



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTONOMA DE MEXICO**

---

**FACULTAD DE PSICOLOGIA**

**“LOS MECANISMOS PSICOLOGICOS  
EN LA LECTURA DE *COMICS*”**

**T E S I S  
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
LICENCIADO EN PSICOLOGIA  
PRESENTA:**

**CARLOS RODRIGO ALONSO PENICHE AMANTE**



**DIRECTOR DE TESIS:  
DR. JOSE DE JESUS GONZALEZ NUÑEZ**

**OCTUBRE. 2001**



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.

## IN MEMORIAM

TALES FROM THE CRYPT:	Nacido Enero 1950	Falleció Noviembre 1954
THE VAULT OF HORROR:	Nacido Febrero 1950	Falleció Octubre 1954
THE HAUNT OF FEAR:	Nacido Febrero 1950	Falleció Octubre 1954
CRIME SUSPENSTORIES:	Nacido Agosto 1950	Falleció Octubre 1954
SHOCK SUSPENSTORIES:	Nacido Diciembre 1951	Falleció Septiembre 1954

Tal vez nunca leas esta revista. En ese sentido, tal vez esta revista nunca sea impresa. *Si* es impresa, tal vez nunca sea distribuida. *Si* es distribuida, tal vez sea retenida en un bulto debajo del mostrador y nunca vea la luz del día. Pero si, por medio de algún milagro, llega al puesto de revistas, este será probablemente el último número de esta revista que leerás.

Como resultado de los cargos histéricos, poco juiciosos e infundados que se han levantado contra los comics de horror, muchos vendedores y distribuidores de todo el país han sido intimidados para negarse a manejar este tipo de revista.

Aunque aquí en E. C. seguimos creyendo, como lo hemos hecho en el pasado, que los cargos en contra de los comics de horror y terror son un completo disparate, no tiene ningún sentido defender este tipo de literatura en los tiempos presentes. Económicamente, nuestra situación es estrecha. Las revistas que no llegan al puesto no venden. Hemos sido forzados a rendimos. Nos rendimos. Ya tuvimos suficiente.

Naturalmente, ahora que es un hecho la censura en los comics, en E. C. esperaremos un descenso inmediato en la tasa de crimen y delincuencia juvenil en los Estados Unidos. Confiamos que habrá menos robos, menos asesinatos y menos violaciones!

Nos gustaría decir de paso... que si has disfrutado leer los esfuerzos de horror y crimen de E. C. los últimos cinco años, al menos la mitad de lo que sinceramente hemos disfrutado crearlos para ti, entonces nuestros esfuerzos de amor no han sido en vano.

Pero suficiente de sentimentalismos! Esto no es solo un obituario...

A mi mamá, por apoyarme, por siempre haber estado ahí, y por mostrarme la importancia de la dedicación y la disciplina. Por los quinos y las mafaldas.

A mi papá, por motivarme, por siempre haberme enseñado, y por haberme transmitido la importancia de analizar y pensar. Por los snoopys, por mortadelo y filemón, por boogie.

A Carla y Hernán. Por ser mis hermanos, por todos los momentos juntos, por las risas y los enojos, por todo lo que me han dado, y lo que me han permitido darles. Por los mad y los simonazos. Por tantas cosas que vivimos en la tienda de comics.

A Sergio, Eric y Noe. Por enseñarme lo que es un amigo, por haberme acompañado a lo largo de todos estos años, por estar ahí cuando lo he necesitado, por tantas memorias que forman parte de mí.

Al Dr. José de Jesús González Núñez. Porque sin su guía hubiera sido mucho más difícil completar este proyecto. Por su dedicación, su paciencia... y por las carcajadas que provienen detrás del diván, que han hecho más fáciles esos momentos complicados, y más gozosos los momentos buenos.

## AGRADECIMIENTOS

Al Lic. Sotero Moreno Camacho, al Lic. Juan Carlos Muñoz Bojalil, a la Mtra. Ana Berenice Mejía Iturriaga y a la Mtra. Claudette Dudet Lions, por el interés que han mostrado en el proyecto y por sus valiosas aportaciones que lo enriquecieron.

Al personal de Servicios Escolares de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional, por todo el apoyo que me brindaron con los trámites.

A David Noriega Dewitt, a Dora Montalvo, a la Lic. Reyna Ruvalcaba Legorreta, a la Lic. Mariana Vargas Peralta y al Lic. Octavio Mendez Calatayud, mis jefes, por todo su apoyo y comprensión que me permitieron unir el comienzo de mi trayectoria laboral y profesional, con el desarrollo de mi trayectoria académica, y por compartir su experiencia conmigo.

## CONTENIDO.

<b>RESUMEN</b> .....	<b>8</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>9</b>
<b>CAPÍTULO 1. LOS COMICS</b> .....	<b>11</b>
<b>A) DEFINICIÓN DE COMIC</b> .....	<b>11</b>
<b>B) LOS "COMICS"</b> .....	<b>12</b>
a) LA "GOLDEN AGE" DE LOS COMICS EN ESTADOS UNIDOS (1938-1945).....	17
b) LA "SILVER AGE" DE LOS COMICS EN ESTADOS UNIDOS (1946-1969) .....	29
c) LA "MODERN AGE" DE LOS COMICS EN ESTADOS UNIDOS .....	34
<b>C) LOS COMICS EN MÉXICO</b> .....	<b>38</b>
a) ANTECEDENTES .....	39
b) LA CARICATURA POLÍTICA .....	41
c) EL PASO DE LA CARICATURA AL COMIC .....	42
d) LOS COMICS COMO PRODUCTO MASIVO .....	51
e) EL RETRATO DE LA REALIDAD NACIONAL: LOS SUPERSABIOS Y LA FAMILIA BARRÓN.....	54
f) EL COMIC MODERNO .....	57
g) EL COMIC SENTIMENTAL .....	61
h) DE LA RADIO AL COMIC: EL FENÓMENO DE KALIMÁN .....	64
i) EL PRESENTE.....	66
<b>CAPITULO 2. EL REGRESO HACIA UNA CIVILIZACIÓN DE LA IMAGEN.</b> .....	<b>67</b>
<b>A) LOS ORÍGENES DE LA ESCRITURA</b> .....	<b>67</b>
a) LOS INICIOS .....	67
a1) LA ESCRITURA CUNEIFORME.....	69
a2) LOS EGIPCIOS .....	69
a3) LOS CHINOS .....	71
a4) LOS AZTECAS.....	72
<b>B) LAS LETRAS SE FORTALECEN: EL ALFABETO</b> .....	<b>73</b>
<b>C) LA NUEVA INTERACCIÓN DE LAS PALABRAS Y LAS IMÁGENES</b> .....	<b>76</b>

<b>CAPITULO 3. LA GESTALT DEL COMIC.....</b>	<b>78</b>
<b>A) LOS MECANISMOS PERCEPTUALES.....</b>	<b>78</b>
<b>B) LOS MECANISMOS MNÉMICOS COMO MEDIADORES DE LA INFORMACIÓN .....</b>	<b>78</b>
a) ESTRUCTURAS DE LA MEMORIA.....	79
b) PROCESOS DE LA MEMORIA.....	80
c) IMÁGENES MENTALES .....	82
<b>C) EL CIERRE COMO MECANISMO PRINCIPAL DEL COMIC.....</b>	<b>83</b>
<b>D) LA COMPLICIDAD DEL LECTOR: EL "PENSAMIENTO ELIPSIS".....</b>	<b>86</b>
<b>E) EL LENGUAJE DE LOS COMICS.....</b>	<b>89</b>
<b>CAPITULO 4. LO INCONSCIENTE EN EL COMIC.....</b>	<b>95</b>
<b>A) EL CONTENIDO INCONSCIENTE COMO DETERMINANTE EN LA PERCEPCIÓN DE LAS IMÁGENES.....</b>	<b>95</b>
<b>B) LA IMPORTANCIA DEL CONTENIDO INCONSCIENTE.....</b>	<b>97</b>
<b>C) LOS ARQUETIPOS Y NUESTRAS IDEAS.....</b>	<b>100</b>
<b>D) NUESTROS MITOS CONTEMPORÁNEOS.....</b>	<b>104</b>
<b>E) LOS COMICS COMO MITOS.....</b>	<b>105</b>
<b>F) ALGUNOS RESULTADOS EXPERIMENTALES.....</b>	<b>109</b>
<b>CAP. 5 EL ARQUETIPO DEL HEROE .....</b>	<b>113</b>
<b>A) EL HÉROE COMO ARQUETIPO.....</b>	<b>113</b>
<b>B) BATMAN.....</b>	<b>114</b>
<b>C) BOCETO DEL PERSONAJE.....</b>	<b>116</b>
a) EL ORIGEN.....	116
b) SOPORTE DE LA HISTORIA.....	118
<b>D) BATMAN COMO ARQUETIPO.....</b>	<b>119</b>
a) LOS ENEMIGOS.....	121
b) LA CAIDA Y EL RESURGIMIENTO COMO HÉROE ARQUETÍPICO.....	122
<b>CAP. 6 DISCUSIÓN: LOS MECANISMOS PSICOLÓGICOS DEL COMIC.....</b>	<b>125</b>
<b>Generalidades.....</b>	<b>125</b>

<u>El comic como medio</u> .....	130
<u>El inconsciente en los comics</u> .....	131
<u>El lenguaje del comic</u> .....	134
<u>Mecanismos psicológicos en Batman como arquetipo</u> .....	136
<b><u>CONCLUSIONES</u></b> .....	<b>138</b>
<u>Generalidades y antecedentes</u> .....	138
<u>El comic como medio</u> .....	140
<u>La teoría de la Gestalt en el comic</u> .....	140
<u>Los procesos inconscientes</u> .....	141
<u>El lenguaje del comic</u> .....	142
<u>Batman como ejemplo de arquetipo</u> .....	143
<u>Recomendaciones</u> .....	143
<b><u>ANEXO</u></b> .....	<b>145</b>
<u>Código en Materia Editorial</u> .....	145
<b><u>BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u></b> .....	<b>147</b>



## RESUMEN

En México, el comic es un medio masivo de comunicación con gran importancia, cuya penetración tan solo es superada por la televisión. En términos prácticos, puede considerarse que la población nacional tiene contacto con la lectura casi exclusivamente a través de las páginas de éstas publicaciones que, como producto editorial, tienen un poco más de 106 años de existencia y, como manifestación artística, tienen como antecedente a las filacterias, los códices, los jeroglíficos y la pintura rupestre.

Dejando a un lado los intereses económicos y políticos que han sido piezas clave en el desarrollo de todos los medios masivos (Prensa, radio, cine, comics, televisión, Internet) y que han sido analizados exhaustivamente con anterioridad, la presente investigación documental plantea que el impacto de los comics a nivel individual está asentado fundamentalmente en dos procesos psicológicos:

- Diversos elementos inconscientes influyen significativamente en la forma en la que el individuo vivencia las narraciones que recibe, independientemente del medio o la forma en la que se le presenten.
- Los principios gestálticos de la percepción, específicamente el cierre, involucran activamente al lector, que reconstruye la continuidad del mensaje.

## INTRODUCCIÓN

La comunicación es un elemento esencial del ser humano, por medio del cual ha podido perpetuar su actividad e influir a sus semejantes, tanto contemporáneos como futuros. En la actualidad, los medios de comunicación masiva son el conducto por el cual un mensaje puede llegar a prácticamente todo el planeta, alcanzando a un porcentaje significativo de la humanidad, con orígenes y costumbres tan diferentes como distantes.

La escritura, invento que marca el final de la prehistoria, ha evolucionado de ser una representación totalmente pictórica hasta la abstracción simbólica.

Conforme los grupos humanos se fueron desarrollando, los medios para escribir –y leer– fueron acaparados por las elites, hasta que con la Revolución Industrial surgió la necesidad de “capacitar” a grupos más numerosos de trabajadores a fin de que pudieran ingresar a las filas del nuevo sistema productivo mas especializado. De esta forma, con la escritura mas “popularizada” surgieron medios de comunicación que podían proporcionar información a estas nuevas masas “alfabetizadas”. En el caso de los países industrializados, como Estados Unidos, Inglaterra y Alemania, estas masas estaban formadas en su mayoría por inmigrantes, que ni siquiera tenían un buen dominio del idioma del país donde estaban residiendo.

Es en este punto, con la producción masiva, las redes de distribución adecuadas, y con las condiciones sociales necesarias, donde la comunicación gráfica y la comunicación escrita se unieron en medios novedosos que revolucionarían los medios impresos: la caricatura y las “tiras cómicas” (que darían origen a los *comics*) Ambos comenzarían a dar la vuelta al mundo y a influir sobre millones de personas desde hace mas de 100 años.

Desde sus orígenes a finales del siglo XIX hasta la actualidad, el *comic* ha sido bien acogido por las masas, principalmente entre la población semi-alfabetizada y de baja escolaridad, proporcionándoles un escape momentáneo a su realidad, pero también ha

demostrado su efectividad en otros ámbitos, que van desde la comunicación ideológica hasta la capacitación para el trabajo.

En el caso de nuestro país, cuya población se ha distinguido por ser una de las principales consumidoras de historietas, el impacto de sus personajes ha llegado a ser tan grande, que su nivel de recuerdo en la población infantil ha llegado a ser más grande que el de algunos personajes históricos determinantes en la Historia Nacional. (Batman vs. El Cura Miguel Hidalgo o la señal del mismo personaje vs. el mapa o el escudo nacionales).

El presente trabajo plantea que el impacto de los mensajes presentados en esta forma se da principalmente por dos mecanismos:

- a) La lectura de dichos mensajes está matizada por el efecto de mecanismos inconscientes en muchos casos.

Y principalmente,

- b) La estructura narrativa del *comic* esta basada en estructuras gestálticas que implican una participación activa por parte del lector, tanto a nivel consciente como a nivel inconsciente.

Se realizará un análisis documental que enlazará estos argumentos y permitirá definir los procesos psicológicos para la elaboración de los mensajes, proporcionando así un marco operativo que permita en determinado momento, que los estudios experimentales de las aplicaciones del *comic* en diferentes campos (laboral, pedagógico, terapéutico, didáctico, etc.), se realicen con una base teórica psicológica más completa.

# CAPÍTULO 1. LOS COMICS.

## A) DEFINICIÓN DE COMIC.



La perspectiva en la que se basa el presente trabajo, parte de la definición de comic propuesta por Scott McCloud (1993, p.9) en la cual se define este medio de comunicación como:

"Imágenes pictóricas y de otros tipos, yuxtapuestas en una secuencia deliberada, con la intención de transmitir información y/o producir una respuesta estética en el observador".<sup>1</sup>

El elemento principal sobre el que se encuentra la definición anterior son los iconos, a los cuáles considera "cualquier imagen usada para representar una persona, cosa o idea" (McCloud, 1993, p. 27)<sup>2</sup> Para el autor, los iconos pueden ser de dos tipos: pictóricos o no pictóricos<sup>3</sup>



Los iconos no pictóricos son aquellos cuyo significado es fijo y absoluto, en el sentido de que su apariencia no afecta su significado esencial. Su finalidad primordial es representar ideas y abstracciones.

Dentro de este tipo de iconos, el autor menciona en primer lugar a las imágenes que usualmente se denominan símbolos, que son aquellas que usamos normalmente para representar conceptos abstractos, ideas y filosofías.

Además de éstas, se encuentran los iconos del "lenguaje" y aquellos propios de las notaciones y lenguajes científicos. Ejemplos de este tipo de iconos son las letras, los números, los signos ortográficos y todos aquellos creados especialmente para las diversas disciplinas científicas.

El otro tipo de íconos son aquellos conocidos como "imágenes pictóricas" <sup>4</sup> o *pictures* en idioma inglés: aquellas imágenes concebidas para guardar determinado parecido con el objeto que están representando.



La línea divisoria entre las imágenes pictóricas y las no pictóricas es precisamente que aquellas están concebidas para guardar algún parecido con los objetos que intentan representar, mientras que las imágenes no pictóricas sirven para representar ideas, abstracciones y convenciones adoptadas por un grupo social en un momento determinado.

## B) LOS "COMICS".

Si se acepta como un hecho que una de las huellas que van dejando los grupos humanos a lo largo de su paso por el tiempo son imágenes (Baron-Carvals, 1985)<sup>5</sup>, y si se parte de la definición de comic anterior, puede considerarse entonces como parte de éstos a un gran número de ejemplos de la narrativa humana creados desde épocas antiguas, tales como las pinturas rupestres, los códices pre hispánicos de los pueblos mesoamericanos y las pinturas egipcias de las épocas faraónicas, pasando por los relatos bíblicos de la edad media en Europa (filacterias), hasta llegar a las historias impresas en un formato característico, que conforman la idea de lo que convencionalmente se tiene cuando se lee la palabra "comic".

No obstante, es prudente señalar en este momento que, si bien los comics que existen en la actualidad y aquellas muestras expresivas humanas guardan muchas similitudes en cuanto a su esencia narrativa se refiere, éstos son un producto originado durante la expansión de la industria periodística a principios del siglo, y es este factor, que afecta de forma significativa a su difusión y los hace responder a los aspectos técnicos e industriales propios de su naturaleza periodística (Gubern, 1972)<sup>6</sup>, el mismo que los convirtió en un medio masivo por sí mismo. Es precisamente a partir de sus alcances masivos en la sociedad, que este medio acarrea un interés desde el punto de vista sociológico.

Lo que agrupa a estas formas de comunicación tan aparentemente diversas en un concepto como "comic" es que todas ellas contienen los elementos esenciales para ser consideradas como tales, que en un momento dado las hacen compartir un ritmo y una experiencia de lectura característicos, principalmente su narrativa a través de secuencias de imágenes en la que cada segmento significativo en el que se divide (llamados generalmente viñetas), denota de forma pictórica un segmento esencial en la continuidad de la historia.

Este último punto resaltaría, además, porque no es conveniente adoptar una aproximación al estudio de los comics desde un marco teórico que considere que esta forma narrativa encierra como característica esencial una temática, estilo, composición técnica o audiencia en particular. Además, los motivos de la creación de los comics, sus temáticas y sus formas han cambiado ampliamente en los últimos 100 años, hasta convertirse en un medio difundido, influyente y diverso hoy en día.

Así, para tener un acercamiento más válido a los comics tal y como son en la actualidad, que es el fin del presente trabajo, se presentará a continuación la manera en que este medio de comunicación masivo se fue fraguando, hasta alcanzar los niveles de penetración cultural que tiene en la actualidad.

#### LA HISTORIA DE LOS COMICS.

El nacimiento de los comics, tal y como son concebidos hoy en día, se dio, al igual que el de muchos medios masivos de comunicación característicos de la sociedad occidental actual, en la última década del siglo XIX, esto es, cercano a la invención de la radio y de la televisión, durante el apogeo de los grandes capitales industriales (Gubern, 1972)<sup>7</sup>

Aunque los comics con personajes continuos y reconocibles como tales tuvieron su origen en Europa (Alemania más precisamente, con *Max und Moritz*, que más tarde serviría para inspirar a personajes similares creados en los Estados Unidos) hacia el último

cuarto del siglo XIX, fue en los Estados Unidos que se desarrollaron de forma rápida<sup>6</sup>, y no sería objetivo mencionar el despliegue vertiginoso de los comics sin mencionar que, finalmente, éstos son un producto industrial nacido de una guerra de mercado entre dos empresarios de la prensa de Nueva York, EU. : Joseph Pulitzer, propietario del *New York World*, y William Randolph Hearst, dueño del *New York Journal*. Con una basta gama de recursos y un amplio capital a su disposición, hacia los últimos años del siglo XIX el periodismo de los Estados Unidos era el mas avanzado del mundo (Baron-Carvals, 1985)<sup>9</sup>

Un elemento que ayuda a explicar el hecho de que los comics se desarrollaran masivamente en los Estados Unidos y no en Europa, es que en el viejo continente existe una tradición cultural e histórica que es más favorecedora de un desarrollo de la narración literaria, que de una narrativa de la imagen (Esto mismo ayudaría a explicar por que el desarrollo del cine en sus primeros años se dio en los Estados Unidos, aún y cuando el desarrollo tecnológico que lo hizo posible se deba a franceses)

Uno de los productos que trajo consigo el intento de la prensa por atraer mas lectores hacia sus respectivas casas editoriales, fueron los suplementos dominicales, que justificaban su existencia en el hecho de la mayor disposición de tiempo libre para la lectura de los diarios. El éxito de esta guerra de mercado fue tal, que hacia el año 1900 los suplementos dominicales eran una práctica común de los diversos diarios de aquel país, en los cuáles casi invariablemente se encontraba un suplemento de comics de por lo menos 4 páginas a color, que hacia los años 30 se extendieron a ocho o doce páginas (Baron-Carvals, 1985)<sup>10</sup>



Uno de tantos trabajos de los suplementos dominicales fue la obra de Richard Felton Outcault, aparecida el 7 de julio de 1895 bajo el título de *Hogan's Alley*, en el *New York World*, que más tarde (16/Febrero/1896) se conocería como **The Yellow Kid**, primera tira cómica reconocida de los Estados Unidos (Sassienie, 1994)<sup>11</sup>

Poco tiempo después, Outcault se iría en octubre de 1896 al *New York Journal* de Hearst a dibujar a su personaje. El diario se convertiría al poco tiempo en el más grande

de todos los Estados Unidos, con mas de 1 ½ millones de ejemplares en 1907. Por su parte, Pulitzer, dueño del *World* contrataría a George Luks para que siguiera dibujando a *The Yellow Kid* en su diario, inaugurando este hecho "una singular característica de los comics: la permanencia de un mismo protagonista y estilo a pesar de los cambios de dibujantes" (p.24) Un caso similar fue cuando apareció en diciembre de 1897 en el *NY Journal* la tira *Katzenjammer Kids*, obra de Rudolph Dirks, inspirada en *Max und Moritz* del alemán Busch. Diks se iría al *NY World* (al revés de Outcalt) y, tras un juicio, el *Journal* seguiría publicando la tira, ahora obra de Knerr, con el mismo título, mientras que Dirks continuó sus personajes con el título de *The Captain and the Kids* en el *World*. Una vez mas, los mismos personajes coexistían bajo universos editoriales diferentes (Sassienie, 1994)<sup>12</sup>.

Fue de esta forma como los diarios se convirtieron en los Estados Unidos en el principal medio difusor de los comics, que comenzaron a ser consumidos masivamente por los inmigrantes que, al no dominar el lenguaje, no tenían en ese momento acceso a otros medios de difusión de la cultura tales como los libros y el teatro. Paralelamente, fue este hecho el que permitió que los comics se convirtieran en parte de la cultura de masas de aquel país. En los primeros años de publicación de los comics, estos se basaron en la explotación del chiste gráfico.

Después de una generación que viviría el nacimiento de los comics en forma de suplementos en los periódicos, a principios de los años 30 se gestaría el género que dio como resultado los comics como se conocen en la actualidad: los *comic book*.

El origen de este formato se debe a George Delacorte, trabajador de la New Fiction Company en dos intentos separados entre sí por dieciocho años: El primero de ellos, en 1911, se debió a un esfuerzo del *Chicago American* por mejorar su circulación y consistió en una recopilación de tiras de los personajes *Mutt and Jeff* (de Bud Fisher), canjeables por cupones recortables del diario. Este experimento vendió 45,000 ejemplares. El segundo intento, de Delacorte fue en 1929, al publicar *The Funnies # 1*. Al igual que su idea antecesora, consistía en recopilaciones de tiras publicadas anteriormente en los suplementos de los periódicos, inclusive hasta del mismo tamaño en un principio, pero con



la diferencia de que ahora esta nueva publicación tenía un precio de 10 cents. El público no reaccionó en esta ocasión como la anterior, y *The Funnies* fue un fracaso que solo llegó hasta el no. 36, con un precio de 5 centavos.

En 1933 aparecería *Funnies on Parade*, idea de Harry Wildenburg de la Eastern Color Printing Co., quien reempacó algunas tiras de los suplementos dominicales, reduciéndoles el tamaño, publicando así el primer comic en un formato similar al que tienen la mayor parte de los comics actuales. Con el propósito de juzgar la reacción del público, los primeros ejemplares se regalaron. Max Charles Gaines, vendedor de la misma compañía, convenció a empresas como la Canada Dry, Procter and Gamble y Wheatena para usar los comics como regalos en la compra de sus respectivos productos; la idea resultó un éxito rotundo y lo llevo a repetir su experimento, poniéndole en esta ocasión un precio de 10 centavos y distribuyendo algunas docenas a los puestos de periódicos.



Siguiendo con estos experimentos, la Eastern Color vendió a Delacorte las 35,000 copias de *Famous Funnies* serie 1, quien las hizo accesibles al público solo a través de las cadenas de tiendas, ante la falta de confianza de las distribuidoras de puestos de revistas. En vista del enorme éxito, la distribuidora American News contrató con la Eastern Color por 250,000 copias de su siguiente comic, *Famous Funnies*, el cuál llegó hasta el no. 218 en 1955 (Sassienie, 1994)<sup>13</sup>

**El primer comic-book que presentó material nuevo** en lugar de reimpressiones de tiras, fue *New Fun Comics #1*, del escritor y ex-oficial de caballería Mayor Malcom Wheeler-Nicholson, fundador de la National Allied Publications, que poco tiempo después cambiaría su nombre a DC, casa propietaria de personajes tales como Superman y Batman. Un elemento importante en la decisión de lanzar al mercado una publicación con personajes nuevos en vez de reimprimir las historias de los personajes populares, fue el hecho de que la compañía se fundó sin el capital suficiente, y obtener la licencia de los periódicos era costoso. El punto más importante de este hecho es que la aparición de la compañía "... definió el comic moderno, inspiró a imitadores incontables y

ejerció una influencia invaluable en la cultura popular" (estadounidense) (Daniels, 1995, p. 14)<sup>14</sup> El riesgo de esta publicación era que el éxito de los comics que existían hasta el momento se debía precisamente a que los personajes de los suplementos dominicales eran reconocibles por los lectores. Al final, el riesgo resultó beneficioso para la compañía editorial (con dos cambios de nombre, este título cesó su publicación en 1983 en el no. 503) (Sassienie, 1994)<sup>15</sup>

Ante este hecho, se abre una nueva perspectiva para los comics, en virtud de que ya no debían limitarse exclusivamente a reimprimir historias de los periódicos, sino que ahora podían crecer como una industria creativa en sí.

Los comics que caracterizan a esta etapa son esencialmente recopilaciones o reimpressiones de las historias que aparecían en los periódicos, situación que cambiaría radicalmente al darse lo que en el medio se conoce como la "Edad Dorada" o "Golden Age" del comic.

#### a) LA "GOLDEN AGE" DE LOS COMICS EN ESTADOS UNIDOS (1938-1945)

El término se refiere a los comics estadounidenses publicados entre junio de 1938 y aproximadamente el año de 1945, caracterizado principalmente por la aparición de los personajes conocidos genéricamente como "Super héroes".

Como el primer "héroe" en sí de los comics puede citarse a "The Phantom", que posee dos características esenciales, propias de ser un "héroe divinidad": en primer lugar, es invencible, y en segundo, es inmortal. La primera lo convierte en un primer acercamiento a este tipo de personajes, y la segunda lo distinguirá de los Super héroes que pocos años después de él saturarán las páginas de los comics (Baron-Carvals, 1985)<sup>16</sup>.

La aparición de este tipo de personajes en los comics originó una especie de "mitología popular moderna" que, por la cantidad de personajes y sus características, solo podría ser comparada con las mitologías grecolatinas o las orientales. Un fenómeno que

sucede ante este tipo de personajes es que aún y cuando el lector puede ser consciente de la condición ficticia de éstos, la respuesta masiva ante ellos es atribuirles una entidad casi real (Gubern, 1973)<sup>17</sup> (Esto en el marco de una época caracterizada por el desarrollo científico)

Aunque diversos autores, analistas y estudiosos de los comics pueden variar su opinión en lo que respecta a las características técnicas y final de ésta época de los comics, hay un acuerdo general acerca de qué fenómeno la origino: la aparición de **Action Comics #1** en junio de 1938. La portada del comic, que presentaba a un hombre levantando un carro sobre su cabeza en actitud amenazadora, causó bastante revuelo en su tiempo. El hombre de la portada en cuestión era Superman, quien sin duda es el personaje "más importante e influyente en la historia de los comics" (Sassienie, 1994, p.21)<sup>18</sup> y a quien Henderson (1966) coloca en categoría de héroe arquetípico junto al dios escandinavo Sigurd y al héroe babilonio Gilgamesh.<sup>19</sup>



*Action Comics* era la 4a. publicación propiedad de DC, (la 3a. fue *Detective Comics*, donde aparecería el 2o. icono más importante de los comics, Batman, en el #27, mayo de 1939), y dentro de sus historias presentó por primera vez a la versión definitiva de Superman, con argumento de Jerry Siegel y dibujos de Joe Shuster. Dos elementos fueron decisivos en la conformación del personaje: Por un lado, el escritor Siegel deseaba que fuera "único y glamoroso", por lo que el traje fue un elemento importante en su creación. Las mallas "... parecían vagamente futuristas y de hecho eran usadas en las ilustraciones de ciencia-ficción"; Shuster añadió la capa para ayudar a dar el efecto de movimiento..." (Daniels, 1995, p. 21)<sup>20</sup>. El otro elemento fue la idea de una identidad doble; el poseer poderes secretos que nadie sospechara, podía muy bien haber halagado a los lectores, en su mayoría jóvenes, al igual que a sus creadores, jóvenes que deseaban ser admirados<sup>21</sup>.

Fue tal el suceso de la aparición de Superman que en menos de un mes había "engendrado" a un considerable número de imitadores, tanto dentro como fuera de su casa editorial y, por primera vez, un personaje creado para los comics, "había hecho impacto en la consciencia pública" (O'Neill, 1993, p.95)<sup>22</sup>

Además de la admiración al personaje por parte de los jóvenes lectores, basada en "... los mecanismos de la identificación y de la proyección del Yo..." (Gubern, 1973, p.22)<sup>23</sup>, el éxito inmediato de Superman tiene raíces más sociológicas, arraigadas en el hecho de que en estos años los Estados Unidos provienen de la que había sido su crisis más severa en toda una generación, misma que ahora desea ser fuerte e invencible para no caer de nuevo en el mismo estado de crisis.

Como lo señala la psicología jungiana, las historias (o más propiamente dicho, los mitos) acerca de héroes son las más comunes en la historia de la humanidad, yendo desde los relatos de las tribus primitivas hasta las historias ficticias de la actualidad, pasando por los conocidos relatos mitológicos de las civilizaciones antiguas como la Greco-Romana o las del lejano Oriente y, aún cuando los detalles entre los héroes de estas historias pueden variar y otorgarles formas diferentes, la estructura básica de éstos personajes es muy similar, aunque se den en épocas muy diferentes y en grupos que no hayan tenido contacto cultural alguno entre sí.

Las narraciones acerca de héroes se apegan a un modelo básico: "...el nacimiento milagroso, pero humilde, de un héroe, sus primeras muestras de fuerza sobrehumana, su rápido encumbramiento a la prominencia o el poder, sus luchas triunfales contra las fuerzas del mal..." (Henderson 1966, p.110)<sup>24</sup>. Hay dos características más que comparten los héroes en las mitologías a lo largo de la historia de la humanidad: a) su pecado de orgullo (hybris) y b) su caída por la traición de algún personaje cercano a ellos o su sacrificio. Una peculiaridad de los "héroes modernos" de los comics es que ninguno de estos dos elementos se presenta en sus historias de manera definitiva. Los "superhéroes" y sus enemigos son invulnerables casi al punto de la inmortalidad y, aunque se vean traicionados, lograrán hacer frente a las adversidades de forma tal que las

consecuencias de estas traiciones no son trascendentales en la continuidad de la historia por un periodo largo de tiempo.

La aparición de este "mito heroico universal" como lo denomina Jung, se da, generalmente, "... cuando el ego necesita fortalecerse, es decir, cuando la mente consciente necesita ayuda en alguna tarea que no puede realizar sola o sin recurrir a las fuentes de fortaleza que yacen en la mente inconsciente..." (Henderson, 1966, p.123)<sup>25</sup>. Como puede verse, la sociedad norteamericana de finales de la década de los 30's era un terreno ideal para la aparición y reproducción de este tipo de personajes.

De esta forma, los comics cumplieron en alguna medida una función paliativa, al menos en el terreno de la imaginación de sus lectores (Gubern, 1973)<sup>26</sup>. Cuando los integrantes de un grupo social dado tienen limitaciones, y son conscientes de ellas, crean la imagen de un ser superdotado que le ayude a librarse de ellas. Comienza así la era de los superhéroes. (Baron-Carvals, 1985)<sup>27</sup>

Casi un año después del *Action Comics*, aparecería el primer "Super héroe" sin "súper poderes": Batman, creado por Bob Kane, y cuyas primeras historias fueron escritas por Bill Finger. Desde un principio, el personaje fue el polo opuesto a Superman (si bien ambos personajes pertenecían a la misma editorial): Batman era completamente humano, no poseía ningún poder sobrehumano, siempre actuaba de noche, su motivación principal era buscar venganza en cualquier delincuente por el asesinato de sus padres, y al ser los criminales "supersticiosos y muy cobardes", su traje estaba pensado para "aterrorizar sus corazones" (sic) "El origen de Batman está plantado, así, en la emoción. Una emoción que es primitiva e inmemorial..." (Giordano, 1988, p.8)<sup>28</sup>



Después de éstos dos precedentes, un organismo extraterrestre capaz de saltar un octavo de milla y al que le rebotaban las balas en el pecho, y otro "condicionado por sí mismo al límite de la perfección física... el detective más grande del mundo, así como

científico e inventor brillante, y un maestro de las artes marciales" (Pasko, 1992, p.6)<sup>29</sup>, los comics, tanto de aventuras como de superhéroes se multiplican, al igual que las editoriales de los mismos. Un año después de la aparición de Batman, entra en el campo editorial la que sería con el tiempo (y en la actualidad) la compañía de comics más grande del mundo: Atlas (que después se convertiría en la Marvel Comics), con sus dos primeros personajes, The Human Torch y The Submariner, en un mismo título: *Marvel Mystery Comics*, en julio de 1940.

A partir de ese momento se daría la primera gran expansión de la industria de los comics propiamente dicha, con una circulación total triplicada de 1940 a 1945 (Daniels, 1995)<sup>30</sup> y ya separada totalmente de los periódicos en cuanto a creatividad se refiere. Para el año 1941, se estima que existían alrededor de 50 millones de lectores de comics en los Estados Unidos.

Después de que dicha expansión se enfocara casi exclusivamente a los lectores masculinos, aparecieron las protagonistas femeninas. La primera en aparecer fue Black Fury (conocida más tarde como Miss Fury) en abril de 1941, realizada por la única mujer que dibujaba en el medio, Tarpé Mills.

Sin embargo, Max Gaines observó el potencial del porcentaje de lectoras femeninas de comics, no interesadas en los personajes masculinos, de corte dominante. Uno de sus asesores, el Dr. William Moulton Marston, (profesor en la Universidad de Columbia e inventor del detector de mentiras) fue el encargado de crear a la superheroína más famosa de todas: Wonder Woman, bajo el seudónimo de Charles Mouton.

La relación de Gaines y Marston comenzó cuando aquél, interesado en los artículos sobre el contenido de los comics que Marston publicó, le pidió que se uniera a su compañía para brindarle asesoría en cómo hacer que los comics fueran más beneficiosos para los jóvenes, psicológicamente hablando. A su vez, el interés del Marston en los comics era crear un personaje que tuviera " (...) la fuerza de Superman mas el atractivo de una mujer bella y buena" (Daniels, 1995, p.58)<sup>31</sup>. El origen de Wonder Woman se ubica

en la Isla del Paraíso, tierra de una raza de Amazonas que, inmortal, no tienen necesidad de los hombres ni para reproducirse. Su primera aparición fue en *All Star Comics* #8, de diciembre de 1941.

