Peter Blake - CLAPTON, Eric, *24 nights*. Reprise Records, Nueva York, Estados Unidos, 1991. CD 9 26420-2.

<sup>1.10</sup> Josef Müller Brockman - BROCKMANN Josef, *Sistemas de retículas*. Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona, España, 1992, p. 95.

<sup>2.1</sup> *Don Quijote de la Mancha*. Ed. Bruguera, Barcelona, 1978, contraportada, no. 6.

<sup>2.2</sup> Thomas Rowlandson, 1793 - BOZAL, Valeriano, *El siglo de los caricaturistas*. Ed. Historia 16, Madrid, p. 25.

<sup>2.3</sup> Kurt Schwitters, 1924, Stedelijk Museum, Amsterdam, OWEN, William, *Diseño de revistas*. Ed. Gustavo Gili, S.A., Naucalpan, México, 1991, p. 22.

<sup>2.4</sup> El Lissitzky, 1933, David King Collection, Londres - Owen, Op. cit., p. 38.

<sup>2.5</sup> Jack Kirby - <http://www.fortress.am/History/Version0.html>

<sup>2.6</sup> *Comic Scene*, 1994.

<sup>2.7</sup> Will Burtin, 1957, Rochester Institute of Technology, Department of Graphic Design, Nueva York, Upjohn Company, Michigan - Owen, Op. cit., p. 63.

<sup>2.8</sup> Tom Wolsey, 1962 *Ibid.*, p. 87.

<sup>2.9</sup> *Lapiztola, Organó de penetración humorística*, no. 45, 1996, p. 22.

<sup>2.10</sup> Michael Rand, 1967, David King Collection, Londres - Owen, Op. cit., p. 96.

<sup>2.11</sup> Herb Lubalin, 1968 - *Ibid.*, p. 106

<sup>2.12</sup> Robert Priest, 1980 - *Ibid.*, p. 109.

<sup>2.13</sup> Mike Meiré, 1988, Apart - Verlag, Königsdorf - *Ibid.*, p. 150.

<sup>2.14</sup> Alexey Brodovitch, 1940, The Hearst Corporation - *Ibid.*, p. 51.

<sup>2.15</sup> Otto Storch, 1959, McCalls Corporation - *Ibid.*, p. 71.

<sup>2.16</sup> Ko Sliggers, 1985, Wolters / Noordhoff bu, Groningen - *Ibid.*, p. 195.

<sup>2.17</sup> David King, 1968, *Ibid.*, pp. 98-99.

<sup>2.18</sup> Paula Granados and Ann Priestley, 1995 - CRYSTAL, David, *The Cambridge Encyclopedia of the English Language*, Cambridge University Press, 1995, p. 302.

<sup>3.1</sup> Andy Earl, 1998 - OLDFIELD, Mike, *Tubular Bells III*. Warner Music Europe, Reino Unido, WE 852 LCA.281.

<sup>3.2</sup> Maurits Cornelis Escher, enero de 1947 - WELLS, Hebert George, *El bacilo robado y otros Incidentes, Cuentos del Espacio y del Tiempo*. Ed. Valdemar, Madrid, España, marzo del 2000, portada.

<sup>3.3</sup> Michael Holford - *Antiguo Egipto, Grandes Civilizaciones*. Ed. Sigmar, Buenos Aires, 1980, p. 8.

<sup>3.4</sup> Manuscrito Iluminado, París, Album de Carlos Alvar - ANONIMO, *La muerte del Rey Arturo*. Alianza Editorial, Madrid, 1996 p. 45.

<sup>3.5</sup> Miguel Angel Buonarroti, 1529 - 1530, Colección Gabinetto dei Disegni e delle Stampe (n. 7F), Florencia - *Saber Ver: lo contemporáneo del arte*. Fundación Cultural Televisa A.C. no. 31, 1996, p. 23.

<sup>3.6</sup> Johann Gensfleisch Zumm Gutenberg, 1455, Maguncia, Gutenberg Museum - *Siglo XV, Exposición Universal Sevilla 1992*. Expo 92 Sevilla, p. 81.

<sup>3.7</sup> Albrecht Durer - BALMORI, Santos, *Aurea Mesura*. UNAM, Coordinación de Humanidades, México, 1997, 3ª ed., p. 150.