La expansión de la industria se vería beneficiada con la incorporación de los Estados Unidos a la segunda guerra mundial en 1941. Así como prácticamente todos los niños norteamericanos eran lectores de comics, éstos también circulaban entre los soldados y la población civil adulta, así que "la idea del súper héroe, que daba su vida ordinaria y se ponía un uniforme para combatir a "los malos", tuvo resonancia especial durante la guerra; los personajes con disfraz fueron uno de los emblemas de la época. De alguna forma, ellos eran Estados Unidos" (Daniels, 1995, p.64)<sup>32</sup>.

Una de las características principales de los comics en estos años, es que fueron utilizados con fines de propaganda, principalmente contra el ejército Alemán y las fuerzas del Eje, y sus portadas se convirtieron en carteles que invitaban a la compra de bonos y estampillas de guerra.

A la vez que los personajes ya establecidos se incorporaban a la propaganda, aparecieron personajes nuevos diseñados específicamente para este período de guerra, siendo uno de los más representativos de la época Captain America, creado en 1941 por Jack Kirby y Joe Simon para la Atlas, cuyo traje se basó en las barras y estrellas de la bandera de los Estados Unidos. *Captain America* vería en sus números 3 y 5 los primeros trabajos del que se convertiría en el editor y escritor más famoso en el medio de los comics: Stan Lee (seudónimo de Stanley Leiber) La idea central del personaje es la de un voluntario para el ejército no apto para el servicio, que entra como voluntario en un experimento de un súper-suero, que reconstruye sus tejidos muscular y cerebrales a un grado sobrehumano. De esta forma, y manteniendo su identidad secreta, se une al ejército para combatir al "enemigo".

Poco después del empleo de los comics como propaganda, se dio la expansión de los comics humorísticos, de romance, y aparecieron los primeros ejemplos de los comics de terror y crimen, que serían decisivos en el desarrollo de los comics en la década de los

50's. Los comics comenzarían a dirigirse ahora hacia un público adolescente. La economía de guerra trajo consigo una racionalización del papel, lo que se reflejó en la disminución de los títulos nuevos durante 1943. Aún con dicha disminución del papel, las ventas totales de comics en Estados Unidos generaron alrededor de 30 millones de dólares, con un tiraje de aproximadamente 25 millones de copias.

El fin de la segunda guerra mundial trajo consigo una disminución en el nivel de ventas de los comics. "Los soldados habían estado comprando cantidades grandes de comics a su disposición en las tiendas de los campamentos. Ahora estaban de regreso en el mundo real, lo que significaba que estaban desempleados o en trabajos mal pagados. Además, el vínculo entre los soldados y los superhéroes, ambos combatiendo a un enemigo común, se había ido". Aunado a esto, la "atmósfera" social en los Estados Unidos, y en el mundo en general, de la segunda mitad de los años cuarenta no era, en oposición a lo que había sido en sus primeros años, igual de propicia para los héroes enmascarados con súper poderes, ni a los personajes de aventuras que poblaron las páginas de los comics de la época de la guerra mundial. En estas circunstancias socioeconómicas, fue el realismo lo que se constituyó en la fórmula del éxito editorial en los comics.

Aunque sin un consenso generalizado, se considera que el fin de la guerra mundial en Europa es lo que marca el fin de la "Golden Age" en los Estados Unidos. Los años de transición entre la "Golden Age" y la "Silver Age" se dan entre 1945 y 1950.

#### EL PERIODO DE TRANSICION.

Cronológicamente, el primer género que se explotó tras la disminución del interés en los superhéroes fue el del terreno cómico, cuyos personajes centrales eran animales con características antropomórficas, con ilustraciones de tono simpático e infantil, similares a las empleadas en las animaciones de Disney o de la Warner en sus dibujos animados de la época. De hecho, la mayor parte de estos comics estaban basados en historias o personajes provenientes de dichas animaciones. La principal casa editorial de



este género fue Dell, aunque muy pronto todas las editoras grandes de comics tenían títulos de este estilo. Esta compañía publicaba desde 1940 historias con los personajes de Disney.

Es durante estos años que tienen difusión preferencial en los comics personajes como Bugs Bunny, Daffy Duck, Andy Panda, Woody Woodpecker, Uncle Scrooge, Archie, etc.

Al desarrollo de los temas cómicos, siguió el de las historias de vaqueros y pistoleros. Las editoriales pusieron su atención en esta línea tras observar el éxito de *Hopalong Cassidy* de la Fawcett, que tras 5 años de publicación se encontraba vendiendo 8 millones de copias en 1948.

Casi al mismo tiempo de la aparición masiva de comics de "Western", en 1947 se dio la primera aparición de un comic de "romance", por los mismos creadores del Captain America, *My Date Comics*, que resultó un fracaso editorial. Su segunda creación de este género, *Young Romance*, aparecida en septiembre del mismo año, tuvo el resultado opuesto, circulando por 29 años continuos con 208 números (Sassienie, 1994)<sup>33</sup>

Sin negar la popularidad de los títulos de vaqueros y de romance, es en este año cuando comienza a darse el auge de los comics de crimen y de terror, al grado de que para el año de 1948 materialmente todas las editoriales tenían al menos un título de terror en venta, y, viendo su rentabilidad, algunas de las compañías cambiaron títulos ya existentes hacia la nueva ola de terror que comenzaba a acaparar el mercado.

Aunque el primer comic sobre crimen fue *Crime Does Not Pay* en 1942 (Sassienie, 1994)<sup>34</sup>, de la Gleason, el empresario más representativo de esta tendencia es William Gaines (Hijo de Max Charles Gaines, quien había abandonado la DC en 1944 y fundado su propia compañía, la Educational Comics, que cambió su nombre a Entertaining Comics, y actualmente es conocida como EC) En un principio la EC reflejó el deseo de su fundador de utilizar los comics en la educación masiva, y entre sus primeros títulos publicados se

encuentran *Picture Stories from American History* (1946), *Picture Stories from World History* (1947) y *Picture Stories from Science* (1947).

La línea editorial cambió al asumir William Gaines la presidencia de la compañía tras la muerte de su padre en 1947. International Comics cambió su título a International Crime Patrol y comenzó a publicar *War Against Crime*, ambos en 1948. Al poco tiempo, la EC publicaba tres títulos de horror, dos de crimen y dos de ciencia-ficción. Las historias contenidas en sus comics denunciaban, en formas que iban de lo sofisticado y sarcástico a lo visualmente impactante, la fragilidad y la hipocresía tras la aparente integridad del sistema norteamericano, en forma de lecciones morales, llegando incluso Ray Bradbury a escribir adaptaciones de sus obras en ellos.



Tras el éxito de la EC, los comics de crimen y horror de todas las editoriales invadieron el mercado, así como había sucedido con los superhéroes tras la aparición de Superman y Batman. El surgimiento descontrolado de compañías dedicadas en ocasiones exclusivamente a la publicación de comics de terror acabó generando algo equivalente a la industria de la pornografía actual. Aunado a esta atmósfera, se añadía el hecho de que, contrariamente al material dirigido para adultos en los medios masivos, como películas y espectáculos de los centros nocturnos, que eran legislados, los comics eran un medio completamente abierto, así que el sadismo, los estereotipos raciales y la deshumanización femenina comenzaron a ser algo común en los comics.

Al mismo tiempo que se daba el auge de éste género, en los Estados Unidos la situación sociopolítica había cambiado bastante desde la última década, y, al final de la guerra mundial, privaba en la sociedad norteamericana un sentimiento de paranoia contra todo grupo social que no se ajustara a las ideales de comportamiento de aquella sociedad, sentimiento muy reforzado por las campañas propagandísticas del Estado, quien ahora veía en los países con gobiernos socialistas al "enemigo", y trataba de consolidar en sus ciudadanos la idea de que debían consolidar una especie de "frente común" para permanecer firmes ante una eventual invasión.

En estos años, los Estados Unidos se encontraban participando en la guerra de Corea, lo que contribuyó a intensificar las persecuciones de presuntos simpatizantes de los comunistas y antiamericanos, en lo que se conoce generalmente como el McCarthismo. Al mismo tiempo, la opinión pública de los Estados Unidos comenzó a preocuparse por el aumento de la criminalidad, y del porcentaje de jóvenes envueltos en ésta.

Este fanatismo no tardaría en afectar directamente a los medios de comunicación, siendo la industria de los comics una de las más señaladas por la opinión pública como un posible agente nocivo para la juventud de aquel país, llegando incluso a realizarse quemadas públicas de comics en algunas ciudades pequeñas de los Estados Unidos. En los años finales de esta década y en los primeros de los 50's, comenzó a ser cada vez más común que en las notas policíacas sobre crímenes juveniles, los acusados declararan que la idea, o los métodos delictivos empleados, los hubieran adquirido en los comics de terror.

Como respuesta a parte de las críticas públicas, en 1948 varios editores de comics formaron la Asociación de Editores de Comics (Association of Comic Magazine Publishers, ACMP), cuya función básica era sentar la normatividad bajo las cuál debían publicar sus miembros. Una de las razones principales del fracaso de esta asociación fue que no agrupaba a todos los grandes editores (entre los ausentes más importantes estaban DC, Dell y la Gilberton Company, editora de *Clásicos Ilustrados* que publicaban bajo sus propias normas) La ACMP desapareció al poco tiempo de fundada, y empezó a ser responsabilidad de cada editor auto-regularse.

En los años que siguieron, las críticas contra los comics fueron más intensas. En 1949 el gobierno canadiense estableció leyes ambiguas al respecto de los comics de crimen, y en 1950 varias asociaciones de padres de familia norteamericanas los prohibieron.

Finalmente, el asunto del terror y el crimen en los comics llegó al Subcomité del Senado para investigar la Violencia Juvenil en los Estados Unidos (establecido en 1950) Una de éstas audiencias se enfocó al "problema de los comics de horror y crimen". Las

audiencias concernientes a los comics se realizaron en abril y junio de 1954, en Nueva York.

Uno de los asesores del Senado de los Estados Unidos en materia de violencia juvenil era el Dr. Fredick Wertham, cuyo artículo publicado en 1948 en la revista *Callier*, *Horror en la guardería (Horror in the Nursery)*, marcó de forma significativa la forma en la que la opinión pública en general comenzaría a reaccionar ante los comics. El campo de estudio del Dr. Wertham era la relación entre la salud mental y la conducta criminal, y había comenzado a investigar el efecto que tenía la lectura de comics en la formación de la conducta del individuo.

En 1954 publicó su cuarto libro, *Seducción de los Inocentes*, cuyo argumento principal sostenía que los comics eran una de las causas principales para la delincuencia juvenil. El libro, basado en un estudio realizado por Wertham en delincuentes juveniles, presenta algunos casos de delitos violentos realizados por adolescentes y niños que, además de tener problemas conductuales, leían comics. Asimismo, el libro contiene relatos de hechos violentos relacionados con la supuesta imitación de los comics por parte de niños.

Debido a que Wertham se había convertido en un hombre respetado en el campo de la psiquiatría, y a que era asesor del Jefe Censor del Departamento del Tesoro de Estados Unidos, se solicitó su opinión profesional. De tendencias liberales, su postura no fue censurar los comics en general (aunque en sus declaraciones durante las audiencias criticara a toda la industria), sino restringir la venta de los comics de crimen y horror solo a las personas mayores de quince años.

En 1954, el director del subcomité realizó una declaración en donde resumía las conclusiones de las audiencias, recomendando a los editores de comics una política de auto-normalización, que trajo como resultado la formación de la Asociación de Comics de América (Comics Magazine Association of America) en octubre del mismo año, que adoptó el Código de Comics (Comics Code), que es un conjunto de normas a las que los miembros de la asociación debían adherirse para recibir un sello de aprobación. Los

vendedores de revistas no exhibirían (y por lo tanto, no venderían) ningún comic que no tuviera el sello de la asociación. "... la creación del Código de Comics, o sacrificó el crecimiento artístico de los medios [masivos de comunicación] en Estados Unidos, o salvó a la industria [de los comics] de la extinción."(Pascoe, 1994, p.32)<sup>35</sup>

Tras el código, los editores que tuvieron dificultades para adaptarse a las nuevas normas editoriales desaparecieron. La principal característica del Código <sup>1</sup> es que no permitía la publicación de comics cuya temática principal fuera el crimen o el horror. La EC, crítica del sistema, tuvo que cambiar su línea editorial hacia títulos de contenido más cómico, hasta dedicarse exclusivamente a la publicación de *Mad*, caracterizada desde sus inicios por su humor satírico, y que se ha convertido en una de las revistas humorísticas de mayor difusión y venta entre los adolescentes de los Estados Unidos. Paralelamente, los comics de terror y crimen se dejaron de publicar.

En el largo plazo, el Código tuvo dos consecuencias trascendentales para el desarrollo de este medio:

- Los argumentos tuvieron que volverse más infantiles y menos orientados a reflejar la realidad, con el fin de poder ser aprobados y vendidos.
- El comic comenzó a ser considerado sub-literatura, hasta que a mediados de los 80 aparecieron masivamente obras de una calidad literaria superior.

"...[los] comics en general serían cargados con la maldición de '¡ Santo Esto!' y '¡ Santo Aquello!'"(Dixon, 1991)<sup>36 2</sup> . En resumen, los comics se volvieron más "suaves" e infantiles, situación que perduraría hasta finales de los años 70.

En pocos meses, desapareció una parte significativa de la industria editorial de comics de los Estados Unidos, Atlas (precursora de Marvel Comics) se vio obligada a reducir su línea editorial en aproximadamente dos tercios -55 títulos- y a supeditarse a las

---

<sup>1</sup> Ver anexo

<sup>2</sup> N del A: La frase está tomada de la serie televisiva de Batman grabada en los años 60's, que tanta influencia tendría en la forma en la que la población general, por lo menos en México, percibe a los comics en general.

políticas de distribución de la DC, y esta, en vez de lanzar al mercado personajes nuevos, prefirió basar su supervivencia editorial en "revivir" a muchos de sus personajes de los cuales no había publicado historias en algún tiempo, situación que daría paso a lo que se conoce como la "Silver Age". Cabe mencionar que algunas de las compañías, en el momento de su desaparición, vendieron sus personajes a la DC.

#### **b) LA "SILVER AGE" DE LOS COMICS EN ESTADOS UNIDOS (1946-1969)**

Así como el *Action Comics # 1* es el título al que generalmente se asocia el inicio de la "Golden Age", *Showcase #4*, (octubre 1956) de la DC fue el comic que comenzó la "Silver Age". En él se reintroducía a The Flash, en un contexto cambiado totalmente a excepción de sus poderes, situación que la DC explotaría con todos sus personajes (a excepción de Superman y Batman, a quienes no "reinventó" en estos años), y consolidaría su supremacía editorial en los siguientes años.

La fórmula para las "reinvenciones" de sus personajes fue simple: presentaba una historia corta de aquellos personajes provenientes de la "Golden Age" a los que quería retomar, la publicaba en algún comic con formato de varias historias de personajes diversos y, en caso de presentarse demanda por parte de los lectores, los personajes "reinventados" obtenían su propio título mensual. El título en el que usualmente se "reinventaba" a los personajes fue *Showcase*. Al igual que la aparición de Superman trajo consigo la aparición de los superhéroes, la reaparición de The Flash originó una larga serie de "reapariciones".

Harvey introdujo en esta época a Richie Rich (Ricky Ricón), Little Dot (Rosa Rueditas) Baby Huey y otros personajes similares.

Para 1958, DC comenzó paulatinamente a introducir personajes nuevos, siendo una parte considerable de éstos, los co-estelares de los personajes centrales o, al menos, parte de sus equipos. La mayor parte de las historias de los comics de estos años se situaban fuera de la Tierra, o al menos los personajes principales interactuaban con extraterrestres o monstruos descomunales.

“... La Silver Age fue en gran parte una era de superhéroes, y su éxito definió los comics de Estados Unidos en términos de esos personajes. Los géneros como comedia y romance fueron eliminados poco a poco una vez que la televisión se convirtió en el principal proveedor de entretenimiento popular generalizado; los comics en contraste se volvieron altamente especializados” (Daniels, 1995, p.130)<sup>37</sup>

En marzo de 1960 apareció un comic que ayudaría a definir el rumbo de los comics. *The Brave and the Bold* #28 presentaba a la Justice League of America (recreación de la Justice Society de los 40's y, una vez mas, creación del editor Julius Schwartz) que en octubre del mismo año tendría su propio título. En el mismo mes, la DC introduciría al mercado otra idea editorial: los anuales.

En ellos, la DC reimprimía una serie de historias recopilándolas en un solo número, con el aliciente de incluir algunas ilustraciones mas que no estarían disponibles en ninguna otra edición. Con el tiempo, las recopilaciones de historias difíciles de conseguir se volverían un formato solicitado por los lectores de comics, y los anuales presentarían historias fuera de la continuidad editorial de los personajes. El primer anual que apareció fue el de Superman.

La Justice League of America fue un factor importante en el nacimiento y éxito de la Marvel Comics y en lo que se conoce dentro de este medio como “la era Marvel de los Comics”.

Martin Goodman, editor de lo que sería la Marvel Comics, al ver el éxito del recién aparecido equipo de personajes de la DC, ordenó a Stan Lee la creación de un equipo similar. Lee se negó a copiar la idea, y creó un equipo diferente que Jack Kirby dibujaría. En Noviembre de 1961 apareció *The Fantastic Four* #1, que presentaba a un equipo de 4 personajes con personalidades más “reales”. Obtuvieron sus poderes al investigar una tormenta cósmica a bordo de un cohete experimental. Así, la Marvel Comics rompería con la fórmula tradicional de los súper héroes.

El equipo inicial de la Marvel sentó entonces lo que sería la base distintiva de los comics publicados por esta compañía: "... acción emocionante presentada a través de arte dinámico, caracterización que iba mas allá del ideal superheroico uni-dimensional común para presentar un amplio rango de emociones; colocar a los héroes en un mundo moderno reconocible donde tenían que enfrentarse con muchos de los problemas que el lector ordinario tendría que enfrentar; un sentido del humor llevado por una visión de la vida agudamente irónica; y el uso de la figura del súper-héroe para representar al individuo moderno alienado" (The many ages of Marvel Comics, 1996, p.34)<sup>38</sup>

La entrada formal de la Marvel en la industria la revitalizó, y para 1962, las ventas de comics alcanzaron su punto mas alto en los últimos diez años, aun cuando las principales editoriales habían aumentado sus precios de portada.

De esta manera, Stan Lee puso en el mercado a una serie de personajes caracterizados por su alienación de la sociedad a la que ellos "defendían", siendo su principal mérito: "... el entrelazamiento temático de diversos comic-books paralelos hasta crear un vastísimo mundo de ficción con multitud de personajes, que las diferentes tiras contemplaban mes a mes, simultáneamente, desde perspectivas distintas (...) (los) temas tratados en una serie reaparecían en otras a través de un tratamiento narrativo complejísimo donde abundaban las referencias recíprocas. (...) las fabulaciones marvelianas adquirían su mayor imagen de realismo y veracidad a través de este mundo ficticio..." (Coma, 1979, p.203)<sup>39</sup>. Es durante este periodo que fueron creados los personajes mas conocidos de la Marvel: The Incredible Hulk, The Amazing Spider-Man, Ant Man y The Mighty Thor en 1962, Iron Man, The Avengers, X-Men, Sgt. Fury and his Howling Commandos en 1963, Daredevil en 1964 y Nick Fury en 1965. Estos títulos tendrían una influencia decisiva en virtualmente todos los comics de acción norteamericanos desde entonces y hasta a principios de los 90's.

En 1962 aparece el personaje más representativo de la Marvel, Spider-Man, en el #15 de *Amazing Fantasy*. La historia se basa en un estudiante universitario, Peter Parker, que es mordido por una araña radioactiva, lo que le hace poseer características sobrehumanas. El punto diferencial de este personaje con los superhéroes existentes



hasta el momento, es que sus preocupaciones centrales son las de cualquier adolescente (ser aceptado socialmente, ayudar económicamente a sus tíos, obtener buenas calificaciones, etc.), hasta que aparece su motivación para combatir a los criminales, cuando debido a su apatía su tío es asesinado. El personaje tuvo tanta aceptación entre los adolescentes que obtuvo su propio título, *The Amazing Spider-Man*, en marzo de 1963.



En ese mismo año, aparece el título que en los años 80 se convertiría en el más vendido en los Estados Unidos, aunque en un principio su impacto no fue grande en el mercado: *The X-Men*, un equipo de adolescentes que se llamaban a sí mismos “mutantes” (basados también en un equipo de la DC aparecido 6 meses antes, *Doom Patrol*)

En 1964, reaparece el Captain America en *Avengers* #4, y la DC decide dar un aspecto nuevo a Batman, cuyas historias, como resultado de la autocensura con motivo del Código, se centraban regularmente en combatir extraterrestres en otros planetas. El cambio de imagen y la mejoría en los guiones se debieron a su editor, Julie Schwartz, en 1964. El mayordomo del personaje fue asesinado, para volver a los comics en 1966, debido a la gran influencia que tuvo la serie televisada.

El siguiente auge de los comics en general se debió precisamente a la serie televisada de Batman, que comenzó a transmitirse en los Estados Unidos en enero de 1966 (Sassienie, 1994)<sup>40</sup> Al igual que con los comics de crimen, la opinión pública volvió su atención a la influencia de los personajes de los comics, cuando, al igual que con la serie de televisión de Superman doce años antes, una gran cantidad de niños resultaron lesionados al pretender ser los personajes de las series.

Un efecto colateral de la serie, fue que a la audiencia de la televisión, que no era consumidora habitual de comics, se le transmitió la impresión de que los comics eran una especie de literatura infantil cómica. Este hecho se reforzaba en la medida que las

historias contenidas en los comics no volvieron a tratar temas más complejos y apegados a la realidad sino hasta mediados de los años 70.

Debido a la falta de creatividad en las historias de finales de los años 60, el auge de los superhéroes logrado por la Marvel a principios de la década se estancó, lo que trajo como consecuencia que se comenzara a dar un giro diferente a las historias, haciéndolas paulatinamente más maduras por un lado, y acercándolas más a un reflejo de la realidad por el otro. El primer campo donde comenzó a gestarse este cambio fue en el llamado medio *underground*. Las publicaciones de este tipo, dirigidas a un sector más culto y menos masivo, fueron un medio de protesta contra el sistema social de la época, y en donde comenzó a gestarse la "maduración" estética de los comics.

Este tipo de comics comenzó a ser publicado, a principios de los años sesenta, en las revistas universitarias, gacetas y periódicos de la corriente *underground*. Fue en este tipo de publicaciones donde una cantidad importante de los autores influyentes de los años ochenta desarrollaron sus primeros trabajos. También es en este formato menos comercial donde comienzan a darse los primeros comics de una longitud mayor, donde podía darse un tratamiento más complejo a una historia, siendo la crítica social la constante en los argumentos.

La falta de "innovación" en las historias, los cambios sociales a finales de la década de los sesenta, y el impacto que los comics *underground* habían comenzado a causar,



facilitaron que la crítica social llegara a los comics de súper héroes, que habían tendido por lo general hacia la divulgación del sistema establecido. Los ejemplos más significativos de este acercamiento socio-político a la realidad norteamericana se dio por primera vez en las editoriales "grandes" en la serie *Green Lantern-Green Arrow* (publicados entre 1970 y 1972 por la DC) y el *Amazing Spider-Man* (Marvel) de junio de 1971, que merecieron la atención pública y originaron el primer cambio en el Código de Comics desde su texto inicial.

La aparición de estas historias permitió de nuevo la creación de comics con un enfoque menos infantil en las historias, así como el regreso de las historias de horror. Además de este hecho, las ventas en general de los comics se vieron incrementadas por la aparición cada vez más frecuente de series de televisión (*Wonder Woman*, *Hulk*) y de largometrajes (*Superman*) basadas en personajes de los comics.

En 1975, la DC y la Marvel producen la que sería su primera edición conjunta, la adaptación de *El Mago de Oz*, y en el año siguiente, publican *Superman vs. The Spider-Man*, siendo tal su éxito, que motivó a la aparición de 4 números más donde las dos editoriales hicieron aparecer a personajes de sus respectivas compañías en un mismo título co-editado.

Para finales de 1977, la contracción de la industria había originado que solo quedaran menos de 10 editoriales. En el mismo año, aparece el primer comic publicado de forma independiente con éxito editorial, *Cerebus*, de la Aardvark-Vanaheim. El comic además de la publicación tenía distribución independiente.

La transición de esta etapa está marcada por los cambios en la distribución, que en un corto plazo dieron como resultado la ampliación de este mercado hacia sectores de la población con un nivel socioeconómico más elevado.

#### c) LA “MODERN AGE” DE LOS COMICS EN ESTADOS UNIDOS.

El inicio de la actual etapa de los comics en los Estados Unidos se encuentra determinado por dos fenómenos principales: a) el cambio en las formas de distribución, y b) el tratamiento de las historias desde una perspectiva más realista, tendiente a lo que podría llamarse “realismo fantástico”.

El cambio en las formas de distribución facilitó la aparición de tiendas especializadas en la venta de comics, situación que se dio paralelamente a la desaparición de un número significativo de puestos de revistas, que era donde este tipo de publicaciones se vendían en mayor número. De esta forma, la distribución de comics

cambió de una política de venta a consignación a los puestos de revistas (donde sólo se facturaban al vendedor los ejemplares vendidos, y se devuelven al distribuidor las copias restantes), a una venta por pedido basada en las ventas de ejemplares (donde el vendedor minorista determina la cantidad que desea le sea surtida, y él tiene que hacerse cargo de los ejemplares desde el momento de su llegada al punto de venta)

La apertura de tiendas especializadas, a su vez, hizo propicia la aparición de un mercado más amplio que cubrir y, al mismo tiempo, este mercado directo facilitó que los editores independientes (por lo general pequeños) pusieran sus títulos al alcance de una mayor cantidad de lectores, situación que facilitó que el mercado de los comics comenzara a diversificarse de nuevo en una forma estable, lo que permitió que para 1983 existiera en el mercado el mayor número de editores en los últimos 40 años. Así, con la incorporación paulatina de editoriales independientes a los catálogos de los grandes distribuidores, se dio la oportunidad de que obras con una perspectiva más crítica o una calidad literaria mayor salieran de los círculos underground e intelectuales, y se comenzaron a convertir en publicaciones con tirajes elevados.

Otra consecuencia de la aparición de éste mercado, es que al perder los puestos de revistas la exclusividad de la venta, el Comic Code perdía gran parte de su importancia como instrumento normativo de la creación de las historias, dándose así la oportunidad de publicar aquellas que no estuvieran apegadas a las normas de autocensura vigentes hasta ese momento.

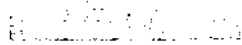
El formato de las mini-series comenzó a usarse regularmente. Mediante este formato podían publicarse historias que no afectarían la continuidad regular de los títulos, a la vez que podía profundizarse en aspectos de los personajes que hubieran sido difíciles de tratar en las series regulares. Series como *Secret Wars* (Marvel, 1984) alcanzaron tirajes de 750,000 copias.

El símbolo creativo de la industria de los comics en Estados Unidos durante la década de los 80 fue Frank Miller, que comenzó a destacar a través de su trabajo en series como *Daredevil*, y mini series como *Ronin* o *Batman: The Dark Knight Returns*, con

un estilo "... cinematográficamente revolucionario, que es perfectamente apropiado para el medio de los comics. Su contribución es única, que es por lo que él permanece como una influencia poderosa en la progresión de esta forma de arte" (Sassienie, 1994, p.108)<sup>41</sup>.



El mérito de *The Dark Knight Returns* (DC, 1986), radica principalmente en sus imágenes intensas y en el realismo con el que la historia es tratada (situada en un futuro cercano) La publicación de la historia (en cuatro partes, que después serían reunidas en una recopilación) simboliza el final del estancamiento creativo para las grandes editoriales, en el que habían estado desde la aparición del Comic Code, dándose un tratamiento más maduro a las historias a partir de este hecho.



En el mismo año, Dark Horse Comics publica su primer título la antología de historias cortas (que continua publicándose actualmente) *Dark Horse Presents*. Con el tiempo, esta editorial se convertiría en una de las casas editoras independientes más importantes, obteniendo los derechos de un número considerable de obras cinematográficas de éxito comercial.

Es a partir de 1986 que comienza a darse un marcado acento realista en las historias. En el tratamiento de los personajes fantásticos, como los súper héroes, se les comienza a integrar a la vida de las personas "comunes" en situaciones más cotidianas. Ejemplos de esto podrían ser la boda de Spider-Man en 1987 (que se dio a lo largo de historias publicadas en forma simultánea en los diarios y en los comic-books), o el hecho de que un personaje como Lex Luthor cambie de ser un científico desequilibrado emocionalmente, a ser un empresario multimillonario.

En el mismo año aparece *Lone Wolf and Cub*, publicada por First Publishing traducción al inglés de un comic japonés (manga) A partir de entonces las traducciones de obras japonesas comenzarían a ser frecuentes y a volverse cada vez más populares,

llegando ocasionalmente en los próximos años obtener ventas mayores que los comics norteamericanos.

En Japón, el manga es un fenómeno social. Gran parte de estas publicaciones están caracterizadas por escenas de sexo y violencia, que son el reflejo del proceso de asimilar los valores culturales occidentales a la cultura japonesa. De acuerdo a estadísticas de 1994, las ventas anuales por publicaciones en aquel país ascendieron a ¥2.5 billones, de los cuales, ¥ 350,000 millones fueron generadas por mangas y revistas, y ¥ 250,000 millones por libros de manga, esto es: la cuarta parte de las ventas del sector editorial japonés, están generadas en los comics (Kure, 1995) <sup>42</sup>

Uno de los primeros éxitos editoriales de los comics japoneses traducidos fue Akira (publicada por Epic), situada en el año 2030, 38 años después de una guerra mundial comenzada en 1992, misma que inspiró a un largometraje de animación homónimo. De forma paulatina, los comics japoneses comenzaron a integrarse de forma importante en el mercado norteamericano, hasta constituir una parte significativa de las ventas del mismo, y a influenciar el estilo de muchos autores.

Dentro de esta línea editorial "realista", aparecen novelas gráficas como *V for Vendetta* (reimpresión de la historia publicada originalmente en Inglaterra en la revista *Warrior*) Esta novela, junto con *The Watchmen*, *The Killing Joke* y *The Dark Knight Returns* son algunos de los ejemplos más representativos de este periodo de resurgimiento creativo, marcado por obras orientadas hacia un público maduro.

A partir de entonces, la industria de los comics presentó de nuevo un crecimiento sostenido (gracias en gran medida a la aparición del mercado directo que favorecía a las tiendas especializadas y a la mejora en los sistemas de distribución), al mismo tiempo que comenzaron a aparecer obras con un nivel narrativo superior que les han valido la obtención de premios literarios reconocidos a nivel mundial.

Además de Dark Horse Comics, en mayo de 1991 aparece Valiant, con licencias de personajes de la Gold Key, como Magnus, Doctor Solar y Turok, (anteriormente, Valiant había salido al mercado publicando historias de personajes de video juegos, con poco éxito). El siguiente año, 1992, aparecería la primera publicación de Image Comics, *Youngblood* #1.

Image comics se ha consolidado como la tercera compañía de comics más importante de los Estados Unidos, y es la creación de tres de los mejores creadores de la Marvel en ese momento: Jim Lee, Todd McFarlane y Rob Liefeld, quienes decidieron independizarse y crear su propia compañía, cuya idea central era la oportunidad de libertad creativa, y la posibilidad de que los autores tuvieran derechos sobre los personajes que habían creado. 10 años antes, Marvel había creado una división editorial, Epic, donde los autores podían mantener sus derechos de autor sobre las obras que habían creado, pero con poco éxito.



### C) LOS COMICS EN MÉXICO

Después de la televisión, el comic es el medio de comunicación masivo más importante en México. (Suárez, 1985) <sup>43</sup> De acuerdo a Taibo (1982, en Suárez) en el país se publican mensualmente más de 100 millones de ejemplares de comics y fotonovelas. El tiraje aproximado de un comic se ubica entre 45,000 y 60,000 ejemplares, mientras que de un libro exitoso se editan alrededor de 6,000. México es el país donde más comics y fotonovelas se consumen por habitante, siendo éstos los medios a través de los cuales la población tiene contacto con la lectura. Este hecho plantea una paradoja: por un lado, el país tiene una población que se mantiene en contacto con la lectura, por el otro, el país tiene una población cuyo contacto con libros, revistas o periódicos es prácticamente nulo.

Los antecedentes del comic en México se remontan a la caricatura política de finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Poco tiempo después de consumada la

independencia, la caricatura nace en periódicos como *El Sol* y *El Correo de la federación* (Rius, 1983) <sup>44</sup> siendo su uso principal la crítica política. Uno de los principales difusores de este tipo de caricatura fue *La Orquesta*. Los primeros intentos de historieta propiamente se dieron en *El Ahuizote*, cuando al autor no le era suficiente una sola viñeta para transmitir la idea completa, por lo cual fragmentó la historia en una secuencia (Rius, 1980) <sup>45</sup>

En sentido estricto, el primer comic exitoso en México fue *Don Catarino y su Apreciable Familia* publicado en *El Heraldo de México*. Los personajes eran un campesino, su esposa y sus dos hijos, inmiscuidos en situaciones chuscas derivadas de los avances tecnológicos que no acaban de comprender (Suárez, 1985) <sup>46</sup>

De acuerdo a Carmona y Herrera (1982) <sup>47</sup> dentro de las principales características de los comics y fotonovelas en México destacan:

- Las características físicas de los protagonistas no corresponden a estereotipos nacionales
- Los atributos de vestimenta, status y presentación son enfatizados
- El nivel socio-económico de los protagonistas es medio, lo que no concuerda con el grueso del mercado consumidor.
- La temática principal son los problemas sentimentales, pseudo amorosos y pasionales
- El atractivo físico, el dinero y el acto sexual son los principales satisfactores.

#### **a) ANTECEDENTES.**

En México, al igual que en el resto del mundo, el comic como producto editorial nace a finales del siglo XIX, con fuentes tan remotas como la imaginería popular. Sin embargo, la trayectoria cultural mexicana determina que el comic en nuestro país no sea solamente la simple importación de un modelo ajeno, otorgándole personalidad propia.

Las primeras imágenes impresas en el continente americano fueron estampas religiosas. El proceso de cristianización se apoyó en obras como *Breve y más compendiosa*



*doctrina cristiana en lengua mexicana y castellana y Escala espiritual para subir al cielo* de San Juan Climaco en 1539. En los inicios de la Colonia, aparecen grabados tanto de santos y mártires, como de aparecidos, diablos, brujas y calacas, que castigan a los pecadores (Aurrecochea y Bartra, 1988) <sup>48</sup>

También fueron comunes las hojas-volantes que transmitían noticias, y se enfocaban inicialmente a sucesos europeos, para después ir incorporando paulatinamente situaciones locales. Pronto comenzaron a narrar hechos violentos como ejecuciones, crímenes y hechos insólitos. Se comenzó a mezclar lo mágico con lo real y al demonio con las noticias, lo que fundaría el sensacionalismo en la prensa mexicana. Las primeras imágenes de la cultura popular transmitidas a través de los grabados, retratan los ejemplos y los castigos, fusionando el horror de lo sobrenatural con la moraleja idealizadora. El posterior matiz humorístico con el que se empezaría a tratar estos temas constituye una liberación del miedo, que permite al pueblo reír de la muerte, los demonios y la tragedia, ya que éstos son despojados de su carga fatídica y solemne, volviendo a la muerte simple esqueleto burlesco y pícaro (Aurrecochea y Bartra, 1988) <sup>49</sup>

Recién consumada la Independencia, las ilustraciones se ocupan de crear sentimientos de identidad nacional a través del registro de costumbres, paisajes y rostros: símbolos de una nacionalidad que se encuentra entre la fantasía, las aspiraciones y la realidad, y que se refleja en publicaciones que representan paisajes, monumentos y ruinas arqueológicas. Gracias a los adelantos técnicos, éstas imágenes pueden comenzar a ser reproducidas en serie. La introducción de la litografía en 1826 transforma la industria editorial, posibilitando la aparición de publicaciones completamente ilustradas (alrededor de 1870) en las cuales asoman los signos del lenguaje propio de los comics, con viñetas donde texto e ilustración comienzan a formar un mensaje integrado (Aurrecochea y Bartra, 1988) <sup>50</sup>

Además de la litografía artística, surgen los talleres gráficos populares, con pretensiones menores. Produciendo desde cromos y calendarios hasta cuentos infantiles, pasando por canciones, catecismos y principalmente volantes sensacionalistas de temas sobrenaturales y sangrientos, dichos talleres difunden las creencias, pasatiempos y deseos

del pueblo. En este ámbito destaca José Guadalupe Posada: *Las aventuras de un ladrón de relojes*, fragmentos de *Don Chepito Marihuano* y *Por amar a una mujer casada* son ejemplos de comics creados por éste grabador.

A finales del siglo XIX, en México y el mundo occidental hay una gran producción de publicaciones ilustradas: caricaturas, volantes, folletines, etc. que son consumidos tanto por analfabetas como por gente escolarizada. Folletines románticos, libros de aventuras, novelas costumbristas, de picardía y de viajes, juegos de Oca y lotería son importados desde Barcelona. Las aleluyas y los romances fueron importantes para el desarrollo del comic en México: hojas de colores de formato grande, impresas con grabados y comercializadas en Europa desde el siglo XVII, que narran, mediante secuencias de imágenes apoyadas en textos rimados, aventuras, hechos políticos, crímenes y vidas famosas, etc. (Aurrecoechea y Bartra, 1988) <sup>51</sup>

Alrededor de la década de 1920, el costumbrismo y los tipos populares son los rasgos que definen a los primeros comics mexicanos. En los años 30, el amarillismo de los volantes, el folletín de romance y el humor negro de Posada, comienzan a incorporarse al medio. Además, la relación comienza a ser recíproca: personajes y temas del comic comienzan a hacerse presentes en obras plásticas, juguetes, ferias, canciones, corridos y leyendas. Si bien los volantes amarillistas son la base popular del comic en México, sus antecedentes periodísticos están en la prensa política, gráficamente satírica.

#### **b) LA CARICATURA POLÍTICA**

Mucho del debate en torno al proyecto de nación se llevó a cabo a través del periodismo: desde la guerra de independencia en 1810 (*El despertador americano* de Hidalgo) hasta el segundo periodo de Porfirio Díaz (*Recuperación* 1900-1918) Lo intenso de la lucha política y la necesidad de atraer lectores, estimulan lo satírico y burlón de la prensa, que condensa el odio popular contra lo extranjero, los déspotas y los prepotentes. La prensa mordaz se esmera en magnificar los defectos del enemigo atacándolo con ofensas, insultos y vulgaridades. En un país prácticamente analfabeta, las ilustraciones compensan la escasa penetración del mensaje escrito. Desde 1826, con la aparición de la

litografía, la prensa “chica” reforzará sus titulares llamativos con viñetas cada vez más abundantes (Aurrecoechea y Bartra, 1988) <sup>52</sup>

Es importante destacar que no toda la producción de la caricatura política se realiza con litografía. Gabriel V. Gahona, precursor de la gráfica satírica, graba sobre madera de zapote, y Posada realiza lo más abundante de su trabajo sobre planchas de zinc. El estilo mexicano de la caricatura surge de los trazos gruesos y fuertes, de la falta de planeación que demanda soluciones técnicas inéditas y de la vocación popular que genera la demanda de mensajes directos y signos iconográficos explícitos.



La intención de la caricatura, generalmente comprensible en una segunda lectura, no recae solamente en la imagen, sino también en los textos. Esta asociación texto-imagen es el antecedente del lenguaje propio de los comics. En el caso mexicano, recurre a la rima y al uso coloquial de las palabras. En tanto que la imagen exagera los atributos físicos, el apodo resalta los atributos morales.

El acontecer nacional se representa como una lucha de clases: el poderoso opresor es representado por su imagen personal o por imágenes identificables: el gobernante, militar, catrín, abogado; las masas anónimas son representadas por tipos populares: el indio, el chinaco, el lépero. En esta forma, el caricaturista del siglo XIX trabaja con un universo delimitado de personajes centrales, narrando la historia nacional en entregas sucesivas (Aurrecoechea y Bartra, 1988) <sup>53</sup>

#### c) EL PASO DE LA CARICATURA AL COMIC

La ilustración de ficción y crónicas costumbristas, mediante las viñetas secuenciadas y los pies de texto que las narran, son el antecedente más directo del comic, junto a las aleluyas españolas. Muchos de los elementos del comic ya están presentes en la caricatura del siglo XIX: integración de texto e imágenes, y la utilización de personajes permanentes, si bien la caricatura se enfoca narrar una situación concreta.

Lo que le da al comic su carácter narrativo especial es la intención de contar una historia compuesta de acontecimientos sucesivos: la viñeta se desdobra y permite una lectura encadenada. El lenguaje del comic se desarrolla en la prensa satírica, pero aún sin ser reconocido como tal (Aurrecoechea y Bartra, 1988) <sup>54</sup>

Las primeras sátiras políticas narradas en forma de comic aparecen en *El Ahuizote*, publicado entre 1874 y 1876 (Aurrecoechea y Bartra, 1988) <sup>55</sup> El chiste político comienza a desdoblarse en varias viñetas sucesivas, lo que permite transmitir la idea en una secuencia narrativa. El texto y la imagen no se reiteran, sino que mediante su combinación se logra ampliar y profundizar el mensaje. A pesar de que no hay globos (en el comic nacional aparecerán hasta 25 años después) el autor traza los textos de forma tal que adquieren una función plástica. En ocasiones, llegan a aparecer onomatopeyas. Aunque en el *Ahuizote* no hay un conjunto de personajes creados ex profeso para una historia, reiteradamente aparecen personajes de la escena política, como el presidente Lerdo y su gabinete.

Tras la desaparición de la revista en 1895, surge *El hijo del Ahuizote*, de tono antiporfirista. La publicación y su editor fueron objeto de la persecución gubernamental, por lo que muchos caricaturistas prefirieron el anonimato (Aurrecoechea y Bartra, 1988) <sup>56</sup> El contenido era principalmente la crítica al sistema, el costumbrismo y el humor en general. No hay globos<sup>3</sup> y ocasionalmente las expresiones de los personajes son dibujadas en la viñeta. Durante el primer periodo presidencial de Porfirio Díaz, abundaron las publicaciones de sátira opuestas al régimen, muchas de las cuales emplearon como lenguaje el comic. Entre 1880 y 1890, la represión gubernamental disminuyó notoriamente el número de dichas publicaciones, si bien algunas como *Colmillo Público* lograron sobrevivir. Entre diciembre de 1903 y abril de 1904 aparece en sus páginas *Aventuras de un turista*, historia con un personaje fijo, que narra su recorrido y desventuras por todo el país. En 1903, las autoridades clausuraron definitivamente *El hijo del Ahuizote*.

---

<sup>3</sup> Ver: EL LENGUAJE DE LOS COMICS, Cap. 3

Hacia finales del siglo XIX, el periodismo comienza a masificarse, convirtiéndose en mercancía de consumo popular, tendencia que se repetirá por todo el país. Uno de los mejores representantes de este nuevo periodismo es el consorcio editorial de *El Imparcial*, que inició su conformación en 1885. En palabras de su fundador Rafael Reyes Spíndola, el diario moderno "... no formará opinión... será un buen negocio y un buen periódico" (Aurrecoechea y Bartra, 1988, p. 88) <sup>57</sup> Su enfoque fue la venta de periódicos y no la difusión del pensamiento, obtener utilidades y no depender de los subsidios oficiales. Con una agresiva política de precios, *El Imparcial* llegó a los 135,000 ejemplares para la primera década del siglo XX.

En esta nueva filosofía editorial, donde el enfoque es la venta del periódico como artículo y no como idea, es donde las ilustraciones comienzan a verse como una herramienta para incrementar el número de lectores. La caricatura gana en modernidad y técnica, perdiendo en agudeza crítica. Los diarios comenzarían a seguir el modelo editorial de los Estados Unidos, mientras el resto de las publicaciones se basarían en la tendencia editorial europea. A pesar de que dichas revistas eran francamente copiadas, los dibujantes mexicanos debían cubrir muchos espacios, como las caricaturas y chistes de personajes y situaciones locales. Este hecho, junto con la reciente importancia que comenzaba a adquirir la publicidad, generó una gran demanda de dibujantes y fotógrafos. Si bien es cierto que muchos de los caricaturistas consagrados incursionaron en este terreno, la mayor parte de los trabajos estaban a cargo de estudiantes de pintura que vieron en la comercialización de sus habilidades una forma de subsistencia, haciendo del dibujante profesional una nueva profesión (Aurrecoechea y Bartra, 1988) <sup>58</sup> Cabe señalar que la mayor parte de éstos trabajos eran políticamente neutros.

Si Joseph Pulitzer publicaba *The World*, donde en 1896 comenzaron los suplementos dominicales a colores y apareció el primer comic moderno (*The Yellow Kid*) el *Imparcial* publicaba desde 1894 comics extranjeros y a partir de 1911 editó un suplemento dominical también a color: *La Ilustración Popular*.

Aurrecochea y Bartra (1988) proponen **dos parámetros para establecer el surgimiento del comic moderno**: a) Publicación periódica en la prensa, como medio y b) Presencia de globos, líneas de movimiento, personajes fijos y narraciones seriadas, como forma. Considerando esto, el primer comic mexicano es obra de Rafael Lillo. En 1908, *El Mundo Ilustrado* deja de ser propiedad de Reyes Spíndola y el 5 de julio aparece ***Las Aventuras de Adonis*** (3ª de forros del tomo II, año XV) con un capítulo llamado "Justos por pecadores". El protagonista, Adonis, es un bulldog, probablemente inspirado en dos personajes del comic norteamericano: "Beans" (*Little Jimmy*, aparecido en 1905) y



"Tige" (*Buster Brown*, aparecido en 1906) El compañero de Adonis es un hombre regordete, bigotón y cuyo nombre no aparece en la serie. Tras algunos capítulos, queda claro que dicho hombre es el dueño de Adonis. A partir del cuarto capítulo aparecen los globos y textos exclamativos. Se publicó semanalmente durante seis meses, con un total de 25 apariciones.

Con la revolución modernista y el ascenso al poder de Madero, la caricatura política retoma fuerza y el presidente ocupa un lugar preponderante en los chistes políticos entre 1910 y 1912. Díaz fue mostrado como prepotente, déspota y represivo, pero muy raramente ridículo. En contraste, las características físicas de Madero facilitaban que se le representara su corto alcance como gobernante, ya que todo "le quedaba grande": desde la ropa hasta la presidencia (Aurrecochea y Bartra, 1988) <sup>59</sup> Si Madero personificó la debilidad, Zapata era la simbolización de la barbarie, al menos dentro de los comics.

Los años 20.

En los años 20, los comics norteamericanos son difundidos sistemáticamente en nuestro país a través de los *syndicates*, logrando ser aceptados por el mercado consumidor. El comic mexicano, de corte moderno e inspirado en el de los Estados Unidos, aparece al final de la revolución armada dentro de los suplementos dominicales de

periódicos como *El Demócrata*, *El Universal* y *El País*. Entre 1919 y principios de los años 30, se desarrolla un estilo híbrido, con personajes que representaban lo mexicano a ultranza, en historias con temáticas y tratamientos editoriales basadas en el modelo norteamericano. A mediados de los 30's, las producciones nacionales dejaron de aparecer en los diarios. En 1934 los comics comienzan a publicarse en México dentro de revistas independientes a los periódicos, que se irán multiplicando al paso de los años.

La audiencia del comic mexicano posrevolucionario es la masa popular a quien una década de conflicto ha dotado tanto de una identidad como de una cultura propia: los campesinos recién movilizados a la vida urbana y la naciente clase obrera (Aurrecochea y Bartra, 1988) <sup>60</sup>

Dentro de las prioridades de los gobiernos post revolucionarios se encontraban la regeneración cultural y la producción artística nacionalista. Lo autóctono debía ascender a la categoría de arte, al mismo tiempo que el "arte verdadero" debía ser accesible a las masas. En el terreno pictórico, esto derivará en dos vertientes: una elite artística que se enfocará al muralismo grandioso y oficialista, y un grupo anónimo que proporcionará al pueblo de imágenes donde reconocerse, en el interior de los diarios. Así, el comic mexicano, surgido en la prensa de las grandes ciudades, va dirigido a lectores urbanos o en proceso de urbanización, como un producto cuyo objetivo fue aumentar las ventas de los diarios y alcanzar nuevos mercados.

Los primeros comics de la prensa post revolucionaria estaban dirigidos al público infantil: *Cuento diario para niños* en *El Universal* (en 1918) y *Vida y milagros de Lorín, el perico detective* en *El Demócrata* (en 1919) La importancia de ésta última radica en que fue la primera serie donde los episodios guardaban una continuidad entre sí (Aurrecochea y Bartra, 1988) <sup>61</sup>

El medio principal para el desarrollo del comic fue *El Herald de México*, donde las tiras son llamadas inicialmente "películas" y posteriormente, "historietas". Si en los Estados Unidos el protagonista inicial del comic fue el hombre común, en México, el primer personaje de comic famoso es un inmigrante recién llegado a la capital, el charrito que

deja su tierra para incorporarse a la complejidad urbana: Don Catarino. Si bien no es el primer comic con un personaje fijo, si es el primero en permanecer un lapso considerable de tiempo: de 1921 a mediados de los años 40.



*Don Catarino y su apreciable familia* apareció el 1/enero/1921 en una página entera de *El Heraldo*, creado por Carlos Fernández Benedito (pseudónimo Hipólito Zendejas) y Salvador Pruneda. Las primeras historias concluyen en un capítulo. Tras aproximadamente 20 apariciones el esquema narrativo se transforma y la trama se continúa de domingo a domingo, lo que le permite cobrar amplitud y pasar del costumbrismo a la aventura. Una vez definidos los personajes, la historia ya no necesita del encuadre nacional para ser reconocible.

Tras el éxito editorial de Don Catarino, *El Heraldo* decide lanzar el primer comic mexicano de aparición diaria, y en octubre de 1921 aparece *Smith, Cantero y Bernabé*, que narra las situaciones que pasan un norteamericano, un andaluz radicado en México y la perra Bernabé. Al incluir a Chon, mexicano de barriada, la tira cambia de nombre a *Chon y Smith*. La falta de éxito editorial ocasionó que cambiara su formato y en diciembre de 1922 comenzara a publicarse semanalmente los jueves.

En 1923 desaparece *El Heraldo*, por lo que Don Catarino sufre la misma suerte. En 1926 reaparece en *El Demócrata*, que sería clausurado. La tercera aparición del comic, que duraría más de 20 años, sería en *El Nacional*. El equipo creativo se separa, yéndose su escritor a *El Universal*, y quedándose Pruneda con la autoría total de la obra.

Entre 1923 y 1926, el comic mexicano desapareció prácticamente de la prensa diaria. En 1926, además de reaparecer Don Catarino, surgen *Aventuras de Calixto* (inspirado en el tema de los automóviles de *Gasoline Alley*) y *El malora Chacamotas en El País*, que repite el esquema de historias de pareja cómica, ahora con Chacamotas, rancharo próspero, y Chema, peladito urbano. Es precisamente éste último personaje quien hace importante a la serie, ya que es él quien incorpora al lépero dentro de los arquetipos del comic nacional, siendo el antecedente de *Chupamirto* (*El Universal*) quien a



su vez preconfigurará la imagen de Cantinflas<sup>62</sup>, el desempleado de barriada que cuenta tan solo con su ingenio para sobrevivir en el mundo urbano, armado con el albur, representante del humor nacional (Aurrecochea y Bartra, 1988)

Una vez que *El Herald* había probado que el comic nacional podía ser un producto comercialmente exitoso, la Cía. Periodística Nacional comienza a impulsar su desarrollo a través de *El Universal*, *El Gráfico*, *el Universal Gráfico* y los semanarios *El Ilustrado* y *Rotográfico*. Desde 1927 se comienzan a publicar en *El Universal*: *Mamerto y sus conocencias* y *Chupamirto*. En 1928 aparecen *El señor pestaña* y *Angulas y Laburio*. En 1934 surge *S.M. Segundo Primero*, *Rey de Moscabia*. Dentro del *Universal Gráfico* se publica a partir de 1928 *Adelaido el Conquistador* y en *El Gráfico* se imprime *Cerillo y Capulina* y en 1929 *Los Verruga*.

Dentro de este grupo editorial es posible distinguir dos tendencias: la costumbrista (*Chupamirto*, *Mamerto y Negulas*) y la de aventuras (*El señor pestaña* y *S.M. Segundo I*) Lo que une a ambas líneas es que sus personajes están extraídos de lo popular, lo nacionalista y lo coloquial.

*Don Mamerto y sus conocencias*, con argumento de Jesús Acosta y dibujado por Hugo Tilghmann, surge a raíz de un concurso de *El Universal* del 6/enero/1927, donde se convocó a dibujantes y escritores a la creación de un comic. El 20 de febrero del mismo año se publica el primer número de la serie, que aparecería ininterrumpidamente en el suplemento dominical hasta mediados de los años 40. Para su escritor, Mamerto personificaba al charro adinerado que emigra a la capital con el propósito de ilustrarse con sus amigos recién llegados al éxito económico (Aurrecochea y Bartra, 1988) <sup>63</sup>

Está basado tanto en la primera época de *Don Catarino*, como en *Bringing up the father*. Por un lado, logra ser un charro más representativo y simbólico que Don Catarino, que además viste los colores de la bandera, y por otro, la temática gira en torno a situaciones matrimoniales donde él es la víctima y la esposa, verdugo. En Mamerto la misoginia se escenifica a niveles fuertes. La desventura de los protagonistas radica en que su origen campesino no les permitirá nunca disfrutar de su reciente ascenso al dinero.

La historia transcurre en la burla a los intentos de Mamerto y su esposa Ninfa por civilizarse y volverse "personas de significancia" y despojarse de lo rústico de su origen rural. Para Aurrecoechea y Bartra (1988) el mensaje de este comic es que la abundancia post revolucionaria no mejorará la condición del mexicano, solamente la ridiculizará más.

El 25/septiembre/1927 *Vaciladas de Chupamirto* (que después se convertirá en *Chupamirto*) aparece en *El Universal*, creación de Juan Acosta. A lo largo de prácticamente 25 años aparecerá en formato de tira en el suplemento dominical. Paralelamente, un cómic de carpa utilizaba el mismo nombre. A diferencia de Chema, de *El Malora Chacamotas*, Chupamirto trascenderá como referencia dentro de otros géneros como la carpa, el teatro, el cine, el radio y la televisión. Lo característico del personaje (aún más que sus rasgos que terminarían siendo la caricatura de Cantinflas) es su vestimenta, que a la postre adoptaría Cantinflas. Ya que el periódico constituye un medio de comunicación consumido por las familias, Chupamirto tiene que aparecer sin el albur, recurso propio de la carpa, por lo que deberá echar mano del chiste blanco y el sin sentido. Así, es la versión dulce del peladito urbano. Al igual que Mamerto (son obras del mismo autor) éste personaje destaca más por su torpeza social que por su ingenio, siendo el blanco de la crítica.



De 1929 a 1932 aparece en *El Gráfico* la tira diaria de *Cerillo y Capulina*, enfocada a llenar el vacío que había en el comic nacional de historias con protagonistas infantiles (kid strips) Cerillo surge de Jimmie (de *Reg 'lar Fellers*) a quien acompañan Capulina, una perrita brava, y Técnico, policía quien regularmente termina recibiendo las travesuras.

El 1/agosto/1928 aparece en *El Universal gráfico* la tira *Adelaido el Conquistador*, de Juan Arthenack, que se publicaría diariamente hasta 1940. Varios factores son los que hacen singular a este comic: solo en raras ocasiones hace alusión al chiste verbal, no utiliza lenguaje coloquial, y es solo hasta 1932 donde comienzan a hacerse referencias a lo mexicano, al aparecer dentro de la serie *El Charro Matías*. La tira está inspirada en *Bobo McNutt*, comic norteamericano, donde el protagonista es un joven humilde y vulgar, enamorado de una chica aristocrática. Sin embargo, Adelaido también refleja un fenómeno

cultural de los años 20 en México: la mimetización de un sector de la juventud mexicana con los gustos norteamericanos, a través de las flappers y los lizards. En este sentido, Adelaido Torongón también es un retrato de la realidad nacional, al igual que Don Catarino, Mamerto o Chupamirto. Este "fifi" de arrabal, sin más patrimonio que su atuendo, su juventud y su seducción, está enamorado de Teresa, hija del aristócrata Don Anselmo, quien odia al conquistador por su origen proletario.

En 1932, el autor comienza a editar una revista que se enfocaría a la publicación de comics, y que es pionera en muchos sentidos. *Adelaido el Conquistador* era impresa a media carta, con portada en tricromía y 16 páginas a una tinta. Es precursora de la forma, tamaño y periodicidad con la que se editarán los comics en México. "*Paquíri*", de Editorial Sayrols copiará hasta su slogan: "revista para niños de 1 a 100 años". Los más de 100 números de Adelaido muestran que en los años 30 ya se contaba con un mercado lector de comics, por lo que éstos estaban dejando de ser un subproducto de la prensa para consolidarse como un medio propio. *Paquíri*, *Chamaco* y *Pepín* se convertirán en publicaciones significativamente exitosas desde diversos ángulos: el creativo, el tecnológico y el económico.

Tras un periodo breve en el que brilló en las páginas de los periódicos, el comic nacional prácticamente desapareció de la prensa para los años 40, que comenzó a llenar su espacio con tiras de los syndicates norteamericanos. En México surgió The Tamez Feature Syndicate Dist., syndicate nacional de operación basada en el modelo de los Estados Unidos, que distribuye en la prensa nacional producciones prácticamente copiadas de comics extranjeros.

Los comics aparecidos en *Excelsior* fueron exclusivamente de origen foráneo hasta la aparición de *Chicharrín y El Sargento Pistolas*, de Armando Guerrero Edwards, que se ha publicado por más de 60 años ininterrumpidos. La primera incursión de su autor en este medio fue la creación tanto del "osito Bimbo" como de cinco historias donde éste era el protagonista, en el año de 1927.

En 1936 aparece *Últimas Noticias de Excelsior*, donde se publica diariamente la tira, que estaba inspirada en *Mutt & Jeff*. Sus personajes eran Chicharrín, chaparro, regordete, inocente y bien intencionado, y el Sargento Pistolas, alto, delgado, militar, vival y pícaro fracasado. Al poco tiempo la serie se traslada al suplemento dominical de Excelsior, con media plana a color. Se ha publicado simultáneamente en *Excelsior* y *Últimas Noticias*, e inclusive en *El Sol*, que reproduce tiras pasadas. Puede considerarse una especie de fósil viviente entre los comics actuales, ya que su estilo se ha preservado a lo largo de todos los años en los que se ha publicado.

En *Jueves de Excelsior* comenzó en 1932 la carrera de Gabriel Vargas, quien también colaboraría para Revista de Revistas y a la larga sería el creador de uno de los parte aguas del comic mexicano: *La Familia Burrón*.

#### d) LOS COMICS COMO PRODUCTO MASIVO.

La aparición de "*Paquíri*" en 1934 engloba varios aspectos importantes para el comic en nuestro país: (Aurrecoechea y Bartra, 1993) <sup>64</sup>

- La separación de la prensa y sus suplementos
- El comienzo del comic como fenómeno masivo
- Que el comic dejara de ser visto como un producto editorial dirigido al público infantil

En poco tiempo, la edición de los comics comenzó a hacerse en un cuarto de plana, transformándose en lectura de bolsillo que podía ser consumida en la calle y transportes públicos. Paralelamente, la frecuencia de aparición fue acortándose, por lo que las historietas más exitosas llegan a aparecer diariamente.

En **1937**, durante el gobierno de Cárdenas, la Secretaría de Educación Pública impulsó una **campaña de alfabetización** de tres años. Para finales de la década, 42% de la población sabe leer y escribir y, **a mediados de los 40, por primera vez la población alfabetizada supera al porcentaje de analfabetas.**

Sin embargo, a pesar de que el perfil educativo estaba transformándose radicalmente, la industria editorial seguía produciendo para el mismo sector tradicional de lectores, situación que sería aprovechada por la naciente industria del comic. Para esos años, el tiraje de comics llegaba prácticamente al total de la población que sabía leer y escribir, si se asume que cada comic es leído en promedio por cuatro personas (Aurrecoechea y Bartra, 1993) <sup>65</sup> No es exagerado considerar que **el comic en México fue uno de los principales motores y vehículos de la alfabetización.**

Fueron tres los empresarios que aprovecharon ésta situación e impulsaron el desarrollo del comic:

a) **Francisco Sayrols (Paquín)** Adquiere la revista "*Pin Pón*", publicada por dos empleados de *Excelsior*, y decide hacerle cambios de fondo y de forma: Comienza por nombrarla "*Paquírl*", que pasó de estar orientada al público infantil, a tener un contenido juvenil y adulto; comenzó a incluir tanto tiras de importación como producciones nacionales. El surgimiento de *Paquín* es paralelo a la aparición del comic book en Estados Unidos, donde eran recopilaciones de tiras, patrocinadas por la Procter & Gamble y la Canada Dry. Como inicialmente la revista dependía de los syndicates, su formato era de medio tabloide, a fin de adaptarse a las dimensiones de las tiras. 32 páginas, aparecía los miércoles y costaba 10 centavos.

El éxito comercial de Paquín originó la competencia: En 1935 *Paquito*, en 1936 *Pepín*, *Paquita*, *Chamaco* y *Palomilla* (ésta última de la SEP) En años siguientes aparecerán *Pinocho*, y otras dos con patrocinio del gobierno: *Piocha* y *Hércules*.

Si bien Sayrols es el precursor del comic en tirajes industriales, no logró consolidarse como el editor más exitoso, probablemente porque decidió mantenerse en la línea de las publicaciones "sanas, instructivas" y no dirigirse a un mercado más popular. En 1947 traspasó su revista a la Editora de Periódicos S. C. L. (*La Prensa*) donde volvió a enfocarse a las producciones de modelo norteamericano.

2) **José García Valseca (Paquito, Pepín)** Coronel en las filas de Carranza y empresario con varios fracasos, llegó a controlar la cuarta parte de la prensa a través de 37 diarios, a partir de su incursión en los comics. A sugerencia de su colaborador Daniel

Cadena, decide copiar a Sayrols y lanzar "Paquito", de bajo precio y mayor tiraje. *Paquito* aparece en marzo de 1935, todos los martes en medio tabloide y con un costo de 10 centavos. En marzo de 1936 lanza "Pepín", que llegó a constituirse en el prototipo de las revistas de comics y les dio nombre genérico en México durante un cuarto de siglo. El éxito de la publicación no hubiera sido posible sin el apoyo de *Excelsior* y la Unión de Voceadores, interesados en desaparecer a Sayrols del mercado.

Aunque inicialmente solo publicaba un comic nacional, para finales de los 30 solo se publicaban en Pepín comics mexicanos. El volumen de utilidades le permitieron financiar su propia imprenta en Tlalnepantla. En plena depresión económica, *Paquito* llegó a 320,000 ejemplares diarios. Para 1941, con mejor maquinaria, funda *El Esto*, primer diario en el mundo especializado en deportes. Al consolidar su emporio periodístico, Editorial Panamericana decide eliminar sus revistas de comics: en 1954 desaparece *Pepín* y poco después *Paquito*. Durante los años 50, bajo el título genérico de *Paquito presenta...* aparecerán varios títulos de comics importados. El último comic que publicó, hasta finales de los 70, fue ***La Familia Burrón***.

3) **Ignacio Herrerías (Chamaco)** Cronista, reportero y finalmente, editor. Publicó *Mujeres y Deportes* (1933) cuyo suplemento noticioso, *Novedades*, se independiza primero como semanario y después como diario en 1937. Éste incluía una sección de comics, predominantemente extranjeros. *Novedades Taurino*, dominical, incluía seis páginas de comics que en 1936 se transformarían en *Chamaco*, de formato medio tabloide, semanal y a un costo de 10 centavos. A pesar de ser la revista de comics más joven, entre 1937 y 1938 innovó los formatos y la periodicidad que normarían a la industria. El comic tamaño bolsillo fue aceptado entusiastamente por los lectores, debido a que era más cómodo de leer y transportar. Si las otras dos editoriales ampliaron su mercado al aumentar el número de títulos, Herrerías apostó a acortar la periodicidad. Para 1939, *Chamaco Chico* aparece diariamente, lo que le permite aprovechar el "continuará..." como una forma de asegurar los lectores.

El aumento en el tiraje (750,000 ejemplares diarios) es paralelo a la crisis de finales de los 30. Enfrascado en el proceso electoral a través de *Novedades* al apoyar a Miguel Alemán, Herrerías es balaceado en 1944 al hacer antesala para una cita en el

Departamento del Distrito Federal, a manos de un ex redactor de *El Universal*. En 1956, tras varios intentos de su directiva, Chamaco desaparece, dando lugar a *El Libro Semanal*.

En la segunda mitad de los años 50, el comic en formato de tira pasa a segundo plano, adquiriendo primacía los comic books, en el formato actual. El comic se ha consolidado en el mercado gracias a la creación de una industria editorial especializada, a que su lectura se ha convertido en un hábito masivo y a que ha comenzado a existir un gremio profesional a su servicio.

Millones de mexicanos comenzaban la jornada diaria leyendo las aventuras de tres o cuatro protagonistas. Paralelamente a este hecho, los personajes de la política, los espectáculos o el deporte, resultan inalcanzables para el mexicano común, que solo puede acceder a ellos a través de las representaciones que le muestran los medios masivos. En este sentido, para el ciudadano promedio los protagonistas del comic son igual de reales que los personajes del "gran mundo" reseñado a través de los medios (Aurrecochea y Bartra, 1993) <sup>66</sup> Lo anterior no supone que el lector de comic sufra de una pérdida de contacto con la realidad. El que le conceda la misma importancia al protagonista de comic que al protagonista de la vida real obedece, en términos sociales, a que ambos le son presentados como objetos que contemplar, y en el ámbito individual, a diversos mecanismos psicológicos que serán explicados más adelante en el presente trabajo.

Otro factor que determina la trascendencia de los comics en México, es que sus protagonistas aparecían originalmente todos los días, con una presencia de 6 páginas en promedio, que era detenida 24 horas a través del "continuará..." Las historias del comic se iban desarrollando todos los días, pudiendo prolongarse por varios años.

#### **e) EL RETRATO DE LA REALIDAD NACIONAL: LOS SUPERSABIOS Y LA FAMILIA BURRÓN.**

Tras la comedia ligera y de evasión se encuentran dos de los retratos más agudos de la realidad nacional que se hayan transmitido a través del comic: *Los Supersabios* y *La Familia Burrón*.

De *Los Supersabios* se publicaron historias originales por más de treinta años, que giran alrededor de aventuras, inventos sofisticados, villanos radicales y escenarios exóticos. Pero sobre todo esto, lo que proporciona legitimidad al escapismo de sus personajes es que éstas aventuras les permiten evadirse de la realidad, deseo compartido por los lectores. La serie fue el primer trabajo profesional y el único permanente de su autor, Germán Butze, quien la abandonó hasta 1962, cuando motivos de salud le impidieron seguir dibujando.



La serie aparece en el año de 1936 en planas dominicales a color en *Novedades*, y a partir de 1937 se publicó también en *Chamacho Chico*. Durante varios años es publicada en tres formatos con argumentos paralelos: planchas dominicales y tiras diarias en *Novedades*, además de episodios diarios en *Chamacho Chico*. Para finales de los años 40, se publica únicamente en el diario hasta 1953, cuando comienza un título propio de 32 páginas.

El núcleo de la serie son las aventuras científicas de dos sabios juveniles (Paco y Pepe), aligeradas por la compañía de un adolescente (Panza Piñón) cuya vida es dominada por una madre hostil y sin pareja. En una población de padres ausentes y madres posesivas, es válido considerar que la constelación familiar del protagonista se relaciona con su éxito editorial (Aurrecoechea y Bartra, 1993)<sup>67</sup> Otro factor que da solidez a la serie es el tratamiento realista que se le da a las relaciones interpersonales de los personajes: los protagonistas no son totalmente buenos y llegan a vincularse patológicamente; los villanos son capaces de albergar sentimientos profundos.

Para Aurrecoechea y Bartra (1993) Panza —el personaje principal— representa el protagonista idóneo para un comic de evasión, gracias a que el lector puede identificarse con sus frustraciones y conflictos, de las cuáles escapa gracias a sus viajes. Sin embargo, la otra cara de *Los Supersabios* es confrontadora, cuando los protagonistas crecen veinte años, y frente a los adolescentes aparece el futuro siniestro del mundo real, donde los



conflictos no pueden ser superados en grandes batallas fantásticas. Es entonces cuando la serie se convierte en denuncia de lo cotidiano. El "mundo adulto" al que deben enfrentarse, no deja a los personajes más que la sensación de impotencia al enfrentarlo.



**La Familia Burrón**, de Gabriel Vargas, narra las desavenencias de una familia de vecindad, en lo que constituye una crónica aguda y actualizada del México popular. 40 años de vida nacional vistos a la luz del que probablemente ha sido el mejor comic mexicano.

A través de más de 2,000 capítulos, *La Familia Burrón* registra una transformación profunda de la conciencia cotidiana. En esta forma, el eje de la historia se traslada del conformista Regino Burrón a la claridosa Borola Tacuche, su esposa, quien pasa de ser un personaje individualista a convertirse en la "conciencia de la comunidad".

La serie apareció en 1948 dentro de *Pepín* como publicación diaria, con el nombre de *El señor Burrón o vida de perro*. Los protagonistas eran Regino, peluquero modesto y marido maltratado, Borola, niña bien venida a menos, y sus hijos adolescentes: Regino y Macuca. Más tarde adoptarán al pequeño Foforito Cantarranas. La vida de perro del título no solo se refiere a los conflictos domésticos, sino principalmente a la desgracia económica. Lo trascendental del comic es la tragicomedia social que protagonizan tanto el matrimonio Burrón como los habitantes del Callejón del Cuajo.

Regino es un individuo conformista, inmovilizado por su condición social y sin posibilidades de progreso, cuyo dilema desde el principio de la serie es cómo sostener a su familia y mantener feliz a su esposa. A través de Borola Tacuche, lo femenino alcanza un protagonismo hasta entonces inédito en el comic nacional, en la forma de una sociopatía puesta al servicio de su clase. Es una especie de ladrón noble cuya propuesta es que la pobreza no debe ser humilde ni impotente.

En 1978 Vargas se independiza de Ed. Panamericana y la serie retoma fuerza. El clima social en México, enrarecido por la crisis económica de los años 80 facilita que las historias se politicen, que las convicciones de Regino se tambaleen y que Borola pase al liderazgo comunitario. Si bien las resoluciones que presentan los vecinos del Callejón resultan caricaturizadas, las carencias expuestas son totalmente realistas, y la publicación esboza a una sociedad civil que comienza a organizarse.

Aunque es innegable que *La Familia Burrón* es prácticamente un comic de autor, creativo, consistente y original, no puede pasarse por alto el hecho de que no es una obra aislada, sino un ejemplo destacado del potencial creativo y testimonial del comic mexicano moderno.

## f) EL COMIC MODERNO

El comic moderno en México puede diferenciarse en tres grandes ramas: (Aurrecoechea y Bartra, 1994) <sup>69</sup>

**Aventura.** Paisajes exóticos, ciencia-ficción, mitología, leyendas, encuadres realistas, viajes en el tiempo, estrellas del deporte (principalmente del *soccer* y toreros)

**Melodrama.** Inician a finales de los años 30's y para inicio de los 50's acaparan el contenido del medio, propiciando la desaparición del comic de humor y de caricatura. Historias de amor, principalmente ambientadas en la barriada. Exaltan a la mujer virtuosa, la pareja honrada y la abnegación de la madre. La pobreza y la desgracia personal son tratadas como virtudes morales.