<sup>3.8</sup> Gustave Doré - de CERVANTES, Miguel, *Don Quijote de la Mancha*. Alva Libros, Madrid, España, 1996, p. 412.

<sup>3.9</sup> <http://www.postershop.com/suchergebnis.html>

<sup>3.10</sup> Honoré Daumier, 1831, colección The Armand Hammer Museum of Art and Cultural Center UCLA; Colección Honoré Daumier y sus contemporáneos, California. *Saber Ver, Op. cit.*, no. 36 p. 21.

<sup>3.11</sup> Thomas Nast - <http://www.buffnet.net/~starmist/nast/nast.htm>

<sup>3.12</sup> Arture Rackham - <http://www.datadesignsb.com/art/rackham.html>

<sup>3.13</sup> <http://www.felixthecat.com>

<sup>3.14</sup> Alphonse Maria Mucha - <http://www.primerenet.com/>

byoder/artofam.htm

<sup>3.15</sup> Norman Rockwell - [http://www.illustration-house.com/bios/rockwell\\_bio.html](http://www.illustration-house.com/bios/rockwell_bio.html)

<sup>3.16</sup> Charles Adams - <http://www.bpib.com/chasaddm.htm>

<sup>3.17</sup> Maurits Cornelis Escher, marzo de 1943 - BOOL, F.H. et al. *M. C. Escher, his life and complete graphic work*. Ed. Abradale Press, Harry N. Abrams Inc., Nueva York, 1992, p. 284

<sup>3.18</sup> Saul Steinberg - *Lapiztola*, Op. cit., no. 34, p. 21.

<sup>3.19</sup> Joseph Christian Leyendecker, [http://www.illustration-house.com/bios/layan\\_bio.html](http://www.illustration-house.com/bios/layan_bio.html)

<sup>3.20</sup> Sebastian Krüger, 1997 - LANG Michael, *Stars*. Ed. Morphaus International, Art of the Surreal & Fantastique, Beverly Hills, CA, E.U., 1ª edición, septiembre de 1997, p. 284.

<sup>3.21</sup> Israel Mejía - *Día Siete Semanal*, suplemento dominical de *El Universal*, no. 17, p. 28.

<sup>3.22</sup> Rafael López Castro / Felipe Garrido - *Letra y color, Escribir con imágenes, antiguos nombres mexicanos para iluminar*. Ediciones del Ermitaño, 1984, 1ª edición.

<sup>3.23</sup> Antonio de Espinosa, 1569 - RODRIGUEZ, Cristina et al. *El Grabado, historia y trascendencia*. UAM, 1989 1ª ed. p. 57.

<sup>3.24</sup> Antonio de Logiriera - *Ibid.*, p. 61.

<sup>3.25</sup> Juan Ortíz / Pedro Ocharte - *Ibid.*, p. 60.

<sup>3.26</sup> Claudio Linati, 1826 - *Ibid.*, p. 66.

<sup>3.27</sup> José Guadalupe Posada - HACES, Carlos et al. *José Guadalupe Posada para iluminar*. S.E.P. Cultura, Ediciones del Ermitaño, 1984, 1ª ed.

<sup>3.28</sup> Miguel Covarrubias, 1938 - CARRASCO, Rafael, *La caricatura en México*. UNAM, México, D.F., 1953.

<sup>3.29</sup> Sixto Valencia - *Lapiztola*, Op. cit., no. 9, p. 11.

<sup>3.30</sup> Gabriel Vargas - *Ibid.*, no. 33, p. 11.

<sup>3.31</sup> Rafael C. Navarro H. y Modesto Vázquez G. *La Historiética, todo lo relativo al lenguaje lexipictográfico*. Ed. Promotora K, S.A., México, D.F., 1981, p. 227.

<sup>3.32</sup> Garardo Cantú, 1979 - Colibrí, *Francesca y la Muerte*, texto de Onelio Jorge Cardoso. Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1ª ed.

<sup>3.33</sup> Antonio Bernal Romero, 1979 - *Joyas Literarias Juveniles*, Ed. Bruguera, *Dick Turpin* de Ch. C. Harrison, no. 29.

<sup>3.34</sup> Clásicos Ilustrados, 1984 - Editora de Periódicos S.C.L. La Prensa, no. 24, Robin Hood.