**Cultura general y mensajes moralizantes.** Promueven la transmisión extra escolar de conocimientos: biografías, adaptaciones de clásicos de la literatura, historias católicas tales como vidas ejemplares de santos y beatos.

El realismo en el comic mexicano.

En 1934, aparece *Las calles de México* en la revista *Sucesos para todos*, con relatos coloniales de espantos y aparecidos. Originalmente, la obra no recurre al globo, por lo que la narración se da a través de apoyaturas. Las historias se desarrollan en una

sola página, careciendo de continuidad. El mismo autor, Alfonso Tirado, crea *Águila Blanca* en *Pin-Pon*, lo que da inicio, estrictamente hablando, al comic mexicano de aventuras realistas. Por situaciones editoriales, esta publicación desaparece dando lugar a *Paquín*. Tirado crea también *El hombre invisible*, que sería el primer éxito editorial realista.

#### La aventura.

Las aventuras espaciales son un tema frecuente dentro de los primeros comics de corte realista en México, basadas frecuentemente en *Flash Gordon*. El alejarse de lo cotidiano y lo conocido es la consigna de los autores, en reinos extravagantes donde acecha el peligro, donde la aventura individual todavía es posible y donde la batalla entre el bien y el mal se polariza. *Guerra versus Neptunia* (*Chamaco Grande*, 1936) es el primer comic mexicano de ciencia-ficción.

*El flechador del cielo* (*Pepín*, 1937) presenta un héroe basado tanto en el pasado histórico nacional como en *Tarzan*, solo que su protagonista, Moctezuma Ilhuicamina, no pretende ser racialmente superior como el personaje selvático. Si el Flechador es superior, es debido a su condición heroica, no de raza. A través de este tipo de comics, la narrativa exalta lo precolombino, situación que es acorde al nacionalismo post revolucionario.

En sintonía con la situación mundial, en México la guerra mundial penetra en diversos aspectos de la vida cotidiana. Dentro del comic, el conflicto bélico se lleva a cabo principalmente en los aviones, que proporcionan la soledad y autonomía que la figura del héroe demanda. Además, debe recordarse que el Escuadrón 201, que toma parte en la guerra, pertenece a la Fuerza Aérea. Resulta peculiar una obra que apoya no al Ejército Aliado, sino a las fuerzas del Eje, especialmente a Alemania. *Timón, revista continental* (1940) dirigida por José Vasconcelos, incluye caricaturas, reportajes deportivos, cinematográficos y de modas. *Cartones de Guerra*, parte de la publicación, se enfoca a engrandecer las acciones del ejército alemán por encima de sus enemigos. Tras 17 semanas, la Secretaría de Gobernación clausura la revista, patrocinada por empresas alemanas.

De alguna forma u otra, las figuras principales del comic proveniente de Estados Unidos se incorporan al comic mexicano. *Tarzan* (1912) que aparece dominicalmente en *La Prensa* (1929) y *El Universal* (1940) termina inspirando a diversos personajes en México: *Chamaco* publica *Tarzan, hijo de la jungla* (1940) publicación que deberá cambiar su nombre por problemas legales.

*Wama, el hijo de la Luna* (*Chamaco*) aparece de 1944 a 1953, obteniendo su propio título de 1954 a 1958. En 1959, el autor cambia de casa editorial, por lo que el personaje sufre algunas modificaciones y cambio de nombre: *Tawa, el hijo de las gacelas* aparece de 1959 a 1971. Hasta principios de los 80, aparecerán algunas adaptaciones de viejos episodios, ahora en formato menor, hasta que la vista del autor ya no le permite seguir creando. La originalidad de la serie radica principalmente en los personajes fantásticos, producto de las carencias técnicas del autor: "Como no sabía trazar un gorila, pensé en hacer un hombre-gorila, así no importaba si el dibujo no tenía las facciones del simio" (Cervantes Basoco, en Aurrecochea y Bartra, 1994, p. 86) <sup>69</sup> La mayoría de los monstruos son la simple combinación de características de un animal con las de un humano, rarezas que inquietan, que atraen y angustian. El eje de la historia gira alrededor de la búsqueda del hijo perdido del personaje, que finalmente resulta ser hija.

En 1939 surge *Águila Roja* (*Chamaco chico*) el western mexicano más exitoso comercialmente. En 1936, los *Charros del Bajío* (*Pepín*) es historia estelar y la única de esta publicación impresa totalmente a color. En 1938, su autor lanza *El Charro Negro* en *Chamaco* y una serie dominical del mismo personaje en *Novedades*. Este será su comic más perdurable, que se continuará en *El Justiciero*, *Juan Charrasqueado* y *As Charro*.

*El Alacrán* (1938, *Paquín*) obra del autor de *Águila Blanca*, es un charro fugitivo, enmascarado y ciudadano. En sus historias lo rural triunfa sobre lo urbano, para gozo de los emigrantes campesinos que comienzan a llegar a la ciudad.

En el comic campirano también aparecen heroínas como *Adelita*, *Rosita Álvarez*, *Guadalupe la Chinaca*, *la Charra* y *la Llanera Vengadora*. Su aparición obedece a la incipiente integración de la mujer al campo laboral. Las heroínas de nuestro comic,

difieren de otros modelos en que reflejan el mito de la soldadera: la Adelita. Aunque las Adelitas realizaban las mismas labores domésticas que en su casa, las rodeaba el aura de ser nómadas que acompañaban a sus esposos enrolados en los desorganizados ejércitos revolucionarios. Las Adelitas del comic, además de valientes, son seductoras y agresivas, de rasgos viriles (Aurrecoechea y Bartra, 1994) <sup>70</sup>

En *El Vampiro Tenebroso* (Paquito, 1937) el comic de horror mexicano comienza a incorporar en sus argumentos un tratamiento más melodramático, lo que sentaría el antecedente para *El Monje Negro* (Pepín, 1937) cuyas historias de amores desgraciados se mezclan con espantos. Es probable que también estuviera inspirado en el programa *El monje Loco* de la XEW, que se transmitiría por casi dos décadas y que se plasmaría en un comic homónimo a partir de 1940 (*Chamaco*) Dicha serie copiaría del radio el tratamiento del cuento corto, que la dotaría de una duración y estructura particulares.

Las historias policíacas en el comic mexicano comenzarían con *La mano negra* (Misterio, 1941) Se dieron dos tendencias en este género: Una basada en el modelo anglosajón y otra inspirada en la nota roja, donde lo policíaco se mezcla con el melodrama.

El comic deportivo mexicano tiene dos líneas principales: Una épica, que exalta las hazañas superdotadas del deportista, y una satírica, que toma un matiz burlón, donde "el toreo no es apasionada entrega sino graciosa huída" (Aurrecoechea y Bartra, 1994, p. 297) <sup>71</sup> Entre los años 30 y 40, el box, el soccer y el toreo son las actividades deportivas más representadas en los comics. Durante los 50, la lucha libre se adueña de éste género, que comenzaría en 1935 con *Aventuras en el fútbol* (*Aladino*) continuando al año siguiente con *Sonando el cuero* y *A batacazo limpio*. Una de los comics deportivos más importantes es *El pirata negro* (*Chamaco*, 1943) Además de futbolista, el personaje principal es un superhéroe oculto tras un antifaz. Jugador que alterna entre el Necaxa y el Universidad, combate a criminales y apostadores que amenazan el prestigio del deporte. Una característica del Pirata, es que trabaja en equipo, contando con varios colaboradores caracterizados como él, a quienes numera para evitar confusiones.

#### g) EL COMIC SENTIMENTAL.

El tratamiento de las grandes pasiones es un elemento fundamental para comprender el comic nacional: el amor y el odio, el vicio y la virtud, la lealtad y la traición. Son de protagonistas fugaces y, mientras los superhéroes basan su éxito en el "continuará..." que perpetúa la serie, las series pasionales están basadas en una duración definida, que generalmente concluyen en una semana tras seis o siete episodios. El lector puede abordar el comic de aventura en cualquier episodio dado, y aún así, comprender las situaciones que atraviesan los personajes. El comic melodramático debe leerse de principio a fin.

A principios de los 40, la mayor parte de los comics melodramáticos se agrupan en series que paulatinamente van extendiéndose hasta prácticamente ocupar toda la publicación al comienzo de los años 50. En este momento, **cuando el comic en México se vuelve totalmente del corazón, comienza el declive en la calidad de las historias.**

Este fenómeno editorial ocasionó que se sacrificara a los lectores infantiles y masculinos, en aras de la especialización orientada al mercado femenino para el que fue creada una oferta, como la *Novela sentimental* o *Lágrimas, Risas y Amor*.

El primer comic mexicano completamente romántico fue *Cumbres de Ensueño* (*Pepín*, 1941) que su publicó por más de doce años. Además de la historia, esta serie incluía un espacio para poemas amorosos y un correo sentimental. Son frecuentes las historias de niños pobres abandonados en la puerta de residencias elegantes, así como las de hijos ilegítimos de niñas ricas, criados por una mujer humilde del pueblo. El que los protagonistas de la historia crezcan en casa ajena, abre las posibilidades del incesto como argumento. Con esta serie, comienza también a darse una transformación importante en los comics mexicanos: Las imágenes comienzan a convertirse en decorado, ya que los editores comienzan a apostar al argumento como garantía del éxito comercial.<sup>72</sup>

Como competencia de *Cumbres de Ensueño*, aparece *Rutas de Emoción* en dos versiones: diariamente en *Chamaco* y semanalmente los domingos en *Novedades*. Regularmente, las historias se ubican entre aristócratas o en la clase media, evitando el arrabal. En esta serie se publica anónimamente *Ladronzuela*, el primer argumento de Yolanda Vargas, creadora de *Lágrimas Risas y Amor*. Tras salir del anonimato, Vargas Dulché revive a su personaje en *Flor de Arrabal*, ahora con el nombre de *Chispitas* y más tarde, *Estrellitas*. En 1943, abandona este proyecto para dedicarse a su obra más célebre: *Almas de Niño*, basada en la serie cómica norteamericana *Our Gang*. El personaje central, **Memín**, es "negro, feo, torpe, ignorante, chapucero y pobre, pero en compensación (...) también tierno, alegre, simpático y tenaz. Y por sobre todas las cosas, Memín tiene madre (...) Eufrosina, la madre de Memín, se parece a la *Aunt Jemima* (...) y como los apaches de las películas, es capaz de conjugar los verbos, pero esto no le impide ser una típica madre mexicana, viuda para mayor abundamiento y que se sostiene lavando ajeno" (Aurrecoechea y Bartra, 1994, p. 376-377)<sup>73</sup> Estas circunstancias de vida, justifican el Edipo en el argumento, ya que ante la extrema pobreza y la falta de padre, ambos deben compartir el catre. Ante las características físicas de la madre, no resulta probable que esta simbiosis resulte amenazada por un competidor. La idea central de la historia es la esencia bondadosa de la niñez: ni la pobreza, ni la ignorancia, ni los vicios, pueden corromper el corazón de los protagonistas. Mediante los dramas presentes en las historias, Memín y sus amigos reivindican a los adultos.



La serie reaparece en 1964, ahora en fascículos semanales. Para finales de esa década, se convierte en uno de los pilares de editorial VID, y se exporta a Latinoamérica. Debido a su internacionalización, y a que la palabra Pinguín tiene diversas acepciones dependiendo de la región, el título cambia a *Memín Pinguín*. En 1987 comienza su tercera época, cambiando el color sepia por la impresión a color.

El antecedente directo de las historias que conformarían *Lágrimas, Risas y Amor* se encuentra en *Don Proverbio* (Pepín) Zorina, con elementos de la ópera Carmen, es una niña recogida por una tribu gitana, quien al crecer es pretendida por el gitano Bardo y por



el teniente Javier. Tras un enredo, ambos rivales se enfrentan en un duelo que culmina con la muerte de la protagonista. *Cruz Gitana* (1959), con Mayanin como protagonista, es la segunda versión de la historia, que daría lugar a *Yesenia*, versión definitiva de los sesenta.

Sentadas las bases para el desarrollo de las historias románticas en el comic, aparece en 1947 la versión tabloide de *Paquito*, donde destacan los grandes fotomontajes del arrabal. José Guadalupe Cruz es el inventor de las historias de barriada en el comic mexicano <sup>74</sup> mezcla de las vecindades de Tepito y los callejones de la colonia Guerrero, la música de tango y el cine negro.

El collage fotográfico se convirtió en el medio idóneo para suplir las limitaciones técnicas de los dibujantes. Así, el fotomontaje, inicialmente recurso técnico, comenzó a constituirse en un estilo creativo de amplia expresividad, con la ventaja de que la producción podía realizarse a gran velocidad. En 1943, diversos dibujantes mexicanos llevaron el fotomontaje al comic, cuatro años antes de que éstos aparecieran en Italia. Si bien la esencia de dichos collages es la fotografía, esta se acompaña de todo tipo de impresos, el dibujo a tinta y el pincel, lo que permite crear viñetas que reflejan el estado de ánimo de los personajes, al mismo tiempo que el creador gana en tiempo, trabajo y costos.

Los comics de fotomontaje del arrabal reflejan la situación social que se vive en la Ciudad de México en la década de los cuarenta: la expectativa de desarrollo social como reflejo del progreso prometido, ideal proletario que es más fuerte en las vecindades. Éstas historias no transcurren en espacios privados como salas, despachos o recámaras, sino en la vecindad y sus alrededores, en espacios públicos, tanto gratuitos: patios, azoteas y mercados, como privados: fondas, cantinas, burdeles y billares.



En estas historias, la idea central es que los sentimientos nobles necesariamente vienen de ser pobre y carente tanto de bienes materiales como de cariño.

#### **h) DE LA RADIO AL COMIC: EL FENÓMENO DE KALIMÁN.**

"Caballero con los hombres, galante con las mujeres, tierno con los niños, implacable con los malvados... así es Kalimán, el hombre increíble" así iniciaba cada capítulo de la serie radiofónica que marcaría el inicio de uno de los personajes más famosos del comic nacional en el año de 1963, como un personaje de radionovela transmitida por Radio Cadena Nacional, en una época en que el radio era un medio masivo con mucho mayor influencia que la televisión. Los guiones eran realizados por Victor Fox, con argumentos de Navarro y Vázquez. A la muerte de Fox, los guiones estuvieron a cargo de Clem Uribe.

El comic de *Kalimán* comenzó a publicarse en México el 17 de noviembre de 1965, con fecha de edición del 4 de diciembre, y un tiraje de 100.000 ejemplares fue duplicado en la misma semana del lanzamiento. Realizando un estimado de las ventas en 20 años, puede alcanzarse una cifra de 1000 millones de ejemplares vendidos. La primera serie del título concluyó en el numero 1348.

De aparición semanal cada viernes, la historia logró consolidarse como parte de la subcultura nacional, donde el personaje llegó a ser sinónimo de proeza física. Sus aventuras fueron publicadas por mas de veinte años consecutivos, con ventas semanales superiores al millón y medio de ejemplares, que ocasionalmente llegaban a los 3 millones.

Las historias permitían al lector viajar a mundos fantásticos y exóticos, yendo de la India a la China legendaria, o enfrentarse a poderosos dioses de la mitología griega, adentrarse en lo profundo de las selvas africanas, a lo más misterioso de las ruinas Incas, o en los sórdidos barrios de las grandes urbes. Sin un origen súper natural, el que Kalimán sea considerado "el hombre increíble" radica en que ha llevado su mente y cuerpo hasta los límites humanos, además de poseer una gran sabiduría y conocimientos sobre la ciencia y las artes. Sobre todos sus poderes, sobresale el explorar los terrenos

parapsicológicos gracias a su percepción extrasensorial, que adquirió en su infancia viviendo y estudiando entre Lamas tibetanos, quienes reconociéndolo como uno de los predestinados, le dieron acceso a secretos antiguos. Además, sobresale en toda clase de disciplinas deportivas y domina las más difíciles habilidades corporales; Supremo en las artes marciales, posee facultades Yoga, hipnóticas, miméticas y de ventriloquia, conociendo también el lenguaje de los animales.

El origen del personaje es desconocido. Por su indumentaria aparenta haber nacido en Medio Oriente o en Asia. Los ojos azules y la piel morena indican que es mestizo (a pesar de las referencias a esto en los programas de radio, los las portadas del comic lo muestran como caucásico) Su nombre proviene de Kali-mah'n: hijo de la gran madre Kali. Su nombre correcto es Kali-ma (la madre Kali, o la madre oscura) la diosa que destruye para construir, representando las fuerzas creativas del renacimiento del universo. En este sentido, el destino de Kalimán es destruir el mal para que renazca el bien.

A la usanza de los súper héroes norteamericanos, Kalimán viaja acompañado de Solín, un niño egipcio descendiente de faraones, cuyo nombre verdadero es "Rabán Tagore", y a quien educa tanto escolarmente como en los fenómenos paranormales, quizá con la finalidad de que se convierta en su sucesor.

La mezcla de realismo y aventuras es un factor decisivo para el éxito editorial de la serie. Si bien permite que el lector se evada de su realidad cotidiana escapando hacia escenarios fantásticos y se adentre en terrenos místicos, también le permiten reconocer situaciones cotidianas y los ideales de masculinidad condensados en el héroe. El carácter paternalista de Kalimán se ve reflejado en las enseñanzas que dirige a Solín y que transmiten a los lectores mensajes esperanzadores, como en el caso de su frase más famosa: "serenidad y paciencia".

### i) EL PRESENTE.

El recorrido anterior por el desarrollo del comic en México no intenta en ninguna forma ser exhaustivo, sino únicamente delinear cuál ha sido la forma en la que este medio se ha desarrollado, y facilitar la comprensión de su situación actual a la luz de ésta continuidad.

Si bien siguieron apareciendo títulos diferentes, algunos de ellos con una calidad notable, en términos generales la creatividad dentro del comic mexicano masivo fue disminuyendo paulatinamente, en la medida en la que los temas sentimentales fueron acaparando el mercado. Si bien con la publicación de *La muerte de Superman* el interés por los comics en México ha traído nuevos impulsos a la industria, el panorama actual es claro: Con tirajes que van de los 25,000 a los 200,000 ejemplares semanales (de un libro común se imprimen 3,000 ejemplares en promedio) el comic que se lee en México, "libro semanal", es de dibujos voluptuosos y diálogos albureros, donde el argumento gira alrededor de lo chusco y la seducción de barriada, en un intento burlesco por recrear la cotidianidad del pueblo.<sup>75</sup>

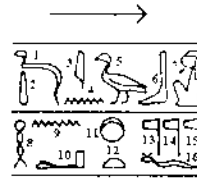


Es en este contexto que el presente trabajo intenta explicar, desde una perspectiva psicológica, por qué un lector de comic se involucra tanto en su lectura.

## CAPITULO 2. EL REGRESO HACIA UNA CIVILIZACIÓN DE LA IMAGEN.

### A) LOS ORÍGENES DE LA ESCRITURA

#### a) LOS INICIOS.



Una de las expresiones característicamente humanas es la comunicación por medio de signos arbitrarios y convenidos que son plasmados en formas y lugares tan variados como la humanidad misma. Una línea que bien podría separar a la prehistoria de la historia, es la invención de la escritura. Este avance de nuestra especie se constituyó en base de la educación, en el integrador del lenguaje y en forma de expresión de nuestra cultura.

El alfabeto y la forma de escribir como son conocidas en la actualidad dentro de la cultura occidental, esto es, mediante letras que se agrupan en unidades conocidas como palabras, tuvieron su origen en imágenes estilizadas de las ideas u objetos que los grupos humanos primitivos querían representar.

Así, la escritura fue en sus orígenes primitivos arte ilustrado. Éstas ilustraciones pasaron por un desarrollo gradual: en primer lugar, únicamente representaban al objeto, y en un punto más avanzado, las ilustraciones comenzaron a representar movimientos, acciones e ideas (López-Portillo y Weber, 1976) <sup>76</sup>



Ejemplos de este tipo de comunicación pueden verse en las pinturas rupestres donde, en una misma escena, conviven imágenes detalladas y pareciera que más enfocadas a representar el objeto como tal, con otras más simbólicas y abstractas (orientadas al significado de la acción) Muchas de estas escenas se realizaron principalmente con fines

mágicos y estéticos más que con el propósito de transmitir información específica al grupo. El uso de las imágenes con éstas dos funciones marcaría un punto definitivo en sus aplicaciones futuras: a las imágenes se les dotaría de carga estética, mientras que la escritura se realizaría mediante signos dotados de significado.

Sin embargo, es importante destacar que la escritura tuvo su origen, en primera instancia, en los dibujos. (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>77</sup> Al principio, estas imágenes representaron figuras estáticas que, con el paso del tiempo y el desarrollo de la humanidad, fueron transmitiendo también la sensación de movimiento.

Al hacerse más común el uso de esta forma de comunicación, el hombre debió ir encontrando que era difícil y poco práctica la reproducción precisa de los objetos, por lo que de forma paulatina fue estilizando y haciendo más pequeñas las representaciones (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>78</sup> Paralelamente a esta "simplificación", se presentó el fenómeno de representar a todo un fenómeno por su causa<sup>79</sup>: la acción de andar (y por generalización el movimiento) se expresó por medio de la representación del pie, de su huella o de dos piernas.

Este es el **jeroglífico** verdadero (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>80</sup>. Puede considerarse una combinación entre pintura, mnemotecnia y simbolismo. Se usa preferentemente en los asuntos religiosos y/o sagrados. No requiere en el lector o intérprete un conocimiento del idioma, por lo que puede considerarse universal. El jeroglífico comunica al tratar de sintetizar semantemas y, si bien las ideas que se generan ante la "lectura" de sus imágenes no son idénticas entre todos los lectores, el significado de la idea es básicamente el mismo.







Una serie de objetos dibujados puede convertirse en un sistema de escritura en tanto un grupo de individuos acuerden que una misma imagen represente a un mismo objeto. Un sistema de imágenes de este tipo constituye una escritura de tipo pictográfico (Antiguas Civilizaciones, 1981)<sup>81</sup>

## a1) LA ESCRITURA CUNEIFORME

La transición paulatina de las imágenes "representando" a un objeto como tal, a imágenes simbólicas comenzó a darse hace aproximadamente 5,000 años con la escritura cuneiforme de los Sumerios de Mesopotamia (actual Irak). Con el tiempo, sus imágenes llegaron a convertirse en trazos sencillos que se realizaban sobre "tablas" de arcilla blanda por medio de cuñas, de forma similar a la que se utiliza en la actualidad sobre hojas de papel.

En un principio, este pueblo mercader y supersticioso usó esta forma de escritura para la contabilidad, los contratos y las fórmulas mágicas (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>82</sup>. Al paso del tiempo, ésta fue adoptada por Babilonios, Asirios y Persas.

Es muy probable que la prisa impulsara a los atareados mercaderes y escribas a ir estilizando los signos, hasta llegar a un punto en que cada uno ya no representaba una idea, sino una sílaba del lenguaje. Si bien este primer alfabeto silábico (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>83</sup> ¿o silabario? representa el primer paso importante hacia el alfabeto, plantea una disyuntiva considerable: aunque es más exacto que el sistema ideográfico, exige al escritor el aprendizaje de unos 600 signos diferentes (en la escritura Sumeria)

	gin'gub andar	ah vaca
3000 a.C.		
2400 a.C.		
650 a.D.		

## a2) LOS EGIPCIOS

Otro desarrollo de la escritura se dio de forma independiente con el pueblo Egipcio, cuyo sistema fue fundamentalmente ideográfico y se usó desde aproximadamente el año 3,000 a. C. hasta la época del imperio Romano.

El lenguaje hablado egipcio tenía 21 sonidos consonantes claramente definidos, y algunos sonidos vocales mas bien imprecisos. En sus orígenes, los signos pasaron de ser representaciones a ser **logográficos** (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>84</sup>: es decir, de evocar la figura por su imagen, a significar la palabra que sirve de nombre al objeto

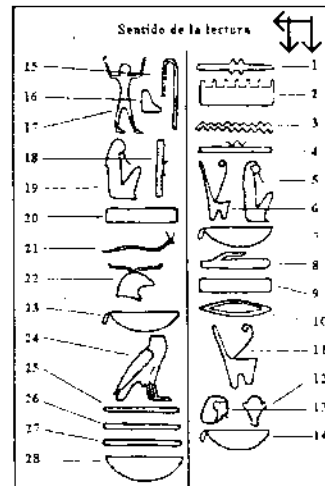
reproducido. La diferencia entre estos dos tipos está en que el significado depende totalmente de la figura en el jeroglífico, prestándose de esta forma a varias interpretaciones, mientras que en el logograma el sonido es invariable pero puede servir también para designar también a los homónimos.

De forma gradual, éstos ideogramas evolucionaron primero a silabario y luego llegaron a alfabeto. Como regla general, el valor literal de cada grama es la consonante regente en la raíz del ideograma o sílaba originales.

Cuando los egipcios escribían su propia lengua, omitían las vocales, mismas que intentaban indicar cuando se veían en la situación de escribir idiomas extranjeros. En su escritura, evitaron en un principio los determinantes, en parte porque existía un signo para cada cosa. Por ejemplo, se utilizaban figuras humanas que eran colocadas después de los gramas de los nombres propios para aclarar que la figura era humana o divina. El número de determinantes fue creciendo hasta que hubo grupos de signos que se usaban para connotar ideas completas. Así, la escritura egipcia consta de tres clases de caracteres: (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>85</sup>

- Ideográficos
- Fonéticos
- Determinantes

En los ideográficos se conserva casi siempre la figura original, como en "sol", "luna", "hombre" o en ocasiones se hace alusión a convenciones, como la figura del halcón que significaba "Dios", ya que su dios Horus adoptó esa forma.



La lengua egipcia es considerada como la primera en alcanzar el fonetismo (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>86</sup>, si bien sus gramas que llegaron hasta los sonidos elementales de la lengua coexistieron al lado de diferenciales y determinantes.

A pesar de contar con este adelanto en su escritura, los egipcios conservaron su escritura jeroglífica. En su fase final de desarrollo, contaban con tres tipos de escritura, que eran utilizados según el tipo de asunto que se tratara (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>87</sup>

En los sucesos sagrados, esotéricos o altamente respetables, para cuya expresión no había prisa alguna, se utilizaban los **jeroglíficos**.

En historia y asuntos elevados, que se ocultaban a la masa, mas no precisamente rituales, se usaba una escritura cursiva derivada de la jeroglífica que en ocasiones reproducía sus siluetas estilizadas sobre pergaminos y papiros. Era la **hierática** o sagrada.

En asuntos cotidianos se usaban rasgos precisos y distintivos, sin enlaces, escritura que fue llamada por los griegos **demótica**, con trazos más sencillos. Visualmente, es similar a la taquigrafía contemporánea.

### a3) LOS CHINOS

Otro tipo de escritura inicialmente pictórica que persiste hasta la actualidad y tuvo sus orígenes alrededor del año 3,000 a. C. es la china. Sus caracteres más antiguos no son precisamente jeroglíficos, sino más bien el resultado de una larga evolución que trajo como resultado una mayor estilización en los trazos (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>88</sup>. En los caracteres chinos es evidente el esfuerzo por circunscribir cada uno de éstos a un cuadrado de tamaño uniforme.



En la escritura china, al igual que en la egipcia y en general en todas las que usan ideogramas, se usan determinantes. Por ejemplo (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>89</sup>, la palabra *fang* significa (entre otras cosas): cuadrado, localidad, cuarto, hilar, etc. Para evitar las ambigüedades que surgirían al utilizar este signo solo, se añade para cada caso un determinante de la acepción que se quiere dar. Así, se tiene *fang* de puerta (cuarto), *fang* de seda (hilar), *fang* de tierra (lugar) Estos determinantes desempeñan un lugar primordial en la construcción de la frase.



En términos generales, los gramas chinos representan ideas, pero en muchas ocasiones su significado depende de su posición, duplicaciones, convencionalismos, etc.

Los japoneses la tomaron como base, logrando adaptarla con éxito a un sistema fonético.

#### a4) LOS AZTECAS

Más cercana a nosotros, se encuentra la escritura mexicana (nahoa), la cual se remonta a los tiempos en que esta tribu venía en peregrinación: existían los escribas o *amoxoaque* ("entendidos en las pinturas antiguas") (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>90</sup>. Los mexicas guardaban sus manuscritos en rollos o dobleces conservados entre dos tapas de madera.

Los jeroglíficos nahoas presentan un gran colorido, que ocasionalmente transforma todo el sentido de la idea que se comunica. Al momento de ser conquistados por los españoles, los escribas se encontraban en el periodo en que pueden ser confundidos con pintores, dadas las herramientas que utilizaban en su labor.

El sentido en el que debían leerse los códices (escritos) era complejo (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>91</sup>: los cuadros narrativos se ordenan en torno a un cuadro principal, formando una especie de espirales, si bien es frecuente que se encuentren dispuestos en líneas, ya sea en sentido vertical u horizontal. El orden en que deben ser leídas viene dado en primer lugar por las indicaciones cronológicas y en segundo lugar, por el lado hacia donde vuelvan la cabeza las figuras: las secundarias siempre ven a la principal.



De esta forma, los gramas nahoas pueden ser (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>92</sup>:

a) Pictogramas:

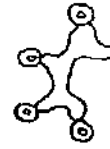
Esta reproducción pictórica se daba por lo general cuando por lo inusual de hecho relatado no podía reducirse a los ideogramas. (Como en el códice acerca de la llegada de los españoles)

Cuando se indicaba un objeto reproduciéndolo:

Completos: *citlalli* (estrella)

En acción

Estilizados: *xochitl* (flor)



Agua



Hombre

En ocasiones, el objeto reproducido adquiere un valor ideográfico o fonético. Por ejemplo, un árbol puede indicar "palo" o "madera". Un escudo (*chimalli*) y un haz de flechas (*mitl*) juntos indican guerra (*mitlchimalli*). Otras veces, el símbolo domina a la figura: un tigre significa "valor".

b) Ideogramas

c) Determinantes

d) Fonogramas

En ocasiones, las figuras ya no representan solo el objeto o el determinante, sino que adquieren un valor fonético, silábico o como logogramas.

## B) LAS LETRAS SE FORTALECEN: EL ALFABETO

La escritura fonética actual está basada en la descomposición de las sílabas en unidades de sonido más simples, lo que permitió un conjunto de aproximadamente 20 o 30 fonemas con sus respectivos signos. Este cambio se dio por el pueblo fenicio hacia el año 1600 a. C., cuyo **alfabeto** (conjunto de letras) constaba de 22 signos.

Este alfabeto evolucionó en dos sistemas: el **cananeo**, que originó el alfabeto griego y el **arameo**, que dio origen a los alfabetos hebreo y árabe.

Fue la cultura romana la que aprendió, modificó y finalmente difundió este sistema de escritura. Los romanos no conservaron el nombre griego de las letras, sino que simplificando las llamaron solo por las iniciales de éstas y así el alfabeto se convirtió en **abecedario**. (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>93</sup>.

Fue esta difusión de la escritura la que dio origen a un mayor comercio del material escrito, que tuvo un gran auge mientras duró el Imperio Romano. A la caída de éste, dicha difusión cultural se estancó y la escritura ya constituyó un elemento de comercio. Paulatinamente, se depuró y fue elevándose hasta llegar a la categoría de arte, controlada principalmente por el clero de la edad media (López-Portillo y Weber, 1976)<sup>94</sup>

De esta forma, la humanidad ha basado su escritura en tres tipos diferentes de alfabetos: Los de tipo pictórico o ideográfico: aquellos en los que los símbolos que lo componen se basan en la representación "directa" de la idea u objeto (como el chino)

Los otros dos tipos se estructuran con base en la representación del sonido de las unidades que conforman un lenguaje: los silábicos, en donde cada signo se utiliza para representar un conjunto de sonidos (sílabas) de la palabra (como el japonés actual) y por otro, los distintos alfabetos fonéticos, en donde cada signo representa un sonido del idioma (como el castellano)

Con la aparición de la escritura fonética, las palabras y las imágenes dentro de un texto comenzaron un proceso de separación, coexistiendo ocasionalmente dentro de un texto de forma independiente. El lenguaje escrito comenzó a volverse más especializado y abstracto, mientras que las imágenes comenzaron a desarrollarse en el sentido opuesto, esto es, comenzaron a ser menos simbólicas y más representacionales o realistas.

Un hecho significativo gestó la "masificación" de la escritura dentro de la cultura occidental: A mediados del siglo XV el herrero Johann Gensfleisch, conocido generalmente

como **Gutenberg**, reunió algunos materiales y procedimientos para crear la **primera imprenta europea**. Basado en el funcionamiento de las prensas de vino, en los tipos móviles metálicos de los Coreanos (aunque ellos y los Chinos utilizaban alrededor de 10,000 caracteres) y utilizando la tinta y papel desarrollados por los pueblos asiáticos, encontró una forma rentable de elaborar copias múltiples de un manuscrito en costos y tiempos mínimos tomando en cuenta los procesos de producción de textos de su época. Alrededor del año 1500, existían en circulación aproximadamente medio millón de libros impresos con su sistema. Esta forma novedosa de imprimir hizo posible que el conocimiento de las letras se comenzara a expandir mas allá de los nobles, el clero y escribanos, a sectores más amplios de la población, si bien no comenzó a "popularizarse" hasta los siglos XVIII y XVII, como consecuencia de la revolución industrial.

Aunque puede considerarse que las filacterias medievales son una especie de reencuentro entre el texto y las imágenes, en ellas es notorio que sus elementos son tratados de forma independiente para luego ser colocados juntos dentro de la obra. Las *Biblias Pauperum* son un ejemplo de esto, dirigidas principalmente a la gente de clase baja sin educación. Probablemente es a partir de este punto en donde el hecho de que una historia contenga ilustraciones comenzó a ser estigma de inferioridad cultural. Hasta este momento, el dibujo había venido siendo una especie de auxiliar de la pintura, pero es con

la aparición de la imprenta de Gutenberg que los dibujos comenzaron a jugar un papel complementario en las narraciones literarias (Orozco López, 1978)<sup>95</sup>



En los primeros años del siglo XIX, la pintura y la escritura habían llegado a polos completamente opuestos dentro de la cultura occidental: Se pintaba con el propósito de plasmar las imágenes lo mas parecidas posible a la realidad, mientras que la escritura era enfocada a reflejar aspectos más abstractos y emotivos del autor.

Esta situación comenzó a cambiar durante el transcurso del siglo XIX, al ser los productos de los medios de comunicación accesibles a un mayor número de gente. En el plano pictórico, surgieron corrientes como el impresionismo, el expresionismo, el surrealismo, etc. que comenzaron a producir imágenes principalmente enfocadas a transmitir el significado y las sensaciones que el medio ambiente provocaba en sus creadores. Al mismo tiempo, las creaciones escritas comenzaron a abandonar los estilos abstractos y rebuscados en favor de un lenguaje más sencillo y coloquial. En la prosa, el lenguaje comenzó volverse directo y simple, tendiente a reflejar imágenes más que sentimientos.

### **C) LA NUEVA INTERACCIÓN DE LAS PALABRAS Y LAS IMÁGENES**

Esta transformación de las artes gráficas y la escritura, junto con el crecimiento de medios como la prensa, sentó las bases para que diversos géneros, tanto del terreno literario como de la pintura, se dirigieran a una audiencia mayor y menos refinada, a la que se le ofrecerían obras que trataban sobre un número amplio de temas, de forma concisa y sintetizada.

Los adelantos científicos, que tuvieron impacto en diferentes tecnologías, alcanzaron los terrenos de la comunicación y el arte haciendo posible que la comunicación humana comenzara a vislumbrar nuevos horizontes, lo que propició formas más flexibles y dinámicas de transmitir la información en campos como la escritura, el periodismo, la fotografía o la pintura. Esta dinámica novedosa, donde la trascendencia de lo que alguien quisiera o tuviera que comunicar podía ser mayor (tanto en distancia como en audiencia) que en cualquier momento anterior de la humanidad, fue decisiva para que las imágenes y los textos interactuaran de nuevo, a través de diversos medios. Es importante señalar que estos adelantos facilitaron la aparición de canales mediante los cuales se hizo posible que las imágenes en la comunicación adquirieran un nuevo dinamismo: el cine y posteriormente, la caricatura política y los cómics.