<sup>3.35</sup> Oscar González - <http://www.webmedia.com.mx/ka-boom/saskunahsp.html>

<sup>3.36</sup> Vicente Rojo, 1963 - GARRO, Elena, *Los Recuerdos del Porvenir*. Ed. Joaquín Mortiz, México.

<sup>3.37</sup> Francisco Plancarte, tinta - *Exposición*, México, abril de 1993.

<sup>3.38</sup> Hisashi Saito, 1984 - *Airbrush in Japan*, Page One Publishing, Singapore, p. 72.

<sup>3.39</sup> Axel Ebel, 1972 - *El Mundo de los Niños, Los Animales*. Salvat Editores, Barcelona, España, p. 233.

<sup>3.40</sup> Janos Martffy, - *Atlas Pictórico del Mundo*. Tormont Publications Inc., Montreal, Canadá, julio de 1993, p. 60

<sup>3.41</sup> Hebert Bayer, 1942, Time Inc. Magazines, Nueva York - Owen, Op. cit., p. 58.

<sup>3.42</sup> GICSA/Diarq., *Reforma: corazón de México*, Sección F, Empresas y negocios, domingo 10 de septiembre del 2000.

<sup>3.43</sup> Goro Shimaoka, 1983 - Page One, Op. cit., p. 35.

<sup>3.44</sup> Dennis Mukai, 1993 - *Playboy: un estilo de vida*. Playboy International Publishing, mayo de 1993, año 3, no. 31, p. 20.

<sup>3.45</sup> Francisco Torres Oliver, 1994 - MEYRINK, Gustav, *El Golem*, Colección Gótica no. 15. Ed. Valdemar, Madrid, España, portada.

<sup>3.46</sup> Kodansha Ud., 1998 - *Clásicos Favoritos de Siempre, Disney*. Disney Enterprises, Inc. Ed. Brimar, Estados Unidos, p. 152.

<sup>3.47</sup> François Ruyer, 1993 - GRENIER, Diano, *Babú y el Rey León*. Tormont Publications Inc. Montreal, Canada, p. 2.

<sup>3.48</sup> Johnny Romita, 1980 - *El Asombroso Hombre Araña, Qué tan verde era El Duende*, no. 32. Novadadas Editores, Copyright 1963, Marvel Comics Group. México, portada.

<sup>3.49</sup> Dan Jurgens y Brett Breeding - *The Death of Superman, Under Fire*, de *Superman 74*. DC Comics, a Time Warner Entertainment Company, New York, impreso en Canada.

<sup>3.50</sup> R. Goscinny, A. Uderzo, mayo de 1991 - *Asterix und Maestia*, volumen XXIX. Ed. Ehapa Verlag, Stuttgart, Alemania, p. 39.

<sup>3.51</sup> John Dempsey, 1993 - *Playboy*, Op. cit., p. 65.

<sup>3.52</sup> Miguel Angel Buonarroti, 1511 - Colección The British Museum, Londres. Fotografía de The Trustees of the British Museum; John Williams - *Saber Ver*, Op. cit., no. 31, p. 41.

<sup>3.54</sup> Linda Fennimore, 1985 - *Antology of Bread*. Elektra Entertainment, a division of Warner Communications Inc. WEA International, Estados Unidos. CD 60414.

<sup>3.56</sup> Chi-Ming Kan, dibujo a pluma - MAGNUS, Günter Hugo, *Manual para dibujantes e ilustradores*. Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona, España, 1982, p. 57.

<sup>3.57</sup> Maria Kohl, boceto en acuarela - *Ibid.*, p. 102

<sup>3.59</sup> A. Bosch Pavalva - SCOTT, Walter, *Ivanhoe*. Ed. Toray, Barcelona, España, 1985, portada.

<sup>3.60</sup> Norman Rockwell, febrero 13 de 1960 - FINCH, Christopher, *Norman Rockwell, 332 magazine covers*. Ed. Artabras, Nueva York, Estados Unidos. 2ª ed., p. 332.

<sup>3.61</sup> Toshikuni Okubo, 1988 - Page One, Op. cit., p. 42.

<sup>3.62</sup> Arturo Rivera, 1994 - RUTZ, Jutta, *Bodas del Cielo y del Infierno*. Sociedad Mexicana de Arte Moderno, 1995, p. 40.