La aparición de dichos canales 'ilustrados' permitió a este nuevo público evadirse parcialmente de sus actividades y vidas cotidianas, encauzando su imaginación, y logrando

de esta forma un proceso de identificación con personajes fantásticos de muy diversa índole. Es importante señalar que la caricatura política y los comics eran dirigidos hacia el sector marginado de la sociedad.

En la actualidad, la línea principal de desarrollo apunta a una pérdida de lo individual a favor de lo colectivo. El desarrollo tecnológico, aplicado sobre todo en el terreno de las comunicaciones, se va dando cada vez a mayor velocidad, alcanzando a una cantidad de individuos también cada vez mayor, cuyos orígenes, cultura y valores van siendo más diversos.



## CAPITULO 3. LA GESTALT DEL COMIC.

### A) LOS MECANISMOS PERCEPTUALES.

El individuo se da cuenta de lo que sucede en el entorno que le rodea gracias principalmente a la información que capta a través de sus sentidos. Por medio de ellos es capaz de ver, escuchar, y percatarse de su posición relativa en el espacio, entre otras muchas cosas. Pero ésta información que llega a través de los órganos sensoriales es fragmentada e incompleta, ya que éstos solo pueden proporcionarnos un mundo por pedazos que el individuo va uniendo en un continuo a fin de obtener un patrón perceptual que para él es la experiencia de lo "real".

### B) LOS MECANISMOS MNÉMICOS COMO MEDIADORES DE LA INFORMACIÓN

Bajo la perspectiva del procesamiento humano de la información, el término **memoria** no solo se refiere a la capacidad mental para recordar sucesos e informaciones pasadas, sino que engloba fenómenos de mayor amplitud y complejidad, como el recuerdo, los procesos perceptivos, la comprensión y expresión verbales, habilidades motrices, procesos de atención y resolución de problemas. Dado que para los procesos mentales se utiliza información, que en una gran parte es producto de las experiencias pasadas del individuo, se requiere de la mediación de los sistemas de memoria.

Para De Vega (1984), los procesos mnémicos pueden estudiarse desde tres áreas<sup>96</sup>:

a) Estructuras	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memoria Sensorial (icónica-ecóica)</li><li>• Memoria de Corto Plazo (central operativa)</li><li>• Memoria de Largo Plazo</li></ul>
b) Procesos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Codificación (input)</li><li>• Almacenamiento y Retención</li><li>• Recuperación de Información</li></ul>
c) Representaciones	<ul style="list-style-type: none"><li>• Estructuras de la Información o Representaciones Mentales</li></ul>

#### a) ESTRUCTURAS DE LA MEMORIA.

**Memoria Sensorial.**- Registro mnémico de capacidad ilimitada y corta duración. La información en este tipo de memoria no se analiza (codifica), presentándose en un estado previo de interpretación cognitiva. Existen dos tipos: la **icónica** (visual) y **ecóica** (auditiva) El individuo solo recuerda un pequeño fragmento del estímulo, aunque reporta haber "visto" (u oído) mucho más de lo que puede informar. El sujeto capta todo el estímulo, pero sólo por un tiempo tan breve que es olvidado casi inmediatamente. La duración de esta estructura de memoria es de hasta 1/2 seg., siendo su promedio 0.250 seg. La información en esta etapa posee características que permiten distinguir localización, tamaño, brillo, movimiento y forma, si bien no se realiza aún ningún análisis semántico. Esta estructura es un fenómeno primitivo, al margen de la experiencia consciente, únicamente conocible por modelos y situaciones experimentales.

**Memoria de Corto Plazo y de Largo Plazo.**- La Memoria de Corto Plazo (MCP) posee una persistencia limitada (el recuerdo dura de 15 a 30 segs.), así como una capacidad limitada (se manejan 7 unidades de información, aproximadamente). Esta estructura interactúa en gran medida con la Memoria de Largo Plazo (MLP), funcionando con base al intercambio de *inputs* entre las tres estructuras. Se tiene evidencia de que al interior de esta estructura (MCP) se trabaja con representaciones mentales.

La capacidad limitada de esta estructura queda compensada por la existencia de la Memoria de Largo Plazo. Nuestro conocimiento del lenguaje, destrezas, recuerdos personales y conocimientos en general son consecuencia del almacenamiento permanente en la MLP. La información almacenada en esta estructura permanece habitualmente en estado inactivo o latente. Los fragmentos de información se recuperan ante las diversas demandas ambientales o de una tarea determinada. La MLP es un almacén de capacidad y permanencia ilimitadas. De esta forma, existe una relación bidireccional estrecha entre ambas estructuras.



La información de la MCP, proveniente del *input* sensorial, se traslada a la MLP en el caso de que sea significativa para el individuo. Cuando este requiere del recuerdo almacenado, dicha información se pasa de la MLP a la MCP. Así, la MCP es un centro de control que opera tanto con *inputs* externos como del propio sistema cognitivo. En este lugar se combina la información del medio con los conocimientos permanentes, ejecutándose operaciones de codificación y elaboración de la información. Debido a este rasgo, también se le conoce como "memoria activa" o "memoria operativa".

Cabe señalar que en la MCP se retienen fundamentalmente las características físicas de la información, mientras que en la MLP se almacena una réplica "semántica" de la misma.

#### **h) PROCESOS DE LA MEMORIA.**

La investigación de los procesos relativos a la codificación y recuperación en la memoria del individuo se han visto fuertemente impulsados a partir de la década de los años 80; como resultado de éste desarrollo, los nuevos conocimientos son de una sistematización difícil de alcanzar. No obstante, la concepción general de los procesos mnémicos puede quedar sintetizada de la siguiente forma<sup>97</sup>:

- Dentro de la codificación, se dan varios "niveles" (tipos de operaciones) bajo control del individuo.
- Cada nivel genera códigos cualitativamente distintos, o relativos a dominios cognitivos diferentes.
- Dichos niveles no operan de forma secuencial ni están organizados de forma jerárquica.
- Los niveles determinan diferentes probabilidades de recuerdo.
- Existen otros parámetros como a) la distintividad y la congruencia (del material) o b) la elaboración y la pericia (del sujeto), que inciden en el recuerdo, además de los niveles.
- El grado de facilitación de los códigos determina la eficacia en los índices de recuperación del material mnémico.

- En la recuperación incide de forma activa un componente de resolución de problemas.

La perspectiva del procesamiento de información reconoce la multiplicidad de los códigos que originan un trazo de memoria, si bien se señalan tres puntos importantes:

1. Los códigos de memoria se organizan funcionalmente de acuerdo a un sistema jerárquico. Los niveles más "superficiales" (menores), corresponden al procesamiento de rasgos físicos del estímulo, en tanto que los niveles más "profundos" se relacionan con la extracción de propiedades semánticas.
2. El individuo puede elegir el nivel de procesamiento de acuerdo a las exigencias de la tarea.
3. Suele establecerse una relación funcional entre el tipo de procesamiento que está operando y la existencia temporal del trazo en la memoria. Entre más profundo sea el procesamiento, más duraderos serán los trazos mnémicos.

De esta forma, para De Vega (1984) pueden distinguirse dos tipos diferentes de procesos:

1. Los procesos **automáticos** operan de forma mecánica, en función de los parámetros de la tarea, de la situación y de procesos generales de funcionamiento del sistema cognitivo. Su función es almacenar y recuperar información.
2. Los procesos **autorregulados** son de carácter activo y consciente. Cuando el sujeto se enfrenta a una tarea de aprendizaje, decide qué nivel de codificación es el más adecuado para responder a las demandas específicas de dicha tarea. Si tiene que comprender una conferencia para retransmitirla posteriormente, es más probable que la codificación la realice en el nivel semántico, mientras que un evento musical de entretenimiento será preferentemente codificado bajo un nivel acústico y fonético. El tipo de codificación que el sujeto decida emplear es flexible, pudiendo llegar a utilizar

niveles diferentes para situaciones análogas, dependiendo de la circunstancia en la que se encuentre. Los procesos de búsqueda y evaluación de recuerdos se hacen bajo el control consciente.

### c) IMÁGENES MENTALES

El sentido común nos indica que nuestro pensamiento se da por medio de palabras e imágenes mentales. Existen diversas aportaciones dentro del campo de la Psicología Cognitiva que se encargan del estudio de las "imágenes" como un constructo.

Es un hecho que la mayor parte de las personas manifiestan experimentar imágenes mentales, principalmente de tipo visual. Por ejemplo, Einstein elaboró el proceso matemático de la Teoría de la Relatividad después de haber "visualizado" los efectos, consecuencias y probabilidades.

Para Hebb (1968, en de Vega, 1984)<sup>98</sup> la imagen mental comparte la mayor parte de los procesos de la percepción, exceptuando la entrada sensorial del estímulo. Es un proceso análogo a algunos fenómenos alucinatorios, y en ambos casos, se ha señalado la presencia de movimientos oculares exploratorios.

Paivio (1971, 1977, En De Vega, 1984)<sup>99</sup> sostiene la existencia de dos sistemas representacionales: el verbal y la imaginación, los cuáles se encuentran relacionados entre sí actuando de forma conjunta, pero con características estructurales y funcionales diferentes. El siguiente cuadro comparativo señala las principales características de cada uno de los sistemas:

<b>Imaginación</b>	<b>Sistema Verbal</b>
Procesamiento paralelo	Procesamiento secuencial
Información concreta	Información concreta y abstracta
Almacenamiento analógico (espacial y métrico: <i>la apariencia de las cosas</i> )	Almacenamiento descriptivo y semántico. No hay réplica isomórfica

Así, el sistema de imágenes es similar funcional y estructuralmente a la experiencia perceptual ya que tanto las imágenes mentales como los perceptos son eventos de naturaleza métrica o espacial. **La imagen es una réplica de los contenidos perceptuales**, no en el sentido fotográfico, sino de forma esquemática y funcional. Puede decirse que la percepción visual depende del exterior, de forma tal que el producto perceptivo es "guiado" por los datos en buena medida. Al menos en las etapas periféricas de este proceso, las operaciones están determinadas completamente por la configuración del estímulo, no influyendo las expectativas o experiencia previa del sistema cognitivo. En las imágenes mentales el producto no se basa en la estimulación sensorial inmediata: es "guiado" de manera conceptual.

Las imágenes conforman un sistema de simulación o de construcción de modelos espaciales, mientras que la percepción tiene la función de análisis e interpretación del medio.

Además, las imágenes mentales son dinámicas, pudiendo cambiar o modificarse con rapidez, mientras que el sistema verbal es más rígido, dado su carácter discrecional.

Otro punto destacable es la cooperación entre ambos sistemas. Si un individuo recibe estimulación verbal, ésta puede ser codificada al mismo tiempo como imágenes y como palabras, del mismo modo que elementos pictóricos como los dibujos pueden ser codificados de forma redundante en ambas modalidades. No obstante, de Vega (1984) señala al respecto la existencia de abundante evidencia experimental que sugiere la superioridad de los estímulos pictóricos sobre los verbales en cuanto al nivel de almacenamiento mnémico.

### **C) EL CIERRE COMO MECANISMO PRINCIPAL DEL COMIC.**

Se mencionó que el individuo recibe la información sensorial de forma "fragmentada", y que por medio de diversos mecanismos va integrándola hasta conformar una secuencia coherente que le permite interpretar aquello que está percibiendo.

El proceso de **observar las partes y percibir un todo** se conoce como **cierre**. En nuestra vida diaria, recurrimos a éste con el fin de **completar mentalmente la información** sensorial fragmentada y así, **tener una experiencia de "continuidad"** en lo que percibimos. Esta actividad mental de "completar" o "unir" los fragmentos perceptuales **se ve influida por las experiencias anteriores** del sujeto, que afectan la forma en la que éste va calificando cada segmento de información que recibe.



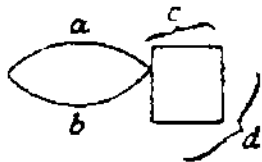
La primera corriente de Psicología en estudiar este fenómeno fue la **Gestalt**, cuyo núcleo teórico postula que la percepción humana no es el resultado de acumular datos sensoriales, sino que proviene de un proceso de reestructuración que configura, a partir de dicha información sensorial, una forma o *gestalt*. La idea principal de ésta escuela sostiene que no percibimos conjuntos de elementos, sino unidades estructuradas con significado, formas. "El todo es más que la suma de sus partes".

Para Wertheimer (1923), la forma en que el individuo vivencia los estímulos que se le presentan sigue una serie de principios (Leyes de Organización), gracias a los cuales no se experimentan como entidades individuales separadas una de la otra; en vez de esto, en las experiencias humanas los estímulos se experimentan como partes de un "todo", interrelacionado con otro "todo", siendo los arreglos y divisiones entre estos concretos y definidos.<sup>100</sup>

Estos principios de agrupación explican algunas tendencias organizadoras que tiene el individuo sobre los estímulos. Max Wertheimer, junto con Kurt Koffka y Wolfgang Köhler sentaron las bases de la Psicología de la Gestalt a principios de siglo. "Gestalt" es la palabra alemana para "forma".

Esta escuela estudió las características de los estímulos y señaló la manera en las que algunos de estos estímulos se agrupaban para favorecer algunas configuraciones sobre otras. Los más importantes de estos principios son: (Schiffman, 1981)<sup>101</sup>

- Cercanía o proximidad
- Semejanza
- Buena Configuración (continuación, destino común, cierre y simetría)
- Bondad de la Figura.



Wertheimer (1923) describió el principio del cierre de la siguiente manera: "Dada una serie A, B, C, D, donde AB/CD constituyen dos unidades auto contenidas, este arreglo prevalecerá sobre AC/BD".

Este principio se refiere a que un estímulo más cerrado o completo será favorecido. El cierre es una tendencia perceptual a completar los vacíos en una estructura, de forma tal que parezca completa o continua.



Para Barlett (1916, 1932) el cierre perceptual es el **proceso donde el individuo completa las porciones faltantes de un estímulo**, como cuando completa una imagen y produce un objeto identificable (en Snodgrass & Kinjo, 1998) De acuerdo con Wassertein et al. (1987, en Snodgrass & Kinjo, 1998) la habilidad del cierre se considera un factor clave para comprender aspectos del funcionamiento del hemisferio cerebral derecho y la habilidad cognitiva en general.<sup>102</sup>

De hecho, si un individuo observa un estímulo incompleto (ya sea parcialmente ocluido o degradado), tiende a verlo y a recordarlo como completo. El cierre ocasiona es difícil de distinguir de la experiencia perceptual de observar un estímulo completo (Foley, Foley, Durso & Smith, 1997, en Snodgrass & Kinjo, 1998)<sup>103</sup>

Relacionado con este principio se encuentra el fenómeno conocido como **movimiento aparente** (o fenómeno "phi"), que es la percepción de movimiento cuando en la realidad no existe un desplazamiento físico de un objeto en el espacio (Schiffman, 1981)<sup>104</sup>, como en los experimentos con luces intermitentes de Boring, por ejemplo.

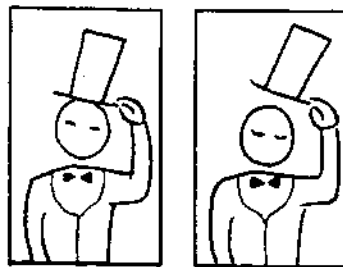
El cine es uno de los ejemplos cotidianos donde se aprecia de forma clara este fenómeno. Una película de cine es una serie de imágenes fijas (sincronizadas a una banda sonora) que pasan a gran velocidad a través de una lente. Para ser exactos, su velocidad a través del proyector es de 24 imágenes por segundo, siendo cada imagen proyectada 3 veces. Esto es, lo que nosotros percibimos como un segundo de imagen móvil, son en realidad 72 imágenes fijas que pasaron a través de la lente. Es así como nuestra mente transforma esta serie de imágenes fijas en una historia con "movimiento continuo".

#### **D) LA COMPLICIDAD DEL LECTOR: EL "PENSAMIENTO ELIPSIS".**

Ahora bien, los comics son el medio masivo donde se conjugan de una forma única estas dos tendencias perceptuales (el cierre y el movimiento aparente), formando un mecanismo narrativo que prácticamente los define. A través de este mecanismo el comic se convierte en un medio de comunicación donde el lector se convierte en un colaborador dispuesto y el cierre es el agente del cambio, del tiempo y del movimiento (McCloud, 1993)<sup>105</sup> mediante el "**pensamiento elipsis**".

Dentro del lenguaje, se considera a la elipsis: a) La omisión en el habla de un elemento que existe en el pensamiento lógico y b) Figura de construcción, que consiste en omitir en la oración una o más palabras, cuyo sentido puede sobre entenderse.<sup>106</sup> (Lázaro, F. 1962 y Casares, J. 1959, en Gubern, R. 1972)

Para Gubern (1973), el principio del **pensamiento elipsis** se define como "la omisión de espacios/tiempos intermedios (...) que idealmente enlazarían en continuidad dos viñetas consecutivas (...) Sirve para suprimir redundancias y tiempos muertos en la articulación de viñetas significativas, a la vez que permite al lector la restitución ideal del continuum narrativo, al suplir mentalmente los espacios entre viñetas" (p. 67)<sup>107</sup>.



Es precisamente este montaje de las viñetas lo que constituye la "columna vertebral" de los comics. De aquí es de donde surge su peculiar estructura narrativa, al ser omitidos los espacios y tiempos intermedios que enlazarían en continuidad a dos viñetas consecutivas, para ser completadas mentalmente por el lector.

Gubern (1973), durante el proceso de lectura del comic pueden señalarse 4 fases:

1. Lectura de la imagen de la viñeta.
2. Conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético(en su caso)
3. Integración de los mensajes fonético e icónico para una comprensión global de la viñeta (La recreación psicológica del tiempo representado en la viñeta se produce a través de la extensión de los diálogos, de la acción representada y de su distribución espacial...)
4. Enlace lógico con la viñeta siguiente, a través de las operaciones 1, 2, y 3.

De esta forma, la lectura de comics es una operación más compleja que la lectura del mensaje cinematográfico, que en sí es más cercana a la experiencia real, por lo que el esfuerzo de interpretación que exige es menor.

El formato del comic presenta una combinación de palabras e imágenes, por lo que el lector pone en marcha mecanismos tanto en el nivel visual como en el verbal. La lectura



del comic es un acto tanto de percepción estética como de búsqueda intelectual. (Eisner, 1994)<sup>133</sup>.



Es precisamente durante el enlace entre dos viñetas que ocurre el momento más significativo de la lectura de un comic, aquí, en el espacio conocido como "canal" los mecanismos cognitivos del lector leen **dos** (o más) **imágenes separadas y las transforman en una idea continua**. No se ve nada en medio de las dos viñetas, pero la experiencia, a través de la constancia perceptual, indica al lector que "algo" sucede en ese lugar.

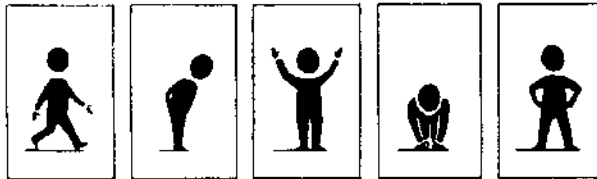
Las viñetas de un comic fracturan tanto el tiempo como el espacio de la narración, ofreciendo un ritmo fragmentado de momentos desconectados, pero **el cierre perceptual permite al individuo conectar esos momentos, construyendo mentalmente un relato continuo y unificado**.

Mientras que en los medios electrónicos visuales de comunicación el cierre es continuo, involuntario y virtualmente imperceptible, el cierre dentro de los comics es esencialmente voluntario. De hecho, cualquier acción plasmada en el comic es ayudada e inducida por un "cómplice" silencioso: el lector. Es durante esta unión de dos imágenes separadas donde cada lector completará la acción de acuerdo a su propia experiencia individual, proyectará sus propias emociones, ideales y justificaciones para cerrar la escena, estableciéndose de esta forma una compenetración singular con este medio narrativo, porque en sí **cada lector construirá de forma muy personal al comic**.

A pesar de que una acción comience en la viñeta A y termine en la B, el lector determina completamente los detalles de lo acontecido entre esas dos imágenes; éste decide la velocidad en la que sucedió, los detalles, inclusive hasta la voz de los personajes involucrados.

## E) EL LENGUAJE DE LOS COMICS.

La **viñeta** representa un espacio de la historia narrada en un tiempo determinado y constituye la unidad de montaje fundamental del comic, que yuxtapuesta a otras viñetas es la base de la narración. Desde el punto de vista editorial se organizan en unidades (página, media página, tiras diarias, etc) que resultan decisivas, ya que determinan la estructura plástica y narrativa, permitiendo crear efectos globales, rítmicos y estéticos. (Gasca y Gubern, 1991)<sup>109</sup>

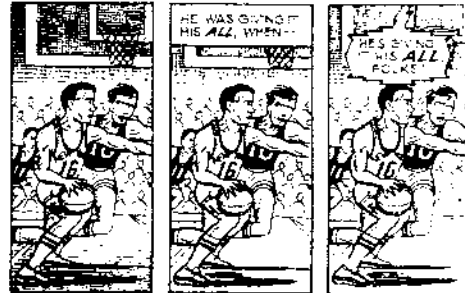


Es a través del **montaje** o concatenación de las viñetas como la narración se construye y progresa. El paso de una viñeta a la siguiente puede suponer la visión del mismo espacio desde una perspectiva diferente, un cambio de espacio de la acción, un paso de tiempo –consecutivo, anterior (*flashback*), anticipación (*flash-forward*)- o hasta un cambio de espacio y tiempo a la vez.

Uno de los recursos más tempranos y llamativos del comic es el **raccord** (unir, juntar, enlazar en francés) <sup>110</sup> consiste en hacer que el extremo derecho de la 1ª viñeta se continúe en el extremo izquierdo de la viñeta siguiente. Este tratamiento ofrece una analogía con la continuidad espacial que en el cine se logra con un desplazamiento panorámico de la cámara o *paneo*. La discontinuidad de las viñetas queda atenuada por esta continuidad espacial. Un tipo especial de *raccord* es el **solapamiento**: cuando la acción de una viñeta invade el espacio de otra.

En ocasiones, las viñetas fragmentan su formato para subdividir el espacio de la acción, o para representar acciones conexas (como los interlocutores de una conversación telefónica) en un recurso conocido como *split panel*.

Otro recurso narrativo del comic es el **manejo del tiempo**. Aunque en el interior de la viñeta se da el paso de un tiempo determinado, equivalente a un "instante narrativo" determinado por la acción y/o los diálogos contenidos, el eje de la narración reside en el paso de una situación a la siguiente a través de las viñetas, de los textos que marcan un lapso y por otros recursos que aparecen en la imagen, tales como relojes, calendarios, etc.



Eisner (1994)<sup>121</sup> señala que el manejo del tiempo es un elemento estructural esencial. Un comic es más realista cuando el tiempo y su sincronización son tomados en cuenta. En la comunicación gráfica la experiencia del tiempo es transmitida mediante efectos visuales, símbolos y su arreglo. En el comic se presenta un continuo narrativo que debe ser arbitrariamente dividido en segmentos que son condensados dentro de la viñeta. El tiempo total de la escena y la periferia que la rodea pueden ser muy cortos o muy amplios.

El primer recurso para alterar la duración de una viñeta es el sonido, incluyendo también al habla (McCloud, 1993)<sup>122</sup>. Si un panel es silencioso, indica generalmente un instante, situación que cambia al incorporarle sonido, comentarios, habla, etcétera.

El contenido de la viñeta es el indicador general de cómo están siendo divididos el tiempo y el espacio en el comic. La duración y dimensiones de éstos están más definidas por los contenidos de la viñeta, que por la viñeta misma. Al leer comics se aprende a **percibir el tiempo espacialmente**, ya que en este medio de comunicación, ambos están íntimamente ligados. La percepción del lector está acostumbrada a través de la

fotografía y el arte representacional a ver una imagen como un solo instante, pero la viñeta permite condensar en una sola imagen varios fragmentos de la narración en uno solo, haciendo que el ritmo varíe de acuerdo a las necesidades de la historia.

Al igual que en el cine sucede con la pantalla, en el comic cada viñeta delimita un espacio que varía en extensión y escala y toma como referencia al cuerpo humano, en diferentes **encuadres**: (Gasca y Gubern, 1991)<sup>133</sup>

Plano General: Abarca toda la figura.

Plano  $\frac{3}{4}$ : Corta la figura hasta las rodillas.

Plano  $\frac{1}{2}$ : Corta la figura en la cintura

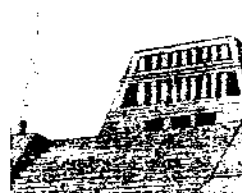
Primer Plano: Abarca una parte precisa del cuerpo, otorgándole un protagonismo dramático.

Los encuadres también se diferencian por la nitidez del espacio representado y por el ángulo del punto de vista, pudiendo ser éste en picado (desde arriba) o en contrapicado (desde abajo)

Los cartuchos o encabezados (**captions**) son cápsulas dentro de la viñeta o entre dos viñetas cuyo texto aclara la imagen o la acción, facilitando la continuidad al minimizar la ambigüedad, haciendo que la narración avance.

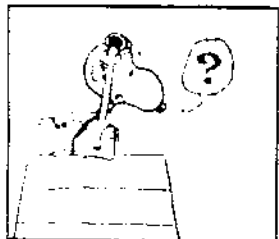
EN EL INTERIOR DEL GRAN TEMPLO LOS SACERDOTES SE AFANABAN EN HACERLE GRATA LA OFRENDA A TLAOC

Los **globos** o *ballons* contienen simbólicamente el habla de los personajes, cuya procedencia se indica con un rabo dirigido hacia el emisor. Descendiente de los códices prehispánicos y las filacterias medievales, continuados por los caricaturistas de sátira ingleses del siglo XVII, el globo es un **elemento fundamental de la narrativa del comic**. Si bien su finalidad inicial fue exponer los diálogos, con el tiempo amplió sus funciones e incluyó símbolos icónicos (Como escenificar un sueño o exhibir una idea) Esta evolución del globo también lo hizo más sofisticado y pasó de ser un contenedor de las palabras a adquirir significado



propio y contribuir por sí mismo a la narración, añadiéndole "sonido". Dentro del globo, las letras reflejan la naturaleza y la emoción del habla.

El globo sirve también para representar pensamientos, fantasías, recuerdos,



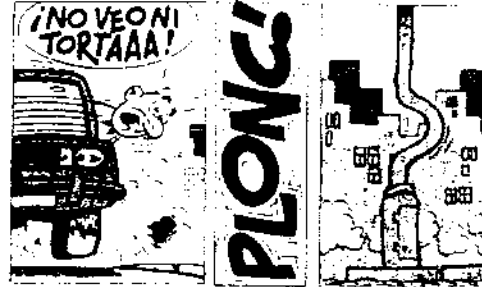
sueños y "metáforas visualizadas" (ideogramas), que constituyen una de las convenciones lingüísticas más particulares del comic (Gubern, 1972)<sup>114</sup> Como ejemplos de este recurso pueden citarse el foco para expresar una idea novedosa, las estrellas que se ven al recibir un golpe, el tronco y la sierra que expresan un sueño profundo, etc.



El cómic adopta el principio de sustitución de la metáfora llegando a la creación de **ideogramas** progresivamente abstractos o conceptuales cuyo principal uso es la expresión de estados de ánimo. (Gasca y Gubern, 1991)<sup>115</sup>

Éstos frecuentemente son la traducción icónica de expresiones coloquiales: tener una idea luminosa se expresa a través de un foco, dormir profundamente se representa con un tronco y un serrucho, que indican el ritmo de los ronquidos.

La **onomatopeya** sugiere al lector el ruido de una acción o sonido (Gubern, 1972)<sup>116</sup> y es un recurso técnico con alto valor expresivo, **basado en el lenguaje imitativo** infantil: las primeras palabras **intentan reproducir los sonidos propios del objeto designado**. Se emplea ante la esencia eminentemente silenciosa de este medio.



A fin de aumentar su expresividad frecuentemente se les concede gran importancia gráfica de modo que no es posible eliminarlas en las traducciones, lo que ha contribuido a globalizar muchas onomatopeyas de origen inglés, idioma rico en expresiones fonosimbólicas. (Gasca y Gubern, 1991)<sup>117</sup>

El dominio de los comics estadounidenses en el mercado ha facilitado tal situación: *crash* significa estrellar, *slam* un portazo y *boom* explotar.

**Pensamientos y sueños:** este tipo de globos contiene las representaciones psíquicas de sueños, alucinaciones y pensamientos.

Su perímetro tiene el contorno más similar a una nube y el rabo es sustituido por pequeños círculos o nubecillas discontinuas que refuerzan lo intangible de la representación, de esta forma el globo extiende su función inicial, pasando de soporte lingüístico a la expresión de material icónico (Gasca y Gubern, 1991)<sup>118</sup>

Las **letras**. Tratadas gráficamente funcionan como una extensión de las imágenes cuando son puestas al servicio de la historia. De esta forma enriquecen la narrativa al proporcionar a la atmósfera un puente narrativo y la implicación del sonido (Eisner, 1985)<sup>119</sup>.



Este tratamiento gráfico del texto (*lettering*) le da una connotación al sentido del texto: Aplicar mayúsculas, minúsculas, estilos caligráficos, signos de puntuación, tipos y tamaños de letra, es un elemento técnico del comic que se integra orgánicamente en su complejo idioma. (Gasca y Gubern, 1991)<sup>120</sup>



## CAPITULO 4. LO INCONSCIENTE EN EL COMIC

### A) EL CONTENIDO INCONSCIENTE COMO DETERMINANTE EN LA PERCEPCIÓN DE LAS IMÁGENES.



El comic, como parte de las llamadas Artes Secuenciales, puede considerarse un medio masivo sustentado en la composición de imágenes y palabras, producido con la finalidad de narrar una historia o dramatizar una idea, que ha establecido una posición importante dentro de la cultura popular del siglo XX y a medida que el potencial de este medio se ha hecho evidente, su producción y distribución se han hecho más complejas y, al mismo tiempo que su calidad en general ha mejorado, su mercado se ha polarizado en dos tendencias: el netamente popular, dirigido a una población que es prácticamente analfabeta funcional y otro, de jóvenes de clases socioeconómicamente elevadas, con pretensiones de tipo intelectual; es justo mencionar que en medio de estos dos polos se encuentran aún la mayor parte de los comics producidos.

Como se ha comentado, lo que define a nuestra era es el desarrollo tecnológico que ha marcado todos los ámbitos de nuestra vida y que comenzó su aceleración con la Revolución Industrial del siglo XIX.

Una de las necesidades generadas por dicha Revolución Industrial fue la capacitación rápida y masiva de una creciente cantidad de obreros, a fin de que fueran capaces de seguir instrucciones de la forma más efectiva posible, en un tiempo breve de entrenamiento (¿capacitación?) a pesar de su escasa -o casi nula- escolaridad. A partir de ese momento, resurgió la comunicación de una naturaleza más gráfica, hasta convertirse en acompañante indispensable dentro de la sociedad contemporánea: desde los instructivos de aparatos electrodomésticos hasta las pantallas de las computadoras personales, la comunicación ilustrada está con nosotros y, a medida que nuestra cultura tiende a la globalización, el comunicarnos por medio de herramientas más "universales" se hará cada vez más necesario.



Por lo anterior es importante realizar un análisis profundo de dichos medios visuales, que permita comprender su mecánica y explicar su influencia e impacto en la población que los recibe, con la finalidad de plantear posibles aplicaciones futuras sobre bases sólidas. Y el ejemplo más vasto e ilustrativo se tomará como referencia, dada su difusión mundial y permanencia de alrededor de un siglo: los comics.

Si se mira un comic como un todo, se observa que el arreglo de sus elementos tiene las características de un "lenguaje" propio, basado en "experiencias" visuales, comunes tanto al creador como a la audiencia a la que dirige su obra e impacta. ¿Cuáles son los mecanismos que se ponen en marcha al leer un comic, que hacen que este medio tenga tanta influencia en las personas que los leen?

Es este hecho de las "**experiencias visuales comunes**" el punto de partida del presente análisis. Si se revisan las manifestaciones artísticas y aquellas relacionadas con la comunicación entre los seres humanos a lo largo del tiempo, se observará que hay ciertos temas y formas de representarlos que son comunes, a pesar de la separación en el tiempo y la distancia de éstos. La importancia de tales manifestaciones artísticas para nuestra disciplina científica, la psicología, radica en el hecho de que finalmente éstas son la "elaboración" de patrones que caracterizan de forma individual y colectiva a nuestra especie. Estos patrones psíquicos influyen en mayor o menor grado el repertorio intelectual de la persona, su escala de valores y su conducta.

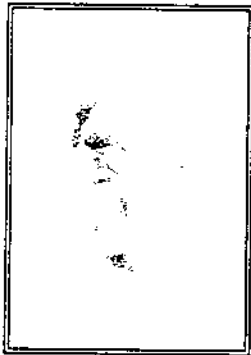
Este fenómeno nos indicaría la existencia de preocupaciones también comunes a todos los seres humanos, independientemente del grupo cultural donde se manifiesten o de la posición sociocultural del individuo que las exprese, así como también de elementos repetitivos con los que son representadas. Ya que estas manifestaciones se dan a pesar de no existir contacto alguno entre los diversos grupos que las presentan, puede descartarse a la experiencia personal como la causa del fenómeno, y su explicación se halla en la parte de la estructura psíquica que contiene éstos elementos comunes a todos los seres humanos, que son determinados independientemente de la experiencia personal, y que

van siendo matizados por la experiencia de vida de cada sujeto y su grupo. **Esa estructura es el inconsciente.**

## B) LA IMPORTANCIA DEL CONTENIDO INCONSCIENTE

La noción del Inconsciente ha sido fundamental en el desarrollo de la psicología, principalmente a partir de Freud quien, aunque no fue el primer autor en referirse a éste, subrayó su influencia en la conducta humana, y contribuyó de forma significativa al desarrollo de técnicas para estudiar sus funciones, que en conjunto, son uno de los elementos fundamentales del psicoanálisis.

Un ejemplo de la idea generalmente difundida de lo que es el inconsciente es la siguiente definición: "El conjunto de procesos psíquicos que se desarrollan al margen de la consciencia".<sup>122</sup>



Sin embargo, el fenómeno inconsciente va más allá de la simple permanencia fuera de la esfera de nuestra consciencia. Freud profundiza afirmando que los contenidos inconscientes son aquellos "procesos o representaciones anímicas (...) que pueden provocar en la vida anímica las más diversas consecuencias, algunas de las cuales llegan a hacerse conscientes como nuevas representaciones" (1923, p.2702)<sup>122</sup>

Éstos procesos no logran un acceso fácil a la consciencia, debido a la energía de la represión. Para Freud (1915, p. 2060) "la esencia del proceso de la represión no consiste en suprimir y destruir una idea que representa al instinto, sino en impedirle hacerse consciente. Decimos entonces que dicha idea está en estado de ser 'inconsciente' y tenemos pruebas de que, aún siéndolo, puede producir determinados efectos que acaban por llegar a la consciencia..."<sup>123</sup> Si bien para él "lo reprimido es el prototipo de lo inconsciente"<sup>124</sup>, también aclaró que los procesos reprimidos constituyen solo una parte de ésta estructura (1923, p.2702)

Freud llegó a estas conclusiones tras el estudio del sueño y de la formación de los síntomas histéricos, observando además que la vida cotidiana presenta suficientes ejemplos que demuestran la influencia que los contenidos inconscientes tienen en ésta. De hecho, esta observación le llevó a concluir que dentro de la conducta aceptada como "normal" se presentan bastantes manifestaciones de conducta patológica que son propiciadas por la manifestación de la parte inconsciente de la psique. Para Freud (1915) y los autores de la corriente psicoanalítica, las causas de la conducta y la actividad inconsciente son básicamente internas al sujeto. Al respecto señala:

"Podemos aducir, en apoyo de la existencia de un estado psíquico inconsciente, el hecho de que la consciencia sólo integra en un momento dado un limitado contenido, de manera que la mayor parte de aquello que denominamos conocimiento consciente tiene que hallarse, de todos modos, durante largos periodos de tiempo, en estado de latencia, esto es, en estado de inconsciencia psíquica" (p. 2062)<sup>125</sup>

Así, para Freud (1915, p. 2063) "... la consciencia no ofrece al individuo más que el conocimiento de sus propios estados anímicos"<sup>126</sup>, y resume lo que para él es el papel de la consciencia en la vida psíquica del individuo: "... los procesos psíquicos son inconscientes y (podemos) comparar su percepción por la consciencia con la que los órganos sensoriales hacen del mundo exterior"(p. 2064)<sup>127</sup>

El inconsciente, que sería la porción más grande e importante del aparato psíquico, se manifiesta en los trastornos de personalidad, los sueños y principalmente en la conducta, siendo sus contenidos los que rigen la conducta del sujeto. Así, "lo inconsciente comprende, por un lado, actos latentes y temporalmente inconscientes que, (...) en nada se diferencian de los conscientes y, por otro, procesos tales como los reprimidos..." (Freud, 1915, p. 2064)<sup>128</sup> que serían muy diferentes de los procesos conscientes.