<sup>3.63</sup> Tadasu Izawa / Shigemi Hijikata, Dairisha Inc. 1972 - *El Gato con Botas*. Ed. Sigmar, Buenos Aires, Argentina. Impreso en Japón, p. 1.

<sup>3.64</sup> Anónimo - VARIOS, *Vampiras, antología de relatos sobre mujeres vampiro*. Ed. Valdemar, Club de Diógenes no. 115., Madrid, España, 1999, p. 333.

<sup>3.67</sup> E. Barlach, 1938 - GOETHE, Johann Wolfgang von, Fausto. Ediciones Catadra, Letras Universales, Madrid, España, 1999, 7ª ed., p. 306.

<sup>3.90</sup> Elke Israng - MAGNUS, Günter Hugo, *Manual para dibu-*

*jantes e ilustrado-res*. Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona, España, 1982, p. 81.

<sup>41</sup> Giraudon - GARCIA, Ramón et. al., *Pequeño Larousse en color: Diccionario Enciclopédico de todos los conocimientos*. Ediciones Larousse, Editorial Noguar. Paris, Buenos Aires, Barcelona y México, 1972, p. 1229.

<sup>42</sup> A, *Punch* - Pastocca, *Dibujando Caricaturas*. Ediciones CEAC, S.A., Barcelona, España, 8ª ed. 1990, p. 120.

<sup>43</sup> Jorge Carreño - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 33, p. 21.

<sup>44</sup> Marino Sagastogui *Ibid.*, no. 16, p. 8.

<sup>45</sup> Angel Boligán Corbo - *Segunda Bienal Internacional de Caricatura José Guadalupe Posada*, catálogo. Sociedad Mexicana de Caricaturistas, S. de A. de I.P., México, 1994, p. 48.

<sup>46</sup> Honoré Daumier, 1834 Colección y fotografía, The Armand Hammer Museum of Art and Cultural Center, UCLA; Colección Honoré Daumier y Contemporáneos, Los Angeles, California, Estados Unidos. - *Saber Ver, Op. cit.*, no.36, p. 22.

<sup>47</sup> Hugo Tilghman, 1940 Carrasco, *Op. cit.*, p. 231.

<sup>48</sup> Camper, 1794 - PLASCENCIA, Carlos, *El rostro humano, observación expresiva de la representación facial*. Servicio de Publicaciones de la Universidad Politécnica de Valencia (SPUPV); Valencia, España 2ª ed. 1993, p. 214.

<sup>49</sup> Sebastian Krüger - Lang, *Op. cit.*, p. 24.

<sup>50</sup> Antonio Garci Nieto - *Bienal, Op. cit.*, p. 91.

<sup>51</sup> Aleksandar Klas - *Ibid.*, p. 45.

<sup>52</sup> Leonardo da Vinci - CONGRAINS, Enrique, *Vida y Obra de Pintoras y Escultoras*. Ed. Forja, Bogotá, Colombia, 2ª ed., p. 14.

<sup>53</sup> Bruno Paul, 1908 - Jürgen, *Op. cit.*, p. 197.

<sup>54</sup> Saul Steinberg - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 80, p. 5.

<sup>55</sup> Michal Zabó, 1998 - *Especial Arqueología Mexicana, Imágenes del Museo Nacional de Antropología*. Ed. Raíces, INAH, SEP, p. 49.

<sup>56</sup> Anónimo, 1926 - Carrasco, *Op. cit.*, p. 7.

<sup>57</sup> Vicente Gahona - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 30, p. 19.

<sup>58</sup> Constantino Escalante - Carrasco, *Op. cit.*, p. 67.

<sup>59</sup> Santiago Hernández - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 33, p. 17.

<sup>60</sup> Lapiztola, *Op. cit.*, no. 41, p. 20.

<sup>61</sup> José Guadalupe Posada - Carrasco, *Op. cit.*, p. 85.

<sup>62</sup> José María Villasana Carballo, 1874 - *Ibid.*, p. 79.

<sup>63</sup> Lapiztola, *Op. cit.*, no. 31, p. 18.

<sup>64</sup> José María Villasana Carballo, 1873 - Carrasco, *Op. cit.*, p. 77.

<sup>65</sup> José Guadalupe Posada - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 31, p. 22.

<sup>66</sup> Jesús Martínez Carrión, 1903 - Carrasco, *Op. cit.*, p. 95.

<sup>67</sup> Alvaro Pruneda, 1907 - *Ibid.*, p. 119.