De esta forma, la parte medular del sistema inconsciente se describe de la siguiente forma: "El nódulo del sistema inconsciente está constituido por representaciones de instintos que aspiran a dar su carga, o sea, por impulsos de deseos". Sus contenidos poseen cuatro características fundamentales: (Freud 1915, p. 2072)<sup>129</sup>

**1. Falta de contradicción:** Está dominado por lo ilógico, por lo que tendencias con fines opuestos pueden presentarse simultáneamente sin siquiera influirse (Freud, 1938)<sup>130</sup> Es cuando dos impulsos (de deseos) se activan al mismo tiempo y sus fines son en principio irreconciliables. Dichos impulsos no se anulan, sino que se unen para formar un fin intermedio, forzosamente absurdo (transacción)

**2. Proceso primario o movilidad de las cargas:** La energía psíquica se encuentra en un estado de libre movilidad, por lo que la tendencia será descargar las magnitudes de excitación. (Freud, 1938)<sup>131</sup> Implica dos procesos complementarios. Por medio del **desplazamiento**, una idea transmite a otra el "contenido" de su carga; y a través de la **condensación**, una idea manifiesta representa a una serie de contenidos inconscientes, adquiriendo su carga (Posteriormente, Freud (1938) sostendría que el conjunto de procesos que gobiernan al inconsciente se engloban bajo el proceso primario)

**3. Independencia del Tiempo:** Los procesos inconscientes no se hallan ordenados de forma cronológica, no se modifican por el paso del tiempo y carecen de toda relación con él.

**4. Sustitución de la realidad exterior por la psíquica.** Los procesos inconscientes no tienen relación alguna con la "realidad", ya que se hallan sometidos al *principio del placer*. El destino de éstos procesos depende de su fuerza y de la medida en que satisfacen las necesidades originadas por el placer y el displacer.

Freud sostenía que la conducta del individuo finalmente es el resultado del constante "ajuste" que se realiza en un intento de conciliar las pulsiones de los deseos con las necesidades que las normas sociales dictan como forma de reprimirlos.

### C) LOS ARQUETIPOS Y NUESTRAS IDEAS

La tesis de los impulsos como determinantes tanto de la conducta del individuo como de la estructuración de los patrones sociales, fue la causa por la que uno de los principales colaboradores de Freud, **Carl Gustav Jung**, decidiera desarrollar sus propias hipótesis de forma independiente.

En un principio, formó parte de la Sociedad Psicoanalítica y fue uno de los precursores principales del llamado Movimiento Psicoanalítico. Así como Alfred Adler lo hizo en 1911, en 1913 Jung se separó del movimiento por discrepancias con Freud, debido al énfasis freudiano en la búsqueda del placer (especialmente la sexualidad) **como motivador principal de la conducta humana y por el interés de Jung en lo que llamó el Inconsciente Colectivo, que para él es el estrato de la psique que determina la mayor parte de nuestra conducta.** Para Jung la metodología que debería seguirse durante el análisis del material onírico del sujeto no era la "asociación libre" de Freud, en donde lo importante eran las ideas que se iban desprendiendo del relato del sueño, sino precisamente los contenidos del sueño como tal. Jung deseaba mantenerse "lo más cercano al sueño posible y excluir todas las ideas que no hicieran al caso y las asociaciones que pudiera evocar"<sup>132</sup> (Jung 1966, p. 28)



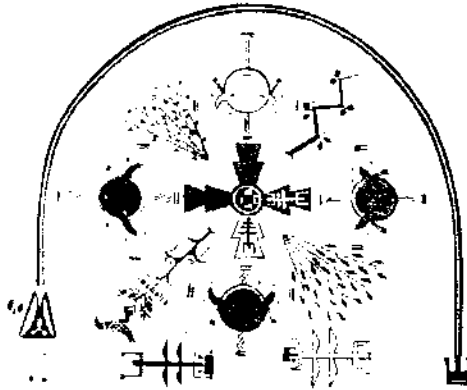
Gracias a su interés en el estudio de las culturas antiguas y de las manifestaciones humanas en general, Jung observó que una parte significativa del material inconsciente que se ha hecho presente en imágenes realizadas por la humanidad a lo largo de la historia se sigue manifestando en formas y motivos casi iguales en nuestros días, es decir, que gran parte de nuestros contenidos inconscientes y sus representaciones conscientes actuales son similares a las plasmadas por las culturas de la antigüedad. Aunque la recreación de estos contenidos pudieran en ciertos casos aislados explicarse por medio de la tradición o el intercambio de éstos como resultado de migraciones, el fenómeno es tan

amplio que la perpetuación de éstos no puede ser reducido únicamente a estas formas de transmisión. Estas observaciones llevaron a Jung a plantear la existencia de un estrato inconsciente de la psique capaz de producir estas imágenes y conceptos en la totalidad de la especie humana. Este estrato es el inconsciente colectivo, cuya esencia o elemento fundamental son los **arquetipos**. La palabra "arquetipo" proviene del griego "*arkhetupos*": original. De esta forma, Jung propone que el motor principal de nuestra actividad inconsciente es 'la parte colectiva' de nuestra psique.

Jung explica así el concepto del inconsciente colectivo: "Una capa más o menos superficial del inconsciente es indudablemente personal. La llamo inconsciente personal. Pero éste (...) yace sobre una capa más profunda, que no se deriva de la exposición personal y no es una adquisición personal, sino que es innata. Yo llamo a esta capa más profunda el **inconsciente colectivo**. He escogido el término colectivo porque es la parte del inconsciente que no es individual sino universal; en contraste con la psique personal, **tiene contenidos y patrones de conducta que son más o menos los mismos en todas las partes y en todos los individuos...**"<sup>133</sup>. El inconsciente personal está formado principalmente de complejos, mientras que el contenido del inconsciente colectivo son esencialmente los arquetipos (1959, p. 3)

El postulado básico de Jung (1959, p. 43) entonces sería: "En adición a nuestro consciente inmediato (...) existe un segundo sistema psíquico de naturaleza colectiva, universal e impersonal que es idéntico en todos los individuos. Este **inconsciente colectivo** no se desarrolla individualmente sino que es heredado. Consiste en formas preexistentes, los arquetipos, que sólo pueden volverse conscientes secundariamente y que dan forma definitiva a ciertos contenidos psíquicos"<sup>134</sup>.

Estas "formas preexistentes" son los patrones de conducta que rigen al individuo al presentarse determinadas situaciones, y serían una especie de paralelo psíquico de los instintos. "...los arquetipos son las imágenes inconscientes de los instintos mismos, en otras palabras, (...) son *patrones de conducta instintiva*" (Jung, 1959, p. 44)<sup>135</sup>



Otro aspecto importante del concepto de arquetipo, es que éstos se van introduciendo en la psique a través de la repetición sin fin de situaciones significativas en la vida del individuo, del grupo social y de la especie. Esa repetición consigue "grabar" dichas experiencias en nuestro repertorio psíquico heredado, inicialmente solo como formas sin contenido, que representan la posibilidad de ciertos tipos de percepción y formas de actuar ante las mismas. Es solo hasta el momento que ocurre una situación que corresponda a un arquetipo dado, que ese arquetipo se activa y surge una pulsión que deberá lograr su objetivo.

A este respecto, Jung (1959, p. 79) señala que "los arquetipos no están determinados con respecto a su contenido, sino solo con respecto a su forma y aún así solo en un grado muy limitado. Una imagen primordial está determinada por su contenido solo cuando se ha vuelto consciente y así es llenada con material de la experiencia consciente"<sup>136</sup>.

Jung (1959) coincide con Freud en que las fuentes principales de expresión del material inconsciente son los sueños y los productos de los trastornos de las neurosis y psicosis, pero además señala que el campo principal donde pueden ser observados los arquetipos es en los mitos y sus representaciones. "Del inconsciente emanan influencias determinantes que, independientemente de la tradición, garantizan en cada individuo una similitud y hasta igualdad de la experiencia, y también de la forma en la que es representada imaginativamente. Una de las pruebas de esto es el casí universal paralelismo entre los motivos mitológicos que, en razón de su calidad como imágenes primordiales, he denominado *arquetipos*"<sup>137</sup>.

Estas estructuras "formadoras de mitos" como las denomina Jung, son las manifestaciones del inconsciente colectivo más observables, ya que se presentan en muchas de las creaciones culturales, principalmente aquellas que tengan que ver con el arte y la comunicación de un pueblo.

"Estos productos (las 'estructuras formadoras de mitos') nunca son – o al menos muy raramente- mitos con una forma definida, sino más bien componentes mitológicos que, a causa de su naturaleza típica, podemos llamar (...) arquetipos (...) aparecen en mitos y cuentos de hadas como lo hacen en sueños y productos de fantasía psicótica. El medio en el que están incrustados es, en el primer caso, un contexto ordenado y en la mayor parte inmediatamente comprensible, mientras que en el último, una secuencia de imágenes no entendible, irracional, por no decir delirante, que a pesar de ello no carece de cierta coherencia escondida" (Jung, 1959, p. 153)<sup>138</sup>

Para Jung las fantasías del individuo que tienen más importancia son aquellas que se forman en la parte colectiva del inconsciente, ya que éstas son compartidas por todos los individuos en general, y son las que expresarían nuestros contenidos inconscientes más significativos. Jung (1959) clasifica así a las fantasías:<sup>139</sup>

**Fantasías Personales.** Se refieren a experiencias personales, sucesos olvidados o reprimidos. Pueden ser explicadas por una falta de recuerdo individual

**Fantasías Impersonales.** No pueden reducirse a experiencias del pasado personal, por lo que no pueden ser explicadas como algo adquirido individualmente. Tienen su análogo más cercano en tipos mitológicos. Debe asumirse entonces que corresponden a ciertos elementos estructurales *colectivos* (y no personales) de la psique humana en general y son heredados.

Para Jung, los "cuentos de hadas" y los mitos se encuentran relacionados de forma cercana, formando ambos parte del grupo de las fantasías impersonales. Para él, este tipo de narrativa aparece durante los estados de "intensidad reducida de la consciencia", como los sueños, delirios, ensoñaciones y las visiones, principalmente. "La intensidad reducida de la consciencia (...) *el abasamiento del nivel mental* (...), corresponde exactamente al



estado de consciencia primitiva en que, suponemos, fueron formados originalmente los mitos. Es por consiguiente altamente probable que los arquetipos mitológicos también hicieran su aparición en forma muy parecida a las manifestaciones de estructuras arquetípicas en los individuos de hoy" (Jung, 1959, p. 155)<sup>140</sup>

#### D) NUESTROS MITOS CONTEMPORÁNEOS

Jung opinaba que la humanidad como grupo (y por lo tanto el individuo) necesitaba de la expresión de sus mitos para conservar la salud mental, ya que los mitos permiten al individuo expresar de una manera "consciente" aquellos contenidos propios del inconsciente que de otra forma hallarían su expresión en formas menos adaptativas, como la neurosis.

En el mismo sentido, Rollo May (1992) sostiene que a través de los mitos el individuo da sentido a su mundo y a su existencia mediante un patrón narrativo. "La creación de mitos es un proceso esencial para la adquisición de la salud mental (...) el nacimiento y desarrollo de la psicoterapia (...) contemporánea tuvieron su origen en la desintegración de nuestros mitos" (p. 17)<sup>141</sup> La fuerza de los mitos radica en el hecho de que no únicamente engloban aquellos contenidos arquetípicos que interesan al grupo social en un momento dado, sino que además los ordena a modo de narración, y esto les da la capacidad de transmitir dichos contenidos a nuestra consciencia al mismo tiempo que a nuestro inconsciente.<sup>142</sup> De esta forma, todos los miembros del grupo son capaces de captar el significado del mito y de identificarse con él, si bien lo importante de la narración de un mito no es lo imaginario o lo real que hayan sido los hechos que lo originaron; **lo significativo es la narración del mito en sí.**<sup>143</sup>

Buscando clarificar el fenómeno de los mitos en la sociedad moderna, May (1992) señala cuatro aportaciones de éstos a la vida cotidiana de la comunidad:<sup>144</sup> Los mitos:

- **Confieren sentido de identidad personal.** (¿Quién soy yo?)
- **Hacen posible el sentido de comunidad.** Este aspecto se hace presente en sucesos tales como la lealtad hacia el grupo (ciudad, nación, universidad, etc.)

- **Afianzan los valores morales del grupo**
- **Facilitan el enfrentamiento del individuo con las causas de la creación** (permiten al individuo enfrentar con mayor entereza las cuestiones relativas al origen de las cosas y de la creatividad humana en general)

Citando a Freud, May señala: "el mito, por lo tanto, es el paso mediante el cuál el individuo emerge de la psicología del grupo" (1992, p.70)<sup>145</sup>

En última instancia, nuestra 'ansia' de mitos es un ansia de comunidad, que una vez cumplida, permite al individuo encontrar una especie de 'cuna mística' donde refugiarse. Ser miembro de una comunidad significa compartir sus mitos (May, 1992)<sup>146</sup>

Además de ser estructuras narrativas que permiten que el individuo se 'encuentre' en ellos, tal vez la función más importante de los mitos en la sociedad sea la de permitir una mecanismo mediante el cual realizar sus deseos al ser posible la identificación con los personajes. Esta experiencia catártica libera al individuo de la necesidad de consumir los deseos, que en primera instancia, dieron lugar al mito.

Es debido a esto que el mito desempeña una función terapéutica. Para May (1992) esta función tendría dos sentidos:<sup>147</sup>

**Función regresiva:** Trasladar a la consciencia anhelos, deseos, temores y demás contenidos psíquicos reprimidos.

**Función progresiva:** Los mitos descubren realidades. Son caminos hacia más allá de la experiencia concreta. Facilitan al individuo aceptar el pasado y lo preparan para el futuro

#### **E) LOS COMICS COMO MITOS.**

De esta forma, la naturaleza fundamentalmente mítica de los comics explica la facilidad con la que los lectores se involucran con los personajes y situaciones que aparecen en ellos, así como el impacto de las historias narradas en este medio. En la mayor parte de los comics, independientemente del género que se trate, se encuentran



personajes y situaciones que han preocupado al hombre a lo largo de su historia. Los mitos son en este sentido un agente facilitador de la salud mental del grupo, ya que le proporcionan los relatos que lo integran en una sociedad (May, 1992):<sup>48</sup> y presentados a través de los comics adquieren un esquema narrativo y de signos que logra que el mensaje ingrese al lector de manera casi completamente inconsciente, cumpliendo así con una de sus características propias: son reinterpretados por cada generación sucesiva, lo que les permite encajar de esta forma en los aspectos y necesidades propias de la cultura de ese momento<sup>49</sup>. Por esta razón, **es importante que todo mito se interprete tomando en cuenta las necesidades de la sociedad que lo narra.**<sup>50</sup>

Umberto Eco describe la influencia potencial que encierran los comics, señalando que "esa literatura de masas" llega a ser bajo ciertas circunstancias tan persuasiva como los relatos mitológicos, en los cuales participa todo el grupo social en forma casi histórica, como cuando sucede algún hecho 'real' que afecta de cerca la vida de la comunidad<sup>51</sup>. Hay un hecho que debe tomarse en cuenta al momento de analizar el fenómeno de los comics: En este medio, al igual que en las narraciones de mitos, el "sabor" de las historias, a pesar de su longitud, se matiza en la secuencia continua y repetitiva que se va dando con la aparición de cada entrega (1977)<sup>52</sup> La "magia" de los comics surgió cuando alguien tuvo la idea de dejar inconclusas las historias y colocar un letrero al final de estas: "continuará..."

Eco (1977) aterriza de forma concreta el fenómeno de la formación y permanencia de los mitos planteado por Jung, refiriéndose a la "mitificación como simbolización del inconsciente, como identificación del objeto con una suma de finalidades no siempre racionalizables, como proyección en la imagen de tendencias, aspiraciones y temores, emergidos particularmente en un individuo, en una comunidad, en todo un periodo histórico" (p. 249)<sup>53</sup>

La influencia que pueden tener los comics sobre sus lectores es tal, que Eco (1977) la toma como punto de partida para describir la fuerza de los mitos dentro de la sociedad contemporánea y los efectos que pueden ocasionar la falta de los mismos: "En el caso de los comics (...) se trata de una reacción mucho más masiva, de una comunidad de fieles que no pueden soportar la idea de que desaparezca, de repente, un símbolo que hasta entonces había encarnado una serie de aspiraciones. El histerismo se produce por la frustración de una operación enfatizante, por el hecho de que falta el soporte físico de las proyecciones necesarias. Desaparece la imagen, y con ella desaparece la finalidad que la imagen simbolizaba. La comunidad de fieles entra en crisis, y la crisis no solo es religiosa, sino psicológica, por que la imagen revestía una función demasiado importante para el equilibrio psicológico de los individuos (p. 257)<sup>154</sup>



De acuerdo con él, los protagonistas de los comics poseen dos características fundamentales:

Comparten con los demás personajes míticos la posesión de rasgos que **representan los ideales de la sociedad** en la que aparecen, satisfaciendo así los anhelos que el individuo común no puede satisfacer, especialmente en una sociedad tan alienante como la nuestra.

Al mismo tiempo, los personajes deben poseer rasgos que les permitan ser identificados de manera sencilla como un miembro más del grupo.

En otras palabras, deben ser "admirables" al mismo tiempo que "uno más" del grupo al que pertenecen.

Además del hecho de que los personajes de comics deben ser reconocibles por sus lectores como miembros de su mismo grupo –especialmente los personajes centrales de la historia–, las historias deben, por un lado, mostrar cierto desarrollo que interese al lector –

independientemente del género de las mismas o del nivel cultural de éstos- y por el otro, deben de conservarse "intactos" los elementos esenciales de la trama original.

El protagonista de comic: "... debe ser un arquetipo, la suma y compendio de determinadas aspiraciones colectivas, y por lo tanto debe inmovilizarse en una fijeza emblémica que lo haga fácilmente reconocible (...) pero por el hecho de ser comercializado (...) debe estar sometido a un desarrollo que es característico (...) del personaje de novela" (Eco 1977, p. 262)<sup>155</sup> Tomando como ejemplo a Superman, ejemplifica esta situación.

"... Superman no puede consumirse, porque un mito es inconsumible. El personaje del mito clásico se hacía precisamente inconsumible porque era constitutivo de la esencia de la parábola mitológica el haber sido él ya consumado en alguna acción ejemplar; y le era igualmente esencial la posibilidad de un renacimiento continuo, simbolizando una especie de ciclo vegetativo o cierto carácter cíclico de los acontecimientos y de la vida misma. Pero Superman **es mito a condición de ser una criatura inmersa en la vida cotidiana**, en el presente, aparentemente ligado a nuestras propias condiciones de vida y muerte (... Un Superman inmortal dejaría de ser un hombre, para convertirse en un dios, y la identificación del público con su doble personalidad... caería en el vacío. Superman debe (...) ser inconsumible, y al mismo tiempo consumirse según los modos existenciales cotidianos. Posee las **características del mito intemporal, pero es aceptado únicamente porque su acción se desenvuelve en el mundo cotidiano y humano de lo temporal.**" (p. 265)<sup>156</sup>



Una vez expuestos los determinantes anteriores con los cuáles se puede comprender el impacto potencial que este medio masivo contiene, es pertinente comentar brevemente algunos estudios que los soportan.

## F) ALGUNOS RESULTADOS EXPERIMENTALES.

Dentro de una investigación realizada en México por Ruiz Silva (1996)<sup>157</sup>, con la finalidad de actualizar y ampliar una investigación anterior sobre la televisión y los niños, llevada a cabo en 1980 por el Instituto Nacional del Consumidor, resaltan dos resultados relacionados con el impacto de los comics. El estudio contiene datos del D. F. y 10 estados más de la república, con una muestra de 7,234 niños pertenecientes al 5º y 6º grados de escuela primaria, y su propósito era comparar el grado en que los alumnos recordaban los hechos y personajes impartidos mediante la educación formal escolar, contra personajes y situaciones aparecidas en la programación de la televisión. De este estudio, dos son las categorías analizadas relacionadas con el presente trabajo: a) La identificación de símbolos nacionales vs. Logotipos aparecidos en la televisión y b) Imagen de personajes de la historia y política actuales vs. Imagen de personajes de la televisión.

El estudio señala resultados que demuestran la penetración de los personajes de los comics. La muestra del estudio reconoció en un 99% de los casos la imagen de Batman, lo que es prácticamente igual al porcentaje de reconocimiento de la imagen del presidente en turno (Carlos Salinas), 98% e inclusive superior a personajes importantes en la historia del país, como Benito Juárez (96%) o Miguel Hidalgo (93%)

Además, la muestra reconoció de forma correcta el escudo del mismo personaje (Batman) en un 98% de los casos, mientras que el mapa de México fue reconocido por un 90%, y el escudo nacional por el 70%.

A pesar de que el estudio anterior está enfocado a la televisión, (único medio masivo con mayor impacto que los comics) el hecho de que incluya en sus resultados personajes que son propios de los comics, subraya el grado de penetración que éstos poseen e ilustra las ideas mencionadas anteriormente: la importancia que llegan a tener para el individuo sus mitos y las expresiones de éstos, pueden llegar a ser más significativas que la propia "realidad" que le rodea.



Además en este caso, muestra claramente que la representación de los mitos va cambiando de acuerdo a las necesidades de la sociedad que lo presenta. El mito del héroe fue más representativo cuando está encarnado en un personaje ficticio (Batman), que en un personaje de la historia (Miguel Hidalgo)

La importancia del comic como medio masivo ha hecho que, tras ser considerado sub-literatura y en el mejor de los casos literatura para niños, se le haya comenzado a prestar atención desde un punto de vista experimental y científico, teniendo la Psicología un papel primordial en el curso de las investigaciones realizadas a su alrededor.

Como señala otra investigación documental (Barreto, 1987)<sup>156</sup> la producción de los comics es tan amplia que los esfuerzos de los sistemas educativos se ven superados ante la sugestión, manejo de ideas y conceptos, y amplia difusión de éstas publicaciones cuyos efectos llegan a ser trascendentales en la audiencia, principalmente entre los menores de edad.

Otro señalamiento importante de esta revisión documental, es que, mientras el sector educativo realiza tímidos esfuerzos en la implantación de procedimientos y metodología pedagógica, que finalmente culminan en la continuación de la disertación como elemento fundamental de la enseñanza y el pizarrón como apoyo eterno, los medios de difusión masiva se perfeccionan y multiplican de forma continua y cada vez mas acelerada, logrando que sus radios de acción incrementen su alcance, saturación y penetración.

Los comics pueden ser considerados como un producto más de los consorcios de comunicación, producido con la finalidad de perpetuar los valores del sistema que son impuestos por los grupos en el poder (situación que es común a todos los medios masivos como son la televisión, la radio, la prensa, el cine, y la literatura en general, a los cuáles,

con excepción de la T. V., rara vez se les tacha en el mismo sentido) sin embargo, también es importante que se considere a los cómics en otro sentido, que permita conocer sus aplicaciones fuera del ámbito puramente comercial. Como señala Orozco López (1978)<sup>159</sup> en el estudio citado anteriormente: el hecho de que *Lágrimas, Risas y Amor* sea la publicación que se haya mantenido en nuestro país con un tiraje de 1 millón de ejemplares semanales, cada uno consumido a su vez por un promedio de 4 ó 5 lectoras, debe ser un punto de partida para reflexiones importantes.

Un ejemplo de este tipo de estudios es el realizado por Suárez Labastida (1985)<sup>160</sup>, cuyo propósito era comparar el efecto en el aprendizaje dentro de un curso de capacitación, dependiendo del medio en el que se presentara el contenido: texto, audiovisual y comic.

A pesar de las limitaciones del estudio que la misma autora reconoce, éste arroja algunos resultados importantes para el presente trabajo: Por un lado, si bien se presentó aprendizaje en los grupos a los que se les presentó tanto el texto como la historieta, la muestra se sintió más atraída hacia el material cuando se le presentaba en esta última forma, argumentando principalmente que la estructura del comic les facilitaba la captación del mensaje en general. Un aspecto que debe destacarse de los comentarios de la muestra es que no señalaron ningún punto en el cuál podrían mejorar el comic, mientras que tanto el texto como el audiovisual dejaron la sensación de que podían haber explicado mejor el contenido.

Diversas instancias gubernamentales y estatales han realizado ejemplos de como transmitir diversos tipos de conocimientos a través del comic, tanto a público infantil como adulto. La Secretaría de Educación Pública publicó *México, historia de un pueblo* en 20 tomos (tiraje de 50,000 ejemplares), *Novelas mexicanas* (60,000 ejemplares), *Episodios mexicanos*, por citar algunas obras. La Fundación Cultural Televisa publicó *Historia del hombre*. En el ámbito empresarial, el ejemplo más notorio, son los folietos de seguridad industrial dirigidos a los trabajadores <sup>161</sup>





La realidad nacional refleja que el nivel educativo promedio es bajo, de 6º grado de primaria en el mejor de los escenarios posibles. Las necesidades económicas obligan a la inserción temprana a la vida laboral dentro de empleos poco calificados. Los escasos conocimientos que se han adquirido: lecto-escritura, aritmética y ligeras nociones sociales y manuales, son poco ejercitados y caen en el desuso paulatinamente. En términos generales, el pensamiento preponderante es de tipo concreto; la abstracción, análisis y síntesis se encuentran a un nivel bajo. Esto facilita que en México la importancia del comic sea aún mayor, dadas sus características inherentes que lo hacen más fácilmente accesible y menos amenazante que otras formas de difusión masiva.



## CAP. 5 EL ARQUETIPO DEL HEROE



### A) EL HÉROE COMO ARQUETIPO

El mito del héroe es uno de los más difundidos entre la humanidad, independientemente del grupo o el momento histórico en que se presente. Aunque el mito pueda variar en detalles, posee una estructura característica (Henderson, 1966)<sup>162</sup>:

- El nacimiento u origen inusual del personaje
- tempranas muestras de fortaleza superior
- encubramiento
- luchas triunfales contra las fuerzas del mal
- debilidad ante el orgullo y, finalmente
- Sacrificio heroico donde encuentra la muerte.

Regularmente, al lado del héroe se encuentra una figura tutelar, parental, que a través de su sabiduría, fortaleza o agilidad, le enseña a sobrellevar sus debilidades. Sin su ayuda, el héroe no podría realizar sus tareas sobrehumanas.

La necesidad del héroe se intensifica cuando el Yo del individuo necesita fortalecerse, por lo que recurre a la energía psíquica que se encuentra en el inconsciente. La imagen del héroe contiene los elementos simbólicos que permiten al Yo comenzar a separarse de las imágenes parentales infantiles. De acuerdo con Henderson <sup>163</sup>(en Jung, 1966) este mito se relaciona con el inicio de la diferenciación.



La función del héroe como mito es **fortalecer al Yo** en forma tal que el individuo sea más consciente de sus propias fuerzas y debilidades. El combate del caballero contra el dragón es una de las imágenes arquetípicas más representativas del conflicto entre el Yo y el instinto; El desafío del héroe es asimilar y dominar su propia agresividad, para poder vencer los peligros externos a los que se enfrenta.

Para Jung (1952)<sup>164</sup> **el héroe sintetiza los arquetipos relacionados con la figura parental**, englobando tanto al padre como al sabio. En ese sentido, **el héroe se crea a sí mismo**. Mitológicamente, el héroe persigue una meta: rescatar a la doncella, encontrar el artefacto o poción mágicos, mantener a los criminales a raya. Simbólicamente, ésta meta representa **alcanzar la realización personal**, el Ideal del Yo. Una condición para consolidar la individuación es asimilar el Inconsciente, empleando sus derivados de manera adaptativa; la falla en esta tarea de vida facilita que la personalidad se vea dominada por los impulsos.

Batman ha prevalecido por un poco más de sesenta años como un personaje de la cultura popular occidental, mientras muchos personajes aparecidos simultáneamente se han desvanecido del consumo masivo, y otros como Dick Tracy, The Shadow, y el Zorro, que han sido fuente de inspiración para Batman, no han llegado a trascender de la misma forma. La vitalidad de este personaje yace en el medio donde nació: el comic. Además de ser un medio donde convergen varias disciplinas artísticas como la escritura, el dibujo y la pintura, es un medio que se renueva a sí mismo en cada número, al mismo tiempo que el encuadre de la historia permanece constante.

## B) BATMAN



Un factor decisivo en la permanencia e impacto de Batman es su accesibilidad: desde edad temprana el lector puede darse cuenta de que no nació en Krypton como Superman y que es muy difícil ser mordido por una araña radioactiva como Spiderman. Pero es factible creer que con las circunstancias apropiadas podría llegar a ser Batman. Mas aún, la identificación puede llegar a grado de hacer sentir al lector que si hubiera tenido que vivenciar las circunstancias infantiles del personaje, convertirse en Batman es probablemente algo apropiado (Gold, 1983)<sup>165</sup> Así, en Batman yace una estructura sólidamente enraizada en nuestra psique: el arquetipo del héroe.

Batman permanece constante en el mercado debido a varios factores: *Batman* y *Detective Comics* permanecen dentro de los títulos más vendidos de DC, se venden innumerables artículos relacionados con él y se ha trasladado a diversos medios como el cine y la televisión a través de 6 películas (dos en los años 40's) la difundida serie televisiva de mediados de los 60 y dos series animadas de la última década.

En el fondo, Batman actúa para sí mismo y por sus necesidades, las ganancias de la sociedad donde se desenvuelve son un efecto correlativo, pero no son la meta de sus actividades y aún cuando el lector pueda sentirse perturbado por las motivaciones del personaje, puede llegar a comprenderlo. En última instancia, el lector no puede asegurar que, al menos en la fantasía, no trataría de hacer lo mismo. Este proceso de identificación es facilitado por el hecho de que el personaje en ningún momento pierde su naturaleza humana.

Proporcionarle al lector los detalles de vida del personaje, a la Conan Doyle en Sherlock Holmes, permite crear una atmósfera de complicidad y *suspense* que frecuentemente deja anticipar las acciones. El lector es introducido con detalle a la vida del personaje de tal manera que puede llegar a anticipar sus acciones, empatizando en la fantasía con él.

Una de los aspectos que fortalecen la estructura de las historias ha sido el catálogo de antagonistas de Batman, donde destacan The Joker, Catwoman, Penguin, Riddler, Two Face y recientemente, Bane. Cada uno representa en su estilo la esencia de los aspectos oscuros del protagonista: un ser con la justificación necesaria para actuar el impulso agresivo. La delgada línea que los separa del personaje es el uso que hacen de sus habilidades. Batman las pone al servicio de la Ley (Super Yo) y sus antítesis las descargan buscando la satisfacción de sí mismos (Ello)

### C) BOCETO DEL PERSONAJE

Batman, cuyo verdadero nombre es Bruce Wayne, tiene aproximadamente 34 años. Mide aproximadamente 1.89 metros, tiene ojos azules y cabello negro. De compleción robusta, su peso es alrededor de 95 kilogramos.

Bruce, quien decidió convertirse en héroe, no posee ninguna habilidad sobrehumana, pero se ha entrenado para adquirir muchas habilidades. Es un excelente peleador y domina varias artes marciales. Sus habilidades acrobáticas sobresalen y tiene unos reflejos altamente entrenados. Detective renombrado, posee una inteligencia privilegiada. Además, ha construido un sinnúmero de herramientas, vehículos y armas.

#### a) EL ORIGEN.



El origen de Batman se remonta al momento traumático en que Bruce Wayne presenció el asesinato de sus padres a manos de un pistolero: tras haber ido al cine a ver "La máscara del Zorro", caminaban de regreso cuando fueron interceptados con el pretexto de un asalto. Presumiblemente, Bruce tenía nueve años. El mayordomo de la familia, Alfred, y la Dra. Leslie Thomkins, a quien conoció la noche del crimen, se hicieron cargo de él.

El joven huérfano se compromete así a dedicar su vida a perseguir criminales. Su obsesión lo guía y motiva a realizar hazañas que, potencialmente, el lector pudiera realizar también.

Puede comprenderse el dolor de Bruce, su frustración al observar desesperadamente que la vida de sus dos seres más queridos escapa frente a sus ojos, justificando de cierta forma su deseo de hacer algo para vengar la muerte de sus padres, de esta forma el origen de Batman está asentado en la emoción. (Giordano, 1983)<sup>165</sup>

Obsesionado con la culpa de no haber hecho nada para evitar la muerte de sus padres, decide consagrar su vida a combatir el crimen, en la búsqueda de no fallar nunca más. La escena del asesinato lo persigue como un recuerdo que da sentido a dicha obsesión.

Tras un periodo preparatorio que le permitió adquirir el repertorio necesario de habilidades, conocimientos y destrezas para tal misión, realiza sus primeros intentos, que fallan rotundamente y le acarrearán una herida de bala. Razonando que "los criminales son



cobardes y muy supersticiosos" ve la necesidad de inspirar miedo para lograr sus propósitos. Mientras reflexiona esto en el estudio de su mansión, un enorme murciélago (*bat*) rompe el ventanal y entra volando en la habitación, lo que inspira a Bruce a adoptar una nueva identidad en su cruzada personal: se convertirá en Batman.

Años más tarde, al encontrar una película casera, re-descubrirá que su padre, durante una fiesta de disfraces, capturó a un roba-bancos fugitivo que había ingresado en la mansión buscando atención médica para las heridas que sufrió al huir de la policía. Thomas Wayne, el padre, vestía un traje de hombre murciélago.

La apariencia de Batman durante sus operaciones, siempre nocturnas, logra aterrorizar a quienes persigue. Quienes lo han visto, no están seguros de que sea humano. Bruce Wayne además de ser Batman tiene una fachada: heredó de su padre un status social privilegiadamente elevado que le proporciona los recursos necesarios para sostener las necesidades de su otra identidad. Gracias a la herencia de sus padres, posee una fortuna considerable, en virtud de ser el dueño de la Corporación WayneCorp y sus empresas asociadas. Durante el día, Bruce procura no involucrarse visiblemente en la dirección de sus empresas, para reforzar su imagen de vividor. Delega la marcha de sus

empresas en Lucius Fox, amigo cercano. Esta fortuna personal es la que financia sus actividades y la sofisticada infraestructura con la que se ayuda.

#### **b) SOPORTE DE LA HISTORIA**

Batman vive en Gotham, ciudad que sólo abandona en circunstancias excepcionales. Bruce Wayne habita la majestuosa Mansión Wayne, debajo de la cual se ubica la baticueva, cuartel general de Batman. Gotham se encuentra en Estados Unidos, en la costa del Océano Atlántico, cerca de Metrópolis, ciudad resguardada por Superman. Inicialmente, Gotham era el término con el que se designaba a Nueva York, en la continuidad mitológica de Batman.