<sup>68</sup> GONZALEZ, Manuel, et. al. *La caricatura política. Fuentes para la Historia de la Revolución Mexicana II*. Ed Fondo de Cultura Económica, México, 1974, s/p.

<sup>69</sup> Santiago R. de la Vega - *Ibid.*, s/p.

<sup>70</sup> *Ibid.*, s/p.

<sup>71</sup> Ernesto García Cabral - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 70, p. 3.

<sup>72</sup> José Clemente Orozco, 1912 - Carrasco, *Op. cit.*, p. 139.

<sup>73</sup> Lapiztola, *Op. cit.*, no. 48, p. 20.

<sup>74</sup> Encabezado de *El Universal: el gran diario independiente de México*, agosto del 2000.

<sup>75</sup> Héctor Falcón, 1948 - Carrasco, *Op. cit.*, p. 227.

<sup>76</sup> Armando Guerrero Edwards - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 27, p. 20.

<sup>77</sup> Salvador Pruneda, 1942 - Carrasco, *Op. cit.*, p. 183.

<sup>78</sup> Andres C. Audiffred - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 21, p. 18.

<sup>79</sup> Juan Arthenak - *Ibid.*, no. 45, p. 20.

<sup>80</sup> Rafael Frøyre - Carrasco, *Op. cit.*, p. 249.

<sup>81</sup> Antonio Arias Bernal - *Ibid.*, p. 237.

<sup>82</sup> Ricardo W. Martínez - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 5, p. 39.

<sup>83</sup> *Ibid.*, no. 47, p. 20.

<sup>84</sup> Abel Quezada - GARCIA, Elvira, *La caricatura en seis trazos*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa, México, 1983, p. 11.

<sup>85</sup> Jesús Castruita Marín - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 47, s/p.

<sup>86</sup> Bulmaro Castellanos - *Ibid.*, no. 58, p. 12.

<sup>87</sup> *Ibid.*, no. 56, p. 21

<sup>88</sup> Rius, 1969 - *Los Agachados*. Ed. Posada, portada.

<sup>89</sup> Naranjo - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 94, p. 5.

<sup>90</sup> Helioflores, *Ibid.*, no. 36, p. 21.

<sup>91</sup> Fontanarrosa - *Ibid.*, no. 52, p. 10.

<sup>92</sup> Naranjo - *Ibid.*, no. 94, p. 5.

<sup>93</sup> *Ibid.*, no. 36, p. 21.

<sup>94</sup> Carlos Manuel Enrique López Ahumada - *Ibid.*, no. 87, p. 4.

<sup>95</sup> *Cantinflas Show*. Diamex, S.A. PROVENEMEX, S.A. de C.V., México, no. 30, Pierre y Marie Curie, p. 8.

<sup>96</sup> José Ignacio Solórzano / José Trinidad Camacho - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 12, p. 27.

<sup>97</sup> *Ibid.*, no. 46, p. 20.

<sup>98</sup> Carlos Manuel Enrique López Ahumada - *Ibid.*, no. 87, p. 5.

<sup>99</sup> Alejandro Pérez Basurto - *Ibid.*, no. 68, contraportada.

<sup>100</sup> Omar - Al Tiro: la neta en caricaturas, Sociedad Mexicana de Caricaturistas, 1996, año 2, no. 48, portada.

<sup>101</sup> Luis Carreño - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 70, contraportada.

<sup>102</sup> *Ibid.*, no. 55, portada.

<sup>103</sup> Anónimo, 1910 - *Ibid.*, no. 91, p. 7.

<sup>104</sup> Jorge Enciso, 1917 - *Loc. cit.*

<sup>105</sup> Carrasco, *Op. cit.*, p. 127.

<sup>106</sup> Anónimo - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 91, p. 7.

<sup>107</sup> Jorge Enciso - *Loc. cit.*

<sup>108</sup> Jorge Enciso - *Loc. cit.*

<sup>109</sup> Anónimo, 1923 / Roberto Monte-negro 1923 / Capdevila, 1958 - *Loc. cit.*

<sup>110</sup> Hans - *Ibid.*, no. 42, p. 5.

<sup>111</sup> David Carrillo, 1964 - *Ibid.*, no. 82, contraportada.

<sup>112</sup> Formato de pago de derechos, Secretaría de Hacienda y Crédito Público.

<sup>113</sup> Nerilicón, Lapiztola

<sup>114</sup> Oswaldo Sagastegui - Lapiztola, *Op. cit.*, no. 8, p. 9.



- 5.2 Santillán - *Ibid.*, no. 37, p. 20.
- 5.3 *Bional, Op. cit.*, p. 1.
- 5.4 *Lapiztola, Op. cit.*, no. 37, p. 16.
- 5.5 *Ibid.*, no. 21, contraportada.
- 5.6 *Loc. cit.*
- 5.7 *Bional, Op. cit.*, p. 1.
- 5.8 *Lapiztola, Op. cit.*, no. 36, p. 19.
- 5.9 *Ibid.*, no. 1, portada.
- 5.10 *El Chamuco y los hijos del averno*. Ed. Grijalbo, México, 1996, no. 2, portada.
- 5.11 *Ibid.*, no. 27, p. 19.
- 5.12 Luis Carreño - *Siempre! Presencia de México*. Ed. Siempre, 2000, no. 2471, portada.
- 5.13 Agencia Visual y Escrita, 2000 - *Boletín Mexicano de La Crisis*. Ed. Crisis, México, del 14 al 21 de agosto del 2000, *Los Hermanos Caradura*, portada.
- 5.14 *Lapiztola, Op. cit.*, no. 1, portada.
- 5.15 *Ibid.*, no. 20, portada.
- 5.16 *Ibid.*, no. 23, portada.
- 5.17 *Ibid.*, no. 53, portada.
- 5.18 *Ibid.*, no. 63, portada.
- 5.19 *Ibid.*, no. 1, p. 1.
- 5.20 *Bional, Op. cit.*, p. 1 / *Lapiztola, Op. cit.*, no. 43 / no. 46, no. 63, portadas.
- 5.21 *Lapiztola*, no. 1, portada.
- 5.22 *Ibid.*, no. 2, portada.
- 5.23 *Ibid.*, no. 3, portada.
- 5.24 *Ibid.*, no. 4, portada.
- 5.25 *Ibid.*, no. 5, portada.
- 5.26 *Ibid.*, no. 6, portada.
- 5.27 *Ibid.*, no. 7, portada.
- 5.28 *Ibid.*, no. 8, portada.
- 5.29 *Ibid.*, no. 9, portada.
- 5.30 *Ibid.*, no. 10, portada.
- 5.31 *Ibid.*, no. 11, portada.
- 5.32 *Ibid.*, no. 12, portada.
- 5.33 *Ibid.*, no. 13, portada.
- 5.34 *Ibid.*, no. 14, portada.
- 5.35 *Ibid.*, no. 15, portada.
- 5.36 *Ibid.*, no. 16, portada.
- 5.37 *Ibid.*, no. 17, portada.
- 5.38 *Ibid.*, no. 18, portada.
- 5.39 *Ibid.*, no. 19, portada.
- 5.40 *Ibid.*, no. 20, portada.
- 5.41 *Ibid.*, no. 21, portada.
- 5.42 *Ibid.*, no. 22, portada.
- 5.43 *Ibid.*, no. 23, portada.
- 5.44 *Ibid.*, no. 24, portada.
- 5.45 *Ibid.*, no. 25, portada.
- 5.46 *Ibid.*, no. 26, portada.
- 5.47 *Ibid.*, no. 27, portada.
- 5.48 *Ibid.*, no. 28, portada.
- 5.49 *Ibid.*, no. 29, portada.
- 5.50 *Ibid.*, no. 30, portada.
- 5.51 *Ibid.*, no. 31, portada.
- 5.52 *Ibid.*, no. 32, portada.
- 5.53 *Ibid.*, no. 33, portada.
- 5.54 *Ibid.*, no. 34, portada.
- 5.55 *Ibid.*, no. 36, portada.
- 5.56 *Ibid.*, no. 37, portada.
- 5.57 *Ibid.*, no. 38, portada.
- 5.58 *Ibid.*, no. 39, portada.
- 5.59 *Ibid.*, no. 40, portada.
- 5.60 *Ibid.*, no. 41, portada.
- 5.61 *Ibid.*, no. 42, portada.
- 5.62 *Ibid.*, no. 43, portada.
- 5.63 *Ibid.*, no. 44, portada.
- 5.64 *Ibid.*, no. 45, portada.
- 5.65 *Ibid.*, no. 46, portada.
- 5.66 *Ibid.*, no. 47, portada.