Pero el héroe no actúa solo. Alfred es su mayordomo y confidente. Asiste a Batman a la vez que atiende los asuntos relacionados con la mansión, apoyando la rutina de la "doble vida" del personaje. Al igual que Watson con Sherlock, Alfred posee entrenamiento médico proveniente de su paso por el ejército. Además de habilidades mecánicas y en computación, es hábil chofer. Actor experto, aplica su dominio del maquillaje, vestuario y mímica al servicio de Batman.

Robin (petirrojo) es el compañero de aventuras de Batman. Es importante señalar que tres personas han ocupado dicho rol. Dick Grayson fue el primer Robin. Sus padres, acróbatas circenses, murieron tras un sabotaje durante una función que efectuaban en Gotham. Tras ser adoptado por Bruce, se convirtió en Robin hasta que un incidente en el que casi pierde la vida llevó a Batman a romper el equipo. Actualmente adopta un nuevo rol, Nightwing (Ala nocturna) con el que sigue los pasos de su mentor.

Jasón Todd se convirtió en el segundo Robin tiempo después. Batman decide hacerse cargo de él tras encontrarlo robándose las llantas del Batimovil. Durante la historia *A death in the family* (*Una muerte en la familia*) es asesinado por el Joker.

Tras deducir las identidades de Bruce Wayne y de Dick Grayson gracias a sus habilidades con el manejo de computadoras, Tim Drake, de aproximadamente quince años, asumió el rol de Robin, que aún conserva hasta el momento.

Algunas personas conocen la identidad real de Batman: quienes han sido Robin, Alfred y otros. Superman y Batman conocen mutuamente las identidades del otro. La regla general ha sido que aquellos enemigos que llegan a conocer su identidad, terminan muriendo o con algún trastorno psíquico que les impide tener una consciencia lúcida.



#### D) BATMAN COMO ARQUETIPO.

En la historia del personaje se encuentran elementos que explican su impacto en el lector:

Por un lado, Batman surge como resultado de un hecho inusual: el protagonista, en plena infancia, observa como son asesinados sus padres en un presunto robo, por lo que jura consagrar su vida a vengarlos, llevando ante la justicia a todos los criminales. A partir de éste momento, enfoca sus esfuerzos a entrenar mente y cuerpo para tal fin. Al alcanzar la madurez, el personaje adopta un disfraz que le permite ocultar su verdadera persona, y principalmente, le confiere atributos mágicos para "aterrorizar el corazón" de sus enemigos. Por lo tanto, se convierte en una "criatura de la noche": tras reconocer un presagio, se convierte en Batman (hombre murciélago)



El murciélago engloba muchos símbolos, dada su naturaleza híbrida -es un mamífero alado- y nocturna. Se le considera terrorífico, ya que se le asocia por un lado, con la figura folklórica del vampiro que se apropia de la sangre de sus víctimas, y por otro, con los demonios que, al igual que éste animal, son alados y temen a la luz. Mitos africanos le confieren gran inteligencia, ya que no tropieza con ningún obstáculo durante su vuelo; antiguamente era considerado como un símbolo de alerta y vigilancia. Al clavarlos en las puertas, son usados como amuletos que protegen contra demonios nocturnos y maleficios (Biedermann, 1993)<sup>167</sup>



Por otro lado, el adoptar el disfraz de hombre-murciélago le permite convertirse simbólicamente en el padre que perdió y con quien busca estar en paz ya que, interiormente, el personaje sabe que alguna vez su padre al vestir dicho traje, se convirtió en un ser poderoso, valiente y justiciero.

Batman se crea a sí mismo en el sentido de que él se ha procurado los conocimientos y las habilidades necesarias para su propósito. No obstante, ha contado con dos figuras que le dan contención y permiten que su obsesión no exceda sus propios límites. Alfred, su mayordomo, es el respaldo que actúa como figura maternante que siempre está disponible cuando se le necesita. Robin, su compañero, es lo que lo mantiene anclado en la realidad y le ayuda a aligerar algo de lo sombrío de su figura.

En el momento en que aparece un enemigo completamente impulsivo (Bane: maldición o veneno) que comienza a dejar libres los más profundos miedos del héroe, este llega al límite y cae derrotado, no porque su enemigo sea mejor o más poderoso que él, sino porque pierde el control de su propia agresividad.

La peculiaridad del mito en el comic, es que **el héroe o personaje principal se regenera tras cada caída**, ya que tiene una lucha interminable. Por esto, a Batman se le concede la oportunidad de volver a estructurarse y derrotar al enemigo que se ha apoderado de su ciudad, Gotham.

Batman, arquetípicamente, encarna la lucha contra el mal, ya sea contra el mal que viene de fuera y se lleva lo máspreciado, o contra el mal que ataca desde dentro y no deja espacio para la tranquilidad. No es como Superman, una figura totalmente buena. Batman es un mito más humano, que actúa guiado por la agresión que lo motiva y por el amor que le da dirección. Su inicio es la venganza, pero su meta es reparadora: que nadie sufra lo que él sufrió.

#### a) LOS ENEMIGOS.

Si bien Batman posee una galería considerable de enemigos regulares, indudablemente, el **Joker** es uno de los más antiguos, el más importante y el más significativo. Desde el inicio, éste personaje se distinguió por lo violento de sus acciones: es un asesino. Lo característico de sus crímenes es que deja a sus víctimas con una singular mueca que remeda su propia sonrisa.



Por otro lado, su presencia peculiarmente agresiva confiere a las historias un matiz que otro personaje difícilmente podría igualar. Si bien el Joker odia a Batman, esto por sí solo no justifica su existencia: goza lo trastornado de sus actos como un reflejo de su propio desquiciamiento (Gold, 1988) <sup>165</sup>

El Joker hizo su primera aparición en *Batman* #1 (en 1940) y tomó once años elaborar una historia que le diera un origen coherente: *The man behind the red hood* apareció en 1951 y dicho origen acabaría de detallarse en *The killing joke* en 1987: un hombre con deseos de convertirse en comediante alcanza sus propios límites tras el fallecimiento traumático de su esposa. Planea un robo a la fábrica de naipes donde trabajaba y al escapar, se ve forzado a zambullirse en un tanque lleno de desperdicios tóxicos que alteran el color de su piel y su cabello, haciéndolo parecer un "payaso malvado" que aterroriza a la gente. Tras perder la razón, decide adoptar la identidad "del naipe con la cara del payaso: el guasón". Regularmente, el Joker cae víctima de la retaliación: algo de su plan se vuelve contra él en el último minuto, y siempre encuentra la forma de volver a escena.



Simbólicamente, la figura del payaso (bufón) y la del loco están unidas. En la Edad Media, los “locos” debían vestir un gorro de bufón con cascabeles (Biedermann, 1989) <sup>169</sup> En esta forma, la agresión del Joker es asimilable porque él no es conscientemente responsable del daño que ocasiona. La relación de Batman con el Joker es peculiar, y refleja la esencia misma de la historia. Puede decirse que el Joker representa el lado más oscuro y agresivo de Batman.

Desde la segunda aparición del Joker, Batman, al conocer que aquel se está recuperando de sus heridas, se interesa por volverlo a la “normalidad”, por sanarlo, y planea “llevarlo a un famoso especialista del cerebro para una operación, a fin de que sea curado y convertido en un ciudadano valioso”.

La lucha entre ambos es un combate cíclico entre el bien y el mal, mas bien, entre el raciocinio y el impulso, porque Batman no representa (como Superman) lo totalmente bueno, ni el Joker lo totalmente malo, sino más bien, es lo humano de ambos personajes lo que le permite a esta lucha interminable que el lector perciba, inconscientemente, su propia lucha por mantener domada su impulsividad, por transformarla en un elemento valioso para él mismo y su sociedad.



#### **b) LA CAIDA Y EL RESURGIMIENTO COMO HÉROE ARQUETÍPICO.**

Está narrada a lo largo de prácticamente un año en la serie *Knightfall* (La caída del caballero) en todas las publicaciones del personaje, y gira alrededor de tres protagonistas principales: Batman, Bane y Azrael.

Azrael y Bane (perdición) fueron los personajes concebidos para dar sustento a la historia. Azrael, miembro de una secta cuyos secretos se transmiten hipnóticamente de

padre a hijo desde la época medieval, sería quien tomaría momentáneamente el lugar de Batman, y representa los aspectos más obsesivos y superyoicos de éste.



Bane estuvo destinado desde antes de nacer a ser perseguido por las representaciones de la autoridad y encarna la agresividad más destructiva y descontrolada. *Vengeance of Bane* (*La Venganza de Bane*, 1993) enmarca su primera aparición: encarcelado desde su nacimiento en la isla caribeña de Santa Prisca para cumplir la condena asignada a su padre, tiene que sobreponerse a todas las adversidades que el entorno le va planteando y, al igual que Bruce Wayne, sobrevive a su desgracia, se aísla y evita todo contacto afectivo. Su único miedo son sus pesadillas, en las que se ve perseguido por un murciélago. Mas tarde, al escuchar de otros prisioneros acerca de Batman, la idea de destruirlo lo obsesiona, ya que piensa que el hacerlo lo libraría de sus terrores. Se ofrece como voluntario en un experimento científico donde le es inyectada Venom, una sustancia que incrementa la fuerza física, con el efecto colateral de no ser consciente de lo que se hace mientras se está bajo su influencia. Gracias a un mal manejo de la dosis, Bane logra escapar y dirigirse a Gotham, donde planea su estrategia para terminar con Batman: libera a los internos del Asilo Arkham, entre los que se encuentran varios de sus enemigos más peligrosos.

Es en este punto donde Batman comienza a enfrentar lo que destruye al héroe arquetípico: El orgullo que lo lleva al exceso de confianza en sí mismo –*hybris*– (Henderson, 1966)<sup>170</sup> La ansiedad por volver a capturar a sus enemigos en aras de proteger Gotham, lo lleva a esforzarse más allá de sus límites y ocasiona que no sea capaz de ver cual es la amenaza principal. En esta manera, cuando se da la confrontación final entre Batman y Bane, el héroe se encuentra ya fatigado, por lo que su caída es rápida y contundente: Tras advertirle que se encuentra en Gotham para ser el amo, Bane rompe la columna vertebral de Batman y lo exhibe derrotado ante los ciudadanos que protegía.

Humillado, Batman decide nombrar un sustituto que haga frente al caos que ha surgido en la ciudad y que someta a Bane. Así, Azrael toma el lugar de Batman, pero con un matiz agresivo que el héroe original no tiene. Tras vencer a Bane, su agresividad crece hasta prácticamente salirse de control. Cuando logra recuperarse de la lesión, Batman se da cuenta que su sustituto no ha actuado adecuadamente, por lo que decide enfrentarlo, en una lucha que representa el conflicto con su propia agresividad descontrolada. Al final, Batman logra imponerse, simbolizando el triunfo del raciocinio sobre la impulsividad.

## CAP. 6 DISCUSIÓN: LOS MECANISMOS PSICOLÓGICOS DEL COMIC

### Generalidades.

El comic es un medio de comunicación basado en la yuxtaposición de imágenes que se ordenan en una secuencia determinada, con la finalidad de transmitir información y/o producir una respuesta estética (McCloud, 1993)

Aunque puede guardar similitudes con otras formas narrativas como los códices, jeroglíficos y filacterias, el comic como tal es un producto originado en el periodismo, lo que determina que tanto su difusión como sus aspectos técnicos sean los propios de un medio masivo. Sin embargo, comparte con aquellas, elementos que promueven un ritmo y una experiencia de lectura similares, particularmente la narrativa secuencial, donde cada unidad pictórica (viñeta) es esencial en la continuidad de la historia.

El comic no implica una temática, estilo o audiencia características, por lo que es importante evitar una aproximación teórica en este sentido.

A principios del siglo XX, los diarios en los Estados Unidos comenzaron a ser el principal productor de comics, que eran consumidos fundamentalmente por inmigrantes con un bajo dominio del idioma. Comenzando los años 30, el comic empezó a independizarse de la prensa tras el surgimiento del *comic book*: publicaciones cuyo contenido principal eran reimpresiones de tiras cómicas publicadas con anterioridad en los periódicos, hasta que apareció *New Fun Comics* en 1935 donde aparecía material nuevo exclusivamente. El éxito de ésta revista originó que comenzaran a surgir más títulos similares.

En junio de 1938 aparece Superman, personaje que revolucionaría a la industria de los comics, ya que a partir de él comenzarían a aparecer los súper héroes, que originarían una especie de mitología contemporánea muy particular. Aún cuando el lector es

consciente de que guardan una condición ficticia, lee sus historias asignándole una entidad casi real (Gubern, 1973)

Independientemente del medio en el que aparezcan, las narraciones sobre héroes se apegan a un modelo básico (Henderson, 1966 en Jung)

- Nacimiento milagroso y humilde del héroe
- Muestras tempranas de fortaleza sobrehumana
- Encumbramiento en el poder
- Luchas triunfales contra las fuerzas del mal
- Pecado de orgullo (hybris)
- Derrota debido a la traición o al sacrificio.

Los súper héroes del comic son prácticamente inmortales, y si por alguna circunstancia son derrotados, su caída –generalmente- no tiene consecuencias perdurables en la esencia de la historia.

El mito del héroe aparece cuando el Yo necesita fortalecerse ante una tarea que no puede realizar sin la ayuda de los contenidos mentales que yacen en el inconsciente. La imagen de un ser súper dotado permite al lector librarse de sus propios impedimentos, al menos en su imaginación.

Tras los súper héroes, la siguiente tendencia que invadió el mercado fueron los comics de terror y crimen, en los años 50. Durante esa época, en los Estados Unidos se vivía el McCarthismo, y comenzaba la inquietud pública por el aumento de la delincuencia juvenil. La industria del comic comenzó a ser señalada como una de las principales propiciatorias de éste hecho. La consecuencia fue la aparición de normas editoriales que forzaron a los editores a publicar argumentos infantiles, lo que ocasionó que durante prácticamente treinta años el comic masivo fuera considerado sub-literatura.

La revitalización de los comics comenzó a gestarse en el medio *underground* (más culto y menos masivo) como un medio de crítica social contra el sistema establecido. En

éstas publicaciones aparecieron los primeros trabajos de gran parte de los autores que serían influyentes en los años 80, que comenzaron a crear comics de mayor longitud donde podía darse un tratamiento más complejo a las historias.

La modernización del comic se debe a dos factores principales:

- El cambio en las formas de distribución, que pasó de la venta a consignación en los puestos de revistas, a la venta a través de tiendas especializadas. Con esto, los editores independientes pudieron alcanzar el mercado masivo, y las grandes editoriales se beneficiaron al contar con un sistema más especializado de distribución.
- Las historias comenzaron a ser más maduras y realistas, alrededor de 1986.

En México, el comic es uno de los medios masivos más consumidos por la población, junto con la televisión. Si bien es difícil fijar cifras exactas, ya que diversos intereses en la industria ocasionan que éstas no sean públicas, las estimaciones apuntan a que la población tiene contacto con la lectura casi exclusivamente a través de comics y fotonovelas. Los siguientes aspectos caracterizan a éstas publicaciones en nuestro país:

- Los rasgos físicos de los protagonistas no corresponden a estereotipos nacionales
- Los atributos de vestimenta, status y presentación son enfatizados
- El nivel socio-económico de los protagonistas es medio, lo que no concuerda con el grueso del mercado consumidor.
- La temática principal son los problemas sentimentales, pseudo amorosos y pasionales
- El atractivo físico, el dinero y el acto sexual son los principales satisfactores.

En el caso de México, el comic cuenta con dos antecedentes: por un lado, los volantes amarillistas que transmitían noticias desde la época colonial, y por otro, la prensa política, con ilustraciones de corte satírico. Dado el nivel de analfabetismo en el país, las ilustraciones compensan la escasa penetración que tiene la escritura.



Lo que transforma a la caricatura en comic es la intención de narrar una serie de acontecimientos sucesivos; éste desdoblamiento de la viñeta permite una lectura encadenada. Al interactuar texto e imagen, el mensaje puede ser transmitido de manera más amplia y profunda.

El enfoque periodístico en el que nacieron los comics en nuestro país era la comercialización de los diarios como artículo de consumo y no como un vehículo de ideas. En este sentido, las ilustraciones fueron utilizadas como una herramienta para atraer lectores. Para establecer el **surgimiento del comic como producto editorial**, pueden tomarse dos parámetros a) Publicación periódica en la prensa y b) Presencia de globos, líneas de movimiento, personajes fijos y narraciones seriadas (Aurrecochea y Bartra, 1988)

Considerando lo anterior, "**Las aventuras de Adonis**" sería **el primer comic mexicano**, publicado en *El Mundo Ilustrado*, el 5 de julio de 1908.

La lectura de comics a gran escala se comenzó a dar entre la masa post revolucionaria: campesinos apenas llegados a la vida urbana, y la recién surgida clase obrera. El primer vehículo en el que se desarrolló el comic en nuestro país fue *El Heraldito de México*. Si en los Estados Unidos los personajes exitosos eran aquellos que reflejaban al hombre común, en México el primer personaje trascendente fue un inmigrante llegado a la capital: Don Catarino.

La masificación del comic en México se dio a través de tres revistas: *Paquín*, *Pepín* y *Chamaco*. Su edición en un cuarto de plana permitía que éstas fueran realmente lectura de bolsillo que podía transportarse y consumirse en la calle.

Alrededor de 1940, se impulsaron campañas de alfabetización que cambiaron el perfil educativo de nuestro país. La industria del comic aprovechó esta situación, llegando al punto de potencialmente alcanzar a todo el mercado alfabetizado, si se asume que cada revista es leída en promedio por cuatro lectores. Puede considerarse que el comic en México fue uno de los principales motores de la alfabetización, ya que la masa buscaba

diariamente historias donde poder verse reflejada. Millones comenzaban el día leyendo las historias de tres o cuatro protagonistas que, en términos prácticos, eran igual de reales que los personajes de la política, los espectáculos o el deporte, solo accesibles a través de los medios. En ambos casos, objetos distantes que contemplar.

Posteriormente, el comic nacional se agrupó en tres grandes temáticas: a) aventura, b) melodrama y c) cultura general y mensajes moralizantes.

Particularmente importante es el caso del comic sentimental: el amor y el odio, el vicio y la virtud, lo bueno y lo malo, a través de personajes que duraban seis o siete episodios. Mientras los súper héroes pueden abordarse en cualquier momento, las historias del comic sentimental deben leerse de principio a fin. Para los años 50, la mayor parte de los comics publicados pertenecían a éste género, y es a partir de éste momento que su calidad disminuye drásticamente. El mercado infantil y masculino fue descuidado, para especializarse en la novela sentimental.

Las imágenes comenzaron a recibir un tratamiento secundario, ya que los editores se enfocaron a las historias, para buscar el éxito mercantil. El collage fotográfico fue un recurso técnico que compensó las limitaciones de los dibujantes, además que facilitó alcanzar los altos volúmenes de producción necesarios para cubrir la demanda. Los comics de fotomontaje reflejan la situación social de los años cuarenta: la esperanza de que el desarrollo social prometido llegue a la vecindad. Sus historias transcurren en espacios comunes, como patios, mercados, cantinas, burdeles... El argumento central es que los sentimientos nobles se adquieren tras soportar la pobreza y las carencias, en el sentido material y afectivo.

### **El comic como medio.**

La humanidad ha basado sus sistemas de escritura en tres tipos de alfabeto:

- **Pictórico/ideográfico.** Sus símbolos representan “directamente” la idea o el objeto (chino)
- **Silábico.** Cada signo representa un conjunto de sonidos del idioma –silaba- (japonés actual)
- **Fonético.** Los signos representan un sonido del idioma (castellano)

Con la adopción de la escritura fonética, las palabras y las imágenes comenzaron a separarse en los textos. La escritura comenzó a ser más especializada y abstracta, mientras que las imágenes adquirieron un sentido más representacional. La imprenta de Gutenberg contribuyó significativamente a la masificación de la cultura occidental, ya que a partir de su implementación los textos pudieron ser producidos en mayor escala y de una forma rentable. El conocimiento de las letras comenzó a expandirse más allá de la nobleza, el clero y los escribanos hacia sectores más amplios de la población, si bien tuvo que llegar la Revolución Industrial para que fuera posible que alcanzara a la masa. Con este sistema de impresión las ilustraciones empezaron a adquirir un papel complementario en las publicaciones.

Los adelantos tecnológicos de principios del siglo XX hicieron posible que las imágenes jugaran un rol más dinámico en los nuevos canales de comunicación: el cine, la caricatura política y los comics. Éstos canales permitían a su audiencia evadirse parcialmente de sus actividades, encauzando su imaginación y facilitando procesos de identificación con sus protagonistas. En la actualidad, el desarrollo mundial favorece lo colectivo por encima de lo individual, por lo que las nuevas herramientas y medios de comunicación deben concebirse tomando en cuenta que deberán ser manejados fácilmente por grupos de personas cuyos orígenes, cultura, valores y costumbres serán cada vez más heterogéneos.

Considerando lo anterior, la integración de las imágenes a los medios es una estrategia necesaria, a fin de que éstos puedan cumplir su función dentro de una sociedad globalizada.

### **El inconsciente en los comics**

Los elementos que integran al comic están organizados de tal manera que conforman un lenguaje basado en experiencias visuales comunes al creador y su audiencia. Éstas experiencias provienen de procesos psíquicos inconscientes comunes a todos los individuos, cuyas representaciones se van matizando por la historia de vida y el entorno cultural de cada individuo.

Al nivel más profundo, los elementos inconscientes son el correlato mental de los impulsos (Jung, 1959) Se manifiestan claramente en los trastornos de personalidad, los sueños y la fantasía, pero su influencia no se limita a éstos ámbitos: La conducta del individuo es el resultado de una negociación entre las circunstancias que lo rodean y sus necesidades instintivas inconscientes.

El estudio de los mitos, manifestaciones artísticas y símbolos creados a lo largo de la historia de la humanidad, condujo a la observación de que éstos se han representado con formas y motivos muy similares desde la antigüedad hasta nuestros días, lo que reflejaría que gran parte de nuestros contenidos inconscientes y sus representaciones en la conciencia, han sido constantes a través del tiempo. La amplitud de este fenómeno es tan grande que no puede explicarse únicamente a través de la migración o de la transmisión cultural de generación en generación.

De acuerdo a Jung (1959) esto lleva a plantear la existencia de un estrato mental compartido por la especie, donde son producidas éstas imágenes mentales y conceptos. En adición al inconsciente personal, existe una capa más profunda, el **inconsciente colectivo**, que no se forma con la experiencia individual, sino que es innata. Se integra de contenidos y patrones de conducta similares a todos los individuos,

independientemente del grupo al que pertenezcan. Esencialmente, el inconsciente colectivo **está formado de arquetipos**.

Los arquetipos son la representación mental de los instintos, patrones de conducta instintiva que solo pueden acceder a la conciencia tras ser elaborados secundariamente, y que conforman determinadas ideas básicas (Jung, 1959) Se introducen paulatinamente en la psique tras la repetición generación tras generación de situaciones que van siendo significativas para el individuo, el grupo social y la especie. Este repertorio psíquico heredado inicialmente solo son formas sin contenido, que facilitan la posibilidad de percibir ciertas situaciones y actuar de determinada manera ante las mismas. Es hasta el momento en que se percibe una situación correspondiente al arquetipo, que éste se activa, surgiendo una pulsión que deberá satisfacerse.

Las manifestaciones más claras de los arquetipos son los mitos y sus representaciones. El hecho de que sean muy similares en cuanto a su estructura y temática, en prácticamente todos los grupos humanos, es una demostración del Inconsciente Colectivo

Éstas **estructuras formadoras de mitos** son principalmente componentes mitológicos arquetípicos. Los mitos son necesarios para el grupo, ya que permiten al individuo expresar a través de la conciencia, contenidos inconscientes que de otra forma se manifestarían menos adaptativamente, como en los trastornos mentales.

La estructura narrativa del mito permite que el individuo de sentido a su mundo y a su existencia. Los mitos tienen cuatro aportaciones principales en la vida cotidiana (May, 1992)

- Proporcionan sentido de identidad personal
- Hacen posible el sentido de comunidad
- Consolidan los valores morales
- Permiten que el individuo afronte más cohesivamente aspectos relacionados con la naturaleza humana.

De esta forma, el mito proporciona al individuo un espacio mental donde sentirse seguro.

Las historias transmitidas a través del cómic están tratadas con una estructura fundamentalmente mítica, lo que facilita que los lectores se involucren fuertemente con los personajes y situaciones, que en la mayor parte de los casos muestran contenidos que han preocupado al hombre a lo largo de su historia. Factor importante en la narración de los mitos es la secuencia repetitiva que se da con cada continuación de la historia.

A través de los contenidos del mito, pueden simbolizarse elementos del Inconsciente en un objeto concreto, proyectándole tendencias, aspiraciones y temores que han emergido en el individuo y su grupo, en un momento histórico dado.

Al igual que en los demás mitos, los protagonistas del cómic representan los ideales propios del grupo donde emergen, pero además poseen rasgos que les permiten ser identificados fácilmente como un miembro más del grupo.

En el cómic se da una situación particular. Sus protagonistas deben condensar, como arquetipo, las aspiraciones colectivas, de tal forma que pueda ser reconocible fácilmente por el grupo. Sin embargo, el hecho de ser productos nacidos en la industria editorial, determina que su desarrollo se haga en la forma característica de los personajes de novela (Eco, 1977)

Tomando como ejemplo a Superman, se ve que éste no puede consumirse, ya que como mito, es inconsumible. Adquiere ésta característica solo a condición de ser un personaje inmerso en lo cotidiano, ligado a las condiciones de vida y muerte de sus lectores. Un súper héroe inmortal se convertiría en una especie de deidad que no permitiría consolidar la identificación con su imagen. Posee la esencia del mito intemporal, pero solo es aceptado debido a que actúa en el mundo humano de lo material.

### **El lenguaje del comic.**

Los procesos inconscientes son fundamentales para comprender los comics como mitos, cuyo impacto se ve reforzado por la estructura narrativa característica del medio.

La información que el individuo recibe a través de su sistema sensorial está fragmentada en "pedazos" que va uniendo en un continuo, hasta obtener un patrón perceptual que le representa la experiencia de lo "real". El proceso de observar las partes y percibir un todo se conoce como **cierre**. A través de dicho proceso podemos tener la experiencia de continuidad en lo que percibimos, significativamente influida por la experiencia previa, que afecta la forma en que se clasifica la información recibida.

Los principios gestálticos en torno a los cuáles se perciben más favorablemente ciertas configuraciones de estímulos son:

- Cercanía o proximidad
- Semejanza
- Buena configuración (continuidad, destino común, cierre, simetría)
- Buena figura

El cierre es la **tendencia perceptual a completar los vacíos en una estructura**, de forma tal que parezca completa o continua. Es el proceso donde se completan las porciones faltantes del estímulo, produciéndose de esta forma un objeto identificable, como al completar una imagen.

En el comic, el cierre es el proceso a través del cual se da el cambio, el tiempo y el movimiento, mediante el **pensamiento elipsis**. Consiste en omitir espacios y tiempos que enlazan dos viñetas consecutivas, disminuyendo las redundancias, al solo dejar los elementos más significativos. Esto permite que el lector restituya la continuidad narrativa, al **suplir mentalmente los espacios entre las viñetas**. Dicho montaje constituye la esencia del comic (Gubern, 1973)

Hay cuatro etapas en la lectura de un comic:

1. Lectura de la imagen de la viñeta.
2. Conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético(en su caso)
3. Integración de los mensajes fonético e icónico para una comprensión global de la viñeta (La recreación psicológica del tiempo representado en la viñeta se produce a través de la extensión de los diálogos, de la acción representada y de su distribución espacial...)
4. Enlace lógico con la viñeta siguiente, a través de las operaciones 1, 2, y 3.

Durante el enlace entre dos viñetas ocurre el proceso más significativo en la lectura del comic. Tras leer las imágenes separadas, se transforman en una idea continua. Si bien no hay nada en éste espacio vacío (conocido como canal) la experiencia, a través de la constancia perceptual, le indica al lector que "algo" sucede ahí.

Las viñetas fracturan el tiempo y el espacio de la narración, pero el cierre permite conectar esos momentos, construyendo un relato continuo. En esta conexión, el lector une las acciones de acuerdo a su experiencia individual, compenetrándose de manera singular, ya que cada lector construye personalmente el comic que lee. Así, determina lo que ocurre entre esas dos imágenes: la velocidad, detalles, la voz de los personajes, etc.

Los elementos más importantes del comic son:

**Viñeta.** Contiene un fragmento de la narración. Es la unidad de montaje fundamental.

**Montaje.** La concatenación de las viñetas determina la forma en que la historia se construye y progresa.

**Manejo del tiempo.** El continuo narrativo debe ser arbitrariamente dividido en segmentos que son condensados dentro de la viñeta. El contenido de ésta es el indicador de cómo están divididos el tiempo y el espacio, definidos por los elementos que aparecen. La lectura de comics va habituando al lector a percibir el tiempo espacialmente, ya que la viñeta permite condensar en una sola imagen varios momentos en un solo espacio.



**Globos** (*balloons*, en inglés) Contienen los diálogos de los personajes. También se utilizan para indicar pensamientos, fantasías, recuerdos, sueños y metáforas (ideogramas)

**Onomatopeya.** Indica el sonido derivado de una acción. De alto valor expresivo, opera similarmente al lenguaje imitativo infantil, que busca reproducir los sonidos del objeto que se quiere designar.

**Letras.** El tratamiento gráfico de las letras permite enriquecer la narrativa, al crear un ambiente más complejo, dándole una connotación al sentido del texto.

### **Mecanismos psicológicos en Batman como arquetipo.**

El caso de Batman como súper héroe es particular, ya que condensa elementos que favorecen que el lector se identifique con él. Dentro de éste tipo de personajes, Batman resalta ya que obtiene sus habilidades a través de la disciplina personal, por lo que es factible que el lector llegue a creer que con las circunstancias apropiadas, hubiera podido llegar a convertirse en él.

En el personaje yace el arquetipo del héroe, solidamente enraizado en la psique. El hecho de que nunca pierda su naturaleza humana, facilita el anteriormente mencionado proceso de identificación. Otro factor que contribuye a su impacto, son sus enemigos: Cada uno representa en cierta forma, los aspectos oscuros de Batman, así como la justificación para actuar el impulso agresivo. La diferencia entre ellos estaría en el hecho de que el héroe pone sus acciones al servicio de la autoridad (representante del Super Yo) mientras que sus antítesis actúan buscando su propia satisfacción (Elo)

A lo largo de la historia de la humanidad, el mito del héroe ha sido uno de los más difundidos. Generalmente, ésta figura es acompañada por una tutelar, quien le enseña a sobrellevar sus debilidades. Éste mito cobra importancia en los momentos que el Yo necesita fortalecerse y, por lo tanto, recurre a los mecanismos inconscientes. El héroe está compuesto por mecanismos simbólicos que permiten al Yo iniciar la separación de las imágenes parentales adquiridas en la infancia.

La batalla del héroe simboliza la lucha del individuo por dominar y asimilar su propia agresividad, a fin de poder encauzarla al logro de metas. El héroe sintetiza los arquetipos relacionados con la figura parental, condensando tanto al padre como al sabio. En el mito, debe alcanzar una meta: rescatar a la doncella del dragón, encontrar la poción o artefacto, mantener a los criminales a raya. Independientemente de la forma que adopte, simboliza: a) alcanzar la realización personal, el Ideal del Yo y b) Asimilar el inconsciente e integrarlo a la personalidad.

Batman comienza su lucha adoptando un disfraz, que cumple con las siguientes funciones:

- Ocultar su verdadera personalidad.
- Adquirir atributos mágicos para "aterrorizar" a sus enemigos.
- Crear un imaginario

El murciélago está asociado con lo oculto y con la noche. Se le considera altamente inteligente, ya que no tropieza con ningún obstáculo durante su vuelo. Además, simboliza la alerta y la vigilancia. Es usado como amuleto contra demonios nocturnos y maleficios.

Batman se ha creado a sí mismo en el sentido que se ha procurado los conocimientos y habilidades necesarias para cumplir con su propósito. No obstante, necesita de dos figuras que le den contención y cuiden que se mantenga en contacto con la realidad: Alfred, su mayordomo, y Robin, su compañero de aventuras.

Encarna un mito más humano que el promedio de los súper héroes. No es una figura totalmente buena o totalmente mala, sino que actúa guiado por la agresión que lo motiva y por el amor a sus objetos, que le da dirección. Comienza en la venganza, pero su meta final es reparadora; al buscar que nadie sufra lo que él sufrió.

La lucha de Batman con su enemigo más representativo, el Joker, simboliza el conflicto entre el raciocinio y el impulso, que busca transformar éste en una fuerza valiosa para el individuo y su entorno y que, además, está presente en todo individuo.

## **CONCLUSIONES.**

El presente trabajo se realizó con la finalidad de explicar los mecanismos psicológicos más importantes que se activan en el lector durante la lectura de un comic, y que determinan en gran medida la influencia que éstos tienen.

Lo anterior obedece a que el comic se ha estudiado principalmente desde la perspectiva sociológica del manejo ideológico de masas, desde el análisis lingüístico o de contenido, y como creación artística, quedando marginado el estudio desde la perspectiva de nuestra disciplina científica.

### **Generalidades y antecedentes.**

El comic es un medio de comunicación masivo, consistente en imágenes yuxtapuestas en una secuencia determinada, que tiene como finalidad transmitir información.

A pesar de que en apariencia es similar a otras formas narrativas más antiguas, tales como códices, pinturas rupestres y jeroglíficos, el comic como tal nace en la industria periodística, lo que determinó su forma de producción y distribución desde un inicio. No obstante, todos éstos medios comparten la narrativa secuencial como eje que guía la lectura.

El comic se originó a principios del siglo XX, teniendo como antecedente directo la caricatura política y, en el caso específico de México, los volantes que transmitían noticias sensacionalistas. Estados Unidos fue el principal productor de comics, consumidos en su mayoría por inmigrantes con bajo dominio del idioma.

La caricatura se transformó en comic cuando se comenzaron a narrar acontecimientos sucesivos, con personajes fijos. El desdoblamiento de la viñeta permite que la lectura se encadene, y que el mensaje se transmita de forma más amplia y profunda, al interactuar texto e imagen.

A partir de los años 30, comenzaron a aparecer los comic book: Publicaciones cuyo contenido eran exclusivamente comics, primero reimpressiones de tiras ya aparecidas en la prensa, y posteriormente, con historias nuevas.

En 1938 aparece Superman, personaje que constituiría un parte aguas para este medio, ya que es a partir de él, que se popularizarían los súper héroes, constituyéndose en una especie de mitología contemporánea.

En los años 50, los comics fueron señalados por el conservadurismo en Estados Unidos como un factor relacionado con el incremento de la delincuencia juvenil, por lo que surgieron normas que limitaban a las casas editoriales, forzándolas a publicar historias más infantiles, situación que estigmatizaría a la industria por alrededor de 30 años.

Cambios en la forma de distribución a mediados de los años 80 permitieron el establecimiento de tiendas especializadas, donde las editoriales independientes pudieron acceder al mercado masivo, y las grandes editoriales contaron con un sistema de distribución más eficiente. Esto revitalizó la industria, ya que pudieron crearse nuevamente historias más críticas y con mayor calidad.

En nuestro país el comic es, junto con la televisión, el medio masivo más consumido por la población, además de que, en gran parte de los casos, constituye el único contacto que la gente tiene con la lectura, dado el nivel de analfabetismo funcional.

El comic nacional tiene las siguientes características: a) los rasgos físicos de los protagonistas no corresponden al estereotipo nacional, b) se enfatizan la vestimenta, el status económico y el acto sexual, como principales satisfactores y c) Las historias se desenvuelven en un nivel socioeconómico medio-alto, lo que no concuerda con el grueso de los lectores, y giran alrededor de los problemas sentimentales, de barriada, y pasionales.

La masificación del comic en México se dio en los años 30, principalmente entre la gente del pueblo de la post revolución: campesinos recién emigrados a la capital, y obreros. El medio fue inicialmente la prensa, y posteriormente, revistas impresas en 1/4 de plana, que podían transportarse fácilmente y así ser consumidas en cualquier lado.

Con las campañas de alfabetización de los años 40, cambió el perfil educativo del país, situación que fue aprovechada por los editores a tal grado, que puede asumirse que el comic llegó a tener el potencial para alcanzar a la totalidad de la población alfabetizada.

Los comics sentimentales comenzaron a acaparar el mercado a partir de los años 50, lo que resultaría en que la calidad de las obras fuera disminuyendo paulatinamente. El fotomontaje ayudó a compensar las limitaciones de los dibujantes, permitiendo además que se pudieran alcanzar los elevados niveles de producción requeridos. Las imágenes pasaron a un segundo plano, cobrando el argumento mayor importancia, centrado generalmente en la idea que la bondad se adquiere necesariamente tras soportar las carencias, tanto afectivas como materiales.

### **El comic como medio**

Con la adopción de la escritura fonética (cada signo representa un sonido del idioma) en la cultura occidental, los textos se volvieron más especializados y concretos, mientras las imágenes fueron adquiriendo un carácter más representacional.

La revolución industrial creó la necesidad de contar con fuerza de trabajo alfabetizada, a fin de poder manejar más eficientemente la maquinaria, por lo que tuvieron que idearse métodos de capacitación que fueran accesibles a grupos de personas sin escolaridad.

Los adelantos tecnológicos de principios del siglo XX propiciaron que las imágenes fueran retomadas en medios más dinámicos, como el cine, la caricatura y los comics. Éstos le permitían al individuo evadirse momentáneamente de su cotidianidad, a la vez que facilitaban que se diera una identificación con sus protagonistas.

La tendencia del desarrollo actual es favorecer lo colectivo. Esto ha llevado a la proliferación de herramientas y medios de comunicación que son dirigidos a personas con un origen, lenguaje, cultura y costumbres cada vez más diferentes, las cuáles debieran ser conceptuadas en tal forma que su uso sea en base a un lenguaje común, por lo que es necesario realizar un estudio más exhaustivo de dichas herramientas y medios, a fin de aprovechar todo su potencial.

### **La teoría de la Gestalt en el comic.**

El individuo logra conocer su entorno a través de la información que captan sus sentidos. No obstante, ésta información le llega fragmentada, y es a través de los

procesos preceptuales que logra unirlos en un continuo, que conforma la experiencia de lo real.

La escuela de la Gestalt demostró que la percepción humana no es el resultado de acumular datos sensoriales, sino un proceso de reestructuración. Lo que percibe el individuo son unidades estructuradas con un significado.

Existen cuatro principios fundamentales en torno a los cuáles algunas configuraciones se perciben más fácilmente que otras: Cercanía, Semejanza, Buena Configuración y Bondad de la Figura.

El Cierre forma parte de la buena configuración. Es el proceso mediante el cual se observan partes y se percibe un todo. Es la tendencia perceptual a completar los vacíos en una estructura, permitiendo que ésta sea vivenciada como la imagen mental de un elemento completo. Se ve influido significativamente por la experiencia previa, que matiza la forma en que se clasifica la información.

### **Los procesos inconscientes.**

Los elementos que integran al comic logran un lenguaje basado en experiencias comunes al creador y su audiencia, proveniente de procesos inconscientes, cuya estructura es independiente de la experiencia individual, y cuya forma va estableciéndose por la historia de vida y circunstancias del individuo.

Los mitos se han presentado en formas muy similares, desde sus orígenes en la antigüedad hasta nuestros días. Las imágenes e ideas plasmadas en éstos son reflejo del inconsciente colectivo, conjunto innato de imágenes mentales, conceptos y patrones de conducta, compartidos por todos los seres humanos, independientemente de la experiencia individual del lector.

El inconsciente colectivo, de acuerdo a Jung, está formado por arquetipos: patrones mentales de conducta, que accesan la consciencia sólo tras ser elaborados, y que predeterminan ideas básicas. Inicialmente sólo son formas sin contenido que facilitan la percepción de ciertas situaciones, así como la manera de responder a éstas. Un arquetipo solo se activa hasta que se percibe la situación que le corresponde, surgiendo así una pulsión que deberá ser satisfecha.

Los arquetipos se manifiestan principalmente en mitos, necesarios para la cohesión social, ya que permiten expresar de manera consciente contenidos mentales que de otra forma se manifestarían por vías menos adaptativas, tales como los trastornos psicológicos.

Los mitos en la vida moderna le proporcionan al individuo un espacio mental donde sentirse seguro, ya que: a) proporcionan identidad individual, b) posibilitan el sentido de comunidad y c) dan cohesión psíquica al individuo.

El comic se realiza a través de una estructura fundamentalmente mítica, que facilita la aparición de identificaciones en el lector.

El mito condensa simbolismos en un objeto concreto, al que se le proyectan tendencias, ideales y temores que existen en el individuo y su grupo.

Dentro del comic, los mitos adquieren una dualidad: sus protagonistas condensan los ideales colectivos, pero al mismo tiempo deben poseer rasgos que les permitan ser identificados como un miembro más del grupo.

El mito del héroe aparece cuando el Yo debe cohesionarse para enfrentar determinada tarea para la cual requiere de los contenidos mentales inconscientes. La identificación establecida con un ente súper dotado permite al individuo superar sus propias limitaciones, al nivel de fantasía.

#### **El lenguaje del comic.**

En el comic el desarrollo de la historia, del tiempo y del movimiento se da a través del cierre, mediante el pensamiento elipsis: omitir espacios y tiempos que enlazan dos viñetas, dejando solo los elementos más significativos. El lector se involucra significativamente en la lectura de un comic ya que debe restituir la continuidad narrativa, supliendo mentalmente los espacios entre las viñetas.

Es durante éste enlace que ocurre el proceso más significativo de la lectura de comics, al transformar en una idea continua dos fragmentos separados. El lector "construirá" individualmente la acción que se indica en los espacios vacíos. En este sentido, cada comic es también la creación personal e inconsciente de cada lector, quien determina exactamente lo que ocurre entre esas dos imágenes.

Los elementos más importantes de un comic son: viñeta, montaje, manejo del tiempo, globos, onomatopeyas y el tratamiento gráfico de las letras.

### **Batman como ejemplo de arquetipo.**

Batman como personaje condensa elementos que favorecen la identificación del lector con él. De inicio, resalta que es un súper héroe cuyos poderes son el resultado de la disciplina personal.

El tratamiento de la historia permite que el lector pueda empatizar con el sufrimiento del protagonista, justificando sus métodos e idealizando sus aspiraciones.

Los antagonistas de Batman son parte medular de sus historias, ya que cada uno, a su modo, representa los aspectos patológicos del héroe, así como la justificación para actuar el impulso agresivo.

Batman pone su impulso al servicio de las normas y el deber ser (Súper Yo) mientras que sus enemigos actúan buscando la propia satisfacción (Ello)

Los símbolos condensados en el mito del héroe permiten que el Yo comience la separación de sus imágenes parentales infantiles.

El héroe simboliza el conflicto del individuo por dominar y asimilar su propia agresividad, con miras a encauzarla a metas. Independientemente de la forma que adopte, la batalla del héroe busca: a) la realización personal y b) asimilar lo inconsciente e integrarlo a la personalidad.

El traje de Batman cumple dos funciones: ocultarlo y conferirle atributos mágicos.

Batman es más asimilable que el promedio de los súper héroes ya que es una figura más humana. No es totalmente bueno ni totalmente malo: actúa motivado por la agresión, y dirigido por el amor a sus objetos.

### **Recomendaciones**

El presente trabajo representa una aproximación documental al comic desde una perspectiva psicológica, realizado con la finalidad de aportar a los interesados en el tema, fundamentos a partir de los cuáles realizar estudios de corte experimental que proporcionen datos empíricos de primera mano, que permitan aprovechar al máximo el potencial de éste medio, en aplicaciones tales como la capacitación, la educación, la transmisión de la información, u otras que pudieran irse implementando.

El autor considera que el presente trabajo puede verse significativamente enriquecido en cuanto a su profundidad y amplitud, si en estudios posteriores se consideran, además de los mecanismos psicológicos que operan a nivel individual, los



mecanismos sociales que influyen en el impacto de los comics y otros medios masivos de comunicación.

El espacio disponible, y el objetivo meramente académico del presente trabajo, ocasionaron limitaciones en cuanto a la profundidad con que se trataron los temas, por lo que sería valioso ampliar cada capítulo por separado, en estudios subsecuentes, donde pudieran escudriñarse con una visión más crítica de los fenómenos ahí descritos.

## BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### BIBLIOGRAFÍA CAP. 1

1. Aurrecoechea, J. y Bartra, A. (1986) Puros cuentos: la historia de la historieta en México 1874-1934. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Museo Nacional de Culturas Populares y Ed. Grijalbo
2. Aurrecoechea, J. y Bartra, A. (1993) Puros cuentos II: la historia de la historieta en México 1934-1950. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Ed. Grijalbo.
3. Aurrecoechea, J. y Bartra, A. (1994) Puros cuentos III: la historia de la historieta en México 1934-1950. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Ed. Grijalbo.
4. Baron-Carvals, A. (1989) La Historieta. México: Fondo de Cultura Económica. Colección Popular #422, 191 p.
5. Carmona, A. y Herrera, M. (1982) Principales características de las historietas y fotonovelas en México. Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM. Fac. de Psicología.
6. Christensen, W. y Seifert, M. (1994) Seduction of The Innocent En: Wizard #40. Estados Unidos: Wizard Press. Diciembre pp. 93-98
7. Coma, J. (1979) Del Gato Félix al Gato Fritz: Historia de los Comics. España: Ed. Gustavo Gill. Col. Punto y Línea. 258 p. Caps. 7 y 8.
8. Daniels, L. (1995) DC Comics: Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes Estados Unidos: Bulfinch Press Books. 256 p.
9. DC Comics. (1988) The Greatest Batman Stories Ever Told Vol. 1. Estados Unidos: DC Comics. Serie Greatest Stories Vol.2, 343 p.
10. DC Comics. (1992) The Greatest Batman Stories Ever Told Vol. 2. Estados Unidos: DC Comics. Serie Greatest Stories Vol.7, 256 p.
11. Dixon, C. (1991) Introducción En: Robin. A Hero Reborn. Estados Unidos: DC Comics.
12. Gubern, R. (1972) El Lenguaje de los Comics. España: Ediciones Península. Ediciones de Bolsillo #195, 180p.
13. Gubern, R. (1973) Literatura de la Imagen. España: Salva Editores. Biblioteca Salva de Grandes Temas # 57.
14. Hambrecht, R. (1994) A tale from the Crypt En: Wizard #40. Estados Unidos: Wizard Press. Diciembre. pp. 104-109
15. Henderson, J. (1966) Los mitos antiguos y el hombre moderno En: Jung, C. El hombre y sus símbolos. pp. :04-158. España: Aguilar.
16. Krause Publications (Eds.) (1996) Comics Buyer's Guide 1996 Annual. Estados Unidos: Krause Publications. 102 pp
17. León, H. (1988, 23 de abril) Lecturas de rincón que van desde Amores y amantes, pasando por Colegiales hasta llegar a Perversas. La Crónica de Hoy. Secc. Cultura. Pág. 13B.
18. McCloud, S. (1993) Understanding Comics. Estados Unidos: Kitchen Sink Press, 2a impresión.
19. Orozco, G. (1978) La Sexualidad y el Erotismo en la Mitología Contemporánea. Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM, Facultad de Psicología,
20. Pascoe, J. (1994) Comic Book Trials and Tribulations: The Senate Subcommittee Hearings of 1954 and the Formation of the Comics Code Authority En: San Diego Comic Convention Souvenir Book (Anuario de la 25a. Convención de Comics de San Diego) Estados Unidos: San Diego Comic Convention Inc. pp. 32-34
21. Rius (1980) Sinf Vol 3. p. 18
22. Rius (1983) La vida de cuadritos. México: Grijalbo
23. Sassnieie, P. (1994) The Comic Book. Gran Bretaña: Chartwell Books Inc. 336 p.

24. Silverman, L. (Ed.) (1995) Bringing home the sushi: An inside look at Japanese business through Japanese comics. Estados Unidos: Manga'n Inc. 209 p.
25. Suárez, A. (1985) El uso de la historieta como material didáctico de capacitación. Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM. Fac. de Psicología.
26. Wizard Press (Eds.). (1993) Wizard, Superman Tribute Edition. Estados Unidos: Wizard Press. 95p.
27. Yarber, E. (1994) Werham Reconsidered En: San Diego Comic Convention Souvenir Book (Anuario de la 25a. Convención de Comics de San Diego) Estados Unidos: San Diego Comic Convention Inc. pp. 26-31

### BIBLIOGRAFÍA CAP. 2

1. Barreto, L. (1987) El control social y la politización de la niñez mediante la historieta ilustrada. Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM., Fac. de Psicología.
2. Life (Eds.) (1997) The Millennium: 100 Events that Changed the world. Estados Unidos: Life, Edición Especial octubre, pp.133
3. McCloud, S. (1993) Show and Tell En: Understanding Comics. Estados Unidos: Kitchen Sink Press, 2a impresión, 215 p.
4. Orozco, G. (1978) Comics, las narraciones ilustradas del siglo XX En: La sexualidad y el erotismo en la mitología contemporánea. Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM. Fac. de Psicología.
5. Salvat (Eds.) (1971) Enciclopedia Salvat. Diccionario. Tomo 1. España: Salvat Editores.
6. Salvat (Eds.) (1983) Enciclopedia Salvat. Diccionario. Tomo 11. México: Salvat Editores.
7. Schramm, W. (1973) How communication developed En: Men, Messages and Media. A look at human communication. Estados Unidos: Harper & Row.
8. Selecciones del Reader's Digest (Eds.) (1974) Historia del Hombre. España: Selecciones del Reader's Digest.
9. UTEHA (Eds.) (1981) Los enigmas de la escritura En: Antiguas Civilizaciones. Tomo 1: La escritura (tr. de *Le grandi avventure dell'archeologia*, Roma 1980) España: Editorial UTEHA.
10. Zeta Multimedia (1995) Historia del Mundo. España: Zeta Multimedia. CD-ROM. Sección de Cultura

### BIBLIOGRAFÍA CAP. 3

1. De Vega, M. (1984) Introducción a la Psicología cognitiva. España: Alianza editorial. Serie Alianza Psicología #3 (9ª reimpresión 1998)
2. Eisner, W. (1994) Comics and Sequential Art. Estados Unidos: Poorhouse Press. 12ª Edición.
3. Gasca, L. y Gubern, R. (1991) El discurso del comic. España: Ediciones cátedra. 2ª edición. Signo e imagen #10.
4. Gubern, R. (1973) Literatura de la Imagen. España: Salvat Editores. Biblioteca Salvat de Grandes Temas # 57.
5. Gubern, R. El lenguaje de los comics. España: Ediciones península. Ediciones de bolsillo #195.
6. McCloud, S. (1993) Understanding Comics. Estados Unidos: Kitchen Sink Press, 2a impresión.
7. Schiffman, H. R. (1981) La Percepción Sensorial. México: Limusa.
8. Snodgrass, J. Y Kinjo, H. (1998) On the generality of the perceptual closure effect. Journal of experimental Psychology: learning, memory and cognition. 24,3. pp. 645-658 (645)
9. Wertheimer, M. (1923/1972) Laws of Organization in Perceptual Forms En: Ellis, W. A Source Book of Gestalt Psychology. Inglaterra: Routledge & Kegan Paul.

#### BIBLIOGRAFÍA CAP. 4

1. Barreto, L.(1987) El control social y la politización de la niñez mediante la historieta ilustrada; Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM. Fac. de Psicología
2. Dicaprio, N. (1985) La teoría psicoanalítica de los seres humanos de Freud En: Teorías de la personalidad. México: Edt. Interamericana. 2ª. Edición en español.
3. Eco, H. (1977) Lectura de Steve Cannon, El mito de Superman y El mito de Charlie Brown En: Apocalípticos e Integrados, España, Edit. Lumen, 5ª Edición
4. Eisner, W. (1994) Comics & sequential art, Estados Unidos, Poorhouse Press, 12ª. Edición
5. Equipo de Redacción Paí, Diccionario de Psicología, España, Ed. Orbis, 2ª. edición 1986, tomo 2
6. Freud, S. (1900/1981) La interpretación de los sueños parte VII. Psicología de los procesos oníricos F) Lo inconsciente y la consciencia. La realidad. España: Biblioteca Nueva. Obras Completas Tomo I, 4ª. Edición.
7. Freud, S. (1915/1981) Lo inconsciente. España: Biblioteca Nueva, Obras Completas Tomo II, 4ª. Edición
8. Freud, S. (1923/1981) El 'yo' y el 'ello'. España: Biblioteca Nueva. Obras Completas Tomo III, 4ª. Edición
9. Freud, S. (1938[1940]/1981) Compendio del psicoanálisis. España: Biblioteca nueva. Obras Completas Tomo III, 4ª. Edición
10. Hendersor, J. (1966) Los mitos antiguos y el hombre moderno En: Jung, C. El hombre y sus símbolos. pp. 104-158. España: Aguilar
11. Jung, C. (1959) Archetypes of the Collective Unconscious. Estados Unidos: Phanteon. Collected Works of C.G. Jung Vol. 9 parte I
12. May, R. (1992) La necesidad del mito España: Ediciones Paidós. Serie Paidós Contextos # 8, 1ª. Edición.
13. Orozco López, Guillermo Javier. (1978) La sexualidad y el erotismo en la mitología contemporánea. Una aproximación al estudio de la figuración narrativa. Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM. Fac. de Psicología.
14. Ruiz, M.(1996) La educación formal de la televisión vs. La educación formal de la escuela primaria. Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM. Fac. de Psicología
15. Suárez, A. (1985) El uso de la historieta como material didáctico de capacitación. Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM. Fac. de Psicología.

#### BIBLIOGRAFÍA CAP. 5

1. Biedermann, H. (1993) Diccionario de símbolos. España: Paidós.
2. Giordiano, D. (1983) Growing up with the greatest En: The greatest Batman stories ever told. Estados Unidos: DC Comics. Serie Greatest Stories Vol.2
3. Gold, M. (1983) Our darkest knight En: The greatest Batman stories ever told. Estados Unidos: DC comics. Serie Greatest stories vol. 2
4. Gold, M. (1988) The joker's dozen En: The greatest Joker stories ever told. Estados Unidos: DC comics. Serie greatest stories vol. 3
5. Henderson, J. (1966) Los mitos antiguos y el hombre moderno En: Jung, C. El hombre y sus símbolos. pp. 104-158. España: Aguilar
6. Jung, C. (1952) The Dual Mother En Sharp, D. (1991) The Jung Lexicon. Disponible en Red: [www.cjungpage.org/jplexicon.html](http://www.cjungpage.org/jplexicon.html)

---

## NOTAS BIBLIOGRAFICAS

### CAPITULO 1.

- <sup>1</sup> McCloud, S. (1993) Understanding Comics. Estados Unidos: Kitchen Sink Press. 2a impresión. p.9
- <sup>2</sup> Understanding Comics. p. 27
- <sup>3</sup> Understanding Comics. p. 28
- <sup>4</sup> Understanding Comics. p. 28
- <sup>5</sup> Baron-Carvals, A. (1985). La historieta. México: FCE. Colección Popular #422. p. 13
- <sup>6</sup> Gubern, R. (1972) El lenguaje de los comics. España: Ed. Península. pp. 13-15
- <sup>7</sup> El lenguaje de los comics. pp. 13-15
- <sup>8</sup> La historieta. p. 20
- <sup>9</sup> La historieta. p. 19.
- <sup>10</sup> La historieta. pp.36-37
- <sup>11</sup> Sassien, P. (1994) The Comic Book. Gran Bretaña: Chartwell Books Inc. p. 11
- <sup>12</sup> The Comic Book. pp 24-25
- <sup>13</sup> The Comic Book. pp.13-14
- <sup>14</sup> Daniels, L. (1995) DC Comics. Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes. Estados Unidos: Bulfinch Press Books. p.14
- <sup>15</sup> The comic Book. p.15
- <sup>16</sup> La historieta. p.25
- <sup>17</sup> Gubern, R. (1973). Literatura de la Imagen. España: Salvat Editores. Biblioteca Salvat de Grandes Temas Tomo 57. p.22
- <sup>18</sup> The comic Book. p. 21
- <sup>19</sup> Henderson, J. (1966). Los Mitos Antiguos y el Hombre Moderno En: Jung, C. El Hombre y sus Símbolos. España: Aguilar. p.111
- <sup>20</sup> DC Comics. p. 21
- <sup>21</sup> DC Comics. p. 21
- <sup>22</sup> O'Neill, P. (1993) The Importance of Being Superman En: Wizard. Superman Tribute Edition. Estados Unidos: Wizard Press, 1993, p.95
- <sup>23</sup> Literatura de la Imagen. p.22
- <sup>24</sup> El hombre y sus símbolos. p.110
- <sup>25</sup> El hombre y sus símbolos. p.123
- <sup>26</sup> Literatura de la Imagen. p.22
- <sup>27</sup> La historieta. p.25
- <sup>28</sup> Giordano, D. (1988) Growing Up with the Greatest En: The Greatest Batman Histories Ever Told Vol 1. Estados Unidos: DC Comics. Greatest Stones Vol. 2, p.8
- <sup>29</sup> Pasko, M. (1992) Of Fowls and Felines : Fifty Years of Felony En: The Greatest Batman Histories Ever Told Vol 2. Estados Unidos: DC Comics. Greatest Stones Vol 7, p.6
- <sup>30</sup> DC Comics. p.64

- <sup>31</sup> DC Comics. p.58
- <sup>32</sup> DC Comics. p.64
- <sup>33</sup> The comic Book. p.44
- <sup>34</sup> The comic Book. p.36
- <sup>35</sup> Pascoe, J. (1994) Comic Book Trials and Tribulations. The Senate Subcommittee Hearings of 1954 and the Formation of the Comics Code Authority Estados Unidos. Anuario de la 25a. Convención de Comics de San Diego. pp. 32
- <sup>36</sup> Dixon, C. (1991) Robin. A Hero Reborn (introducción). Estados Unidos: DC Comics
- <sup>37</sup> DC Comics. p.130
- <sup>38</sup> Krause Publications (Eds.) (1996) The Many Ages of Marvel Comics En: Comics Buyer's Guide 1996 Annual. Estados Unidos: Krause Publications. pp.34
- <sup>39</sup> Coma, J. (1979) Del gato Félix al gato Fritz: Historia de los Comics. España: Gustavo Gili. p.203
- <sup>40</sup> The comic Book. p.90
- <sup>41</sup> The comic Book. p.108
- <sup>42</sup> Kure, T. (1995) Japanese manga and Japanese business culture En: Bringing home the sushi, an inside look at Japanese business through Japanese comics. Estados Unidos: Mangajin Inc. pp. 3
- <sup>43</sup> Suárez, A. (1985) El uso de la historieta como material didáctico en la capacitación. Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM. Fac. de Psicología. p.12
- <sup>44</sup> Rius (1983) La vida de cuadritos. México: Grijalbo
- <sup>45</sup> Rius (1980) Snif Vol. 3 p. 18
- <sup>46</sup> El uso de la historieta como material didáctico... p. 14
- <sup>47</sup> Carmona, A. y Herrera, M. (1982) Principales características de las historietas y fotonovelas en México, Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM. Fac. de Psicología
- <sup>48</sup> Aurrecochea, J. y Bartra, A. (1988) Puros cuentos: la historia de la historieta en México 1874-1934. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Museo Nacional de Culturas Populares y Ed. Grijalbo. p. 13-14
- <sup>49</sup> Puros cuentos
- <sup>50</sup> Puros cuentos p. 25
- <sup>51</sup> Puros cuentos p. 42
- <sup>52</sup> Puros cuentos pp. 45-52
- <sup>53</sup> Puros cuentos pp. 52-58
- <sup>54</sup> Puros cuentos pp. 61-62
- <sup>55</sup> Puros Cuentos p. 70
- <sup>56</sup> Puros cuentos p. 79
- <sup>57</sup> Puros cuentos, p.88 El Mundo, 25. 23 de junio de 1895
- <sup>58</sup> Puros cuentos p. 108
- <sup>59</sup> Puros cuentos p. 149
- <sup>60</sup> Puros cuentos p. 182
- <sup>61</sup> Puros cuentos p. 207
- <sup>62</sup> Puros cuentos p. 227
- <sup>63</sup> Puros cuentos p. 234
- <sup>64</sup> Aurrecochea, J. y Bartra, A. (1993) Puros cuentos II: la historia de la historieta en México 1934-1950. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Ed. Grijalbo. p. 15
- <sup>65</sup> Puros cuentos II p. 22

- <sup>66</sup> Puros cuentos II p.
- <sup>67</sup> Puros cuentos I: p. 285
- <sup>68</sup> Aurrecoechea, J. y Bartra, A. (1994) Puros cuentos III: la historia de la historieta en México 1934-1950. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y Ed. Grijalbo. p. 21-26
- <sup>69</sup> Puros cuentos III p. 86
- <sup>70</sup> Puros cuentos III p. 187-188
- <sup>71</sup> Puros cuentos III p. 297
- <sup>72</sup> Puros cuentos III p. 355
- <sup>73</sup> Puros cuentos III p. 376-377
- <sup>74</sup> Puros cuentos III p. 433
- <sup>75</sup> León, H. La Crónica de Hoy, Cultura, pág. 138, 23 de abril de 1986

## CAPITULO 2.

- <sup>76</sup> Lopez Portillo y Weber, J. (1976). La Génesis de los signos de las letras. México: Comisión Nacional Editorial del Partido Revolucionario Institucional. 2ª edición. p 19
- <sup>77</sup> La Génesis de los signos de las letras. p. 11
- <sup>78</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.25
- <sup>79</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.24
- <sup>80</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.31
- <sup>81</sup> Editorial UTEHA (1981). Antiguas Civilizaciones. España: UTEHA. tomos 1: La escritura. (tr. de *Le grand aventure dell'archeologia*, Roma 1980) p. 6
- <sup>82</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.67
- <sup>83</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.69
- <sup>84</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.39
- <sup>85</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.44
- <sup>86</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.46
- <sup>87</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.50
- <sup>88</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.86
- <sup>89</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.88
- <sup>90</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.106
- <sup>91</sup> La Génesis de los signos de las letras. p. 107
- <sup>92</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.110
- <sup>93</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.146
- <sup>94</sup> La Génesis de los signos de las letras. p.160
- <sup>95</sup> Orozco, G. (1978). La sexualidad y el erotismo en la mitología contemporánea. Tesis de Licenciatura en Psicología; UNAM. Fac. de Psicología. p. 64

## CAPITULO 3.

- <sup>96</sup> De Vega, M. (1984). Introducción a la Psicología Cognitiva. España: Alianza Editorial. Serie Alianza Psicología No. 3. (9ª reimp. 1998). pp. 59-60
- <sup>97</sup> Introducción a la Psicología Cognitiva. pp. 208-209.

- <sup>98</sup> Introducción a la Psicología Cognitiva. p. 218
- <sup>99</sup> Introducción a la Psicología Cognitiva. p. 220
- <sup>100</sup> Wertheimer, M. (1923). *Laws of Organization in Perceptual Forms*. En Ellis, W. (1972). *A Source Book of Gestalt Psychology*. Inglaterra: Routledge & Kegan Paul. pp.71-88.
- <sup>101</sup> Schiffman, H. R. (1981). *La Percepción Sensorial*. México: Limusa. Cap. 14, (pp.268-273).
- <sup>102</sup> Snodgrass, J. G. & Kinjo, H. (1998) On the Generality of the Perceptual Closure Effect, *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition*, 24, 3. pp. 645-658. (645).
- <sup>103</sup> On the Generality of the Perceptual Closure Effect, p. 645
- <sup>104</sup> La Percepción Sensorial, p. 293
- <sup>105</sup> McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. Estados Unidos: Kitchen Sink Press, (2a Impresión), p. 65
- <sup>106</sup> Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los comics*. España: Ediciones Península, (Ediciones de Bolsillo # 195), p.117
- <sup>107</sup> Gubern, R. (1973). *Literatura de la Imagen*. España: Salvat Editores, S.A. (Biblioteca Salvat de Grandes Temas # 57). p.67.
- <sup>108</sup> Eisner, W. (1985) *Comics and Sequential Art*. Estados Unidos: Poorhouse Press, (12ª Edición 1994) p. 8.
- <sup>109</sup> Gasca, L. y Gubern, R. (1991). *El discurso del comic*. España: Ediciones Cátedra, 2ª ed. (Signo e imagen #10) p. 588
- <sup>110</sup> El discurso del comic, p. 630
- <sup>111</sup> Comics and Sequential Art, p. 25
- <sup>112</sup> Understanding Comics. p. 98
- <sup>113</sup> El discurso del comic p. 16
- <sup>114</sup> El lenguaje de los comics p. 139-156
- <sup>115</sup> El discurso del comic, p. 312
- <sup>116</sup> El lenguaje de los comics, p. 151
- <sup>117</sup> El discurso del comic, p. 578
- <sup>118</sup> El discurso del comic, p. 452
- <sup>119</sup> Comics and Sequential Art. p.10
- <sup>120</sup> El discurso del comic. p. 480

#### CAPITULO 4.

- <sup>121</sup> Equipo de Redacción Pal. (1986). *Diccionario de Psicología*. España: Orbis, 2ª. Edición. Tomo 2
- <sup>122</sup> Freud, S. (1923). *El 'yo' y el 'ello'*. España: Biblioteca Nueva. 1981. Sigmund Freud- Obras completas. Tomo 3. p.2702
- <sup>123</sup> Freud, S. (1915). *Lo inconsciente*. España: Biblioteca Nueva. 1981. Sigmund Freud- Obras completas. Tomo 2. p.2060
- <sup>124</sup> El 'yo' y el 'ello' p.2702
- <sup>125</sup> Lo inconsciente. p.2062
- <sup>126</sup> Lo inconsciente. p.2063
- <sup>127</sup> Lo inconsciente. p.2064
- <sup>128</sup> Lo inconsciente. p.2064
- <sup>129</sup> Lo inconsciente. p.2072
- <sup>130</sup> Freud, S. (1938 [1940]). *Compendio del psicoanálisis*. España: Biblioteca Nueva. 1981. Sigmund Freud- Obras completas. Tomo 3. p.3394



- <sup>131</sup> Compendio del psicoanálisis. p. 3393
- <sup>132</sup> Jung, C. (1966). El hombre y sus símbolos. España: Aguilar. p.28
- <sup>133</sup> Jung, C. (1959) Archetypes of the Collective Unconscious. Estados Unidos: Phanteon. Collected Works of C.G. Jung Vol. 9 parte I. p.3
- <sup>134</sup> Archetypes of the Collective Unconscious. p.43
- <sup>135</sup> Archetypes of the Collective Unconscious. p.44
- <sup>136</sup> Archetypes of the Collective Unconscious. p.79
- <sup>137</sup> Archetypes of the Collective Unconscious. p.58
- <sup>138</sup> Archetypes of the Collective Unconscious. p.153
- <sup>139</sup> Archetypes of the Collective Unconscious. p.153
- <sup>140</sup> Archetypes of the Collective Unconscious. p.155
- <sup>141</sup> May, R. (1992). La necesidad del mito. España: Paidós. Serie Paidós Contextos #8, 1ª. Edic. p.17
- <sup>142</sup> La necesidad del mito. p.28
- <sup>143</sup> La necesidad del mito. p.63
- <sup>144</sup> La necesidad del mito. p.31
- <sup>145</sup> La necesidad del mito. p.70. Ref. Jones, E. (1953) The Life and Work of Sigmund Freud. Basic Books
- <sup>146</sup> La necesidad del mito. p.45
- <sup>147</sup> La necesidad del mito. p.82
- <sup>148</sup> La necesidad del mito. p.22
- <sup>149</sup> La necesidad del mito. p.40
- <sup>150</sup> La necesidad del mito. p.235
- <sup>151</sup> Eco, U. (1977). Apocalípticos e Integrados. España: Lumen. 5ª Edición. p.255
- <sup>152</sup> Apocalípticos e Integrados. p. 302
- <sup>153</sup> Apocalípticos e Integrados. p. 249
- <sup>154</sup> Apocalípticos e Integrados. p. 257
- <sup>155</sup> Apocalípticos e Integrados. p. 262
- <sup>156</sup> Apocalípticos e Integrados. p. 265
- <sup>157</sup> Ruiz, M. (1996). La educación informal de la televisión vs. La educación formal de la escuela primaria. Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM. Fac. de Psicología. Introducción. pp.58, 65 y 117
- <sup>158</sup> Barreto, L. (1987). El control social y la politización de la niñez mediante la historieta ilustrada. Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM. Fac. de Psicología. pp.18 y 28
- <sup>159</sup> La sexualidad y el erotismo en la mitología contemporánea. p. 398
- <sup>160</sup> Suárez, A. (1985) El uso de la historieta como material didáctico en la capacitación. Tesis de Licenciatura en Psicología. UNAM. Fac. de Psicología.
- <sup>161</sup> El uso de la historieta como material... pp. 32-34

## CAPITULO 5.

- <sup>162</sup> Henderson, J. (1966). Los Mitos Antiguos y el Hombre Moderno En: Jung, C. El Hombre y sus símbolos. España: Aguilar. p.110
- <sup>163</sup> Los mitos antiguos. p. 129
- <sup>164</sup> Jung, C. (1952) The Dual Mother En Sharp, D. (1991) The Jung Lexicon. Disponible en Red: [www.cjungpage.org/jplexicon.html](http://www.cjungpage.org/jplexicon.html)

- 
- <sup>165</sup> Gold, M. (1983) Our darkest knight en: The greatest Batman stories ever told. Estados Unidos: DC Comics. p.12-13.
- <sup>166</sup> Giordano, D. (1983) Growing up with the greatest en: The greatest Batman stories ever told. Estados Unidos: DC Comics. p.8
- <sup>167</sup> Biedermann, H. (1993) Diccionario de símbolos. España: Paidós. p. 313
- <sup>168</sup> Gold, M. (1988) The joker's dozen En: The greatest Joker stories ever told. Estados Unidos: DC Comics. p. 7
- <sup>169</sup> diccionario de símbolos, p. 276
- <sup>170</sup> El Hombre y sus símbolos, p. 110-111

## ANEXO

### Código en Materia Editorial.

#### NORMAS GENERALES PARTE A



1. Los crímenes nunca deberán ser presentados en forma tal que se cree compasión hacia el criminal, que promueva desconfianza de las fuerzas de la Ley y la Justicia, o que inspire a otros con el deseo de imitar los crímenes.
2. Ningún comic deberá presentar explícitamente los detalles y métodos singulares de un crimen.
3. Los Policías, Jueces, Oficiales de Gobierno e Instituciones Respetadas no deberán ser presentados en cualquier forma que genere falta de respeto a la autoridad establecida.
4. Si un crimen es presentado, deberá ser como una actividad sórdida y desagradable.
5. Los criminales no deberán ser presentados como convertidos en encantadores u ocupando una posición que genere el deseo de imitarlos.
6. En cualquier instancia, el bien deberá triunfar sobre el mal y el criminal deberá ser castigado por sus delitos.
7. Se prohíben las escenas de violencia excesiva. Deberán eliminarse las escenas de tortura brutal, manipulaciones excesivas de cuchillos y pistolas, agonía física y de crimen sangriento y repulsivo.
8. No deberán mostrarse métodos específicos o inusuales de conseguir armas.
9. Deberán evitarse ejemplos de oficiales de la Ley muriendo a causa de las actividades de los criminales.
10. El delito de secuestro no deberá mostrarse en detalle, ni deberá el secuestrador o raptor obtener ningún beneficio. El secuestrador o criminal deberá ser castigado en cualquier caso.
11. Las letras de la palabra "crimen" en una portada de comic nunca deberán ser aparentemente más grandes en su dimensión que cualquier otra palabra contenida en el título. La palabra "crimen" nunca deberá aparecer sola en la portada.
12. Deberá usarse la moderación en el uso de la palabra "crimen" en los títulos o subtítulos