- 5.67 *Ibid.*, no. 48, portada.
- 5.68 *Ibid.*, no. 49, portada.
- 5.69 *Ibid.*, no. 50, portada.
- 5.70 *Ibid.*, no. 51, portada.
- 5.71 *Ibid.*, no. 52, portada.
- 5.72 *Ibid.*, no. 53, portada.
- 5.73 *Ibid.*, no. 54, portada.
- 5.74 *Ibid.*, no. 55, portada.
- 5.75 *Ibid.*, no. 56, portada.
- 5.76 *Ibid.*, no. 57, portada.
- 5.77 *Ibid.*, no. 58, portada.
- 5.78 *Ibid.*, no. 59, portada.
- 5.79 *Ibid.*, no. 60, portada.
- 5.80 *Ibid.*, no. 61, portada.
- 5.81 *Ibid.*, no. 62, portada.
- 5.82 *Ibid.*, no. 63, portada.
- 5.83 *Ibid.*, no. 64, portada.
- 5.84 *Ibid.*, no. 65, portada.
- 5.85 *Ibid.*, no. 66, portada.
- 5.86 *Ibid.*, no. 67, portada.
- 5.87 *Ibid.*, no. 68, portada.
- 5.88 *Ibid.*, no. 69, portada.
- 5.89 *Ibid.*, no. 70, portada.
- 5.90 *Ibid.*, no. 71, portada.
- 5.91 *Ibid.*, no. 72, portada.
- 5.92 *Ibid.*, no. 73, portada.
- 5.93 *Ibid.*, no. 74, portada.
- 5.94 *Ibid.*, no. 75, portada.
- 5.95 *Ibid.*, no. 76, portada.
- 5.96 *Ibid.*, no. 77, portada.
- 5.97 *Ibid.*, no. 78, portada.
- 5.98 *Ibid.*, no. 79, portada.
- 5.99 *Ibid.*, no. 80, portada.
- 5.100 *Ibid.*, no. 81, portada.
- 5.101 *Ibid.*, no. 82, portada.
- 5.102 *Ibid.*, no. 83, portada.
- 5.103 *Ibid.*, no. 84, portada.
- 5.104 *Ibid.*, no. 85, portada.
- 5.105 *Ibid.*, no. 86, portada.
- 5.106 *Ibid.*, no. 87, portada.
- 5.107 *Ibid.*, no. 88, portada.
- 5.108 *Ibid.*, no. 89, portada.
- 5.109 *Ibid.*, no. 90, portada.
- 5.110 *Ibid.*, no. 91, portada.
- 5.111 *Ibid.*, no. 93, portada.
- 5.112 *Ibid.*, no. 94, portada.
- 5.113 *Ibid.*, no. 95, portada.
- 5.115 Freyre, *Ibid.*
- 6.17 Archivos electrónicos *true type font*.
- 6.18 Composición basada en - *Mecanorma Graphic Book 14*, Mecanorma Inter-nacional, Barcelona, p. 122.
- 6.19 Reconstrucción basada en - *Ibid.*, p. 178, Stepanson Blake.
- 6.20 Archivos electrónicos *true type font*.
- 6.21 Mecanorma, *Op. cit.*, QFB, p. 152.
- 6.29 Archivo El Universal - El Universal: al gran diario independiente de México, lunes 3 de julio del 2000, p. A12.
- 6.40 Archivo El Universal - *Loc. cit.*
- 6.41 Luis Humberto González, 1o de diciembre de 1988 - AGUSTIN, José, *Tragi-comedia mexicana 3, la vida en México de 1982 a 1994*. Ed. Planeta Mexicana, S.A. de C.V., 1a ed. octubre de 1988, reto-mada del libro *Imagen inédita de un presidente*.
- 6.42 Alejandro Gamboa Mireles - FERRAEZ, Jorge et. al. *Líderes Mexicanos* (México: Ferraez Comunicación, septiam-bro del 2000) p. 79.
- 6.43 *Ibid.*, p. 75.
- 6.44 *Ibid.*, p. 18.
- 6.45 *El Estado de México de Hoy*, *Revista Auge* (México: Grupo Auge, 1993) p. 6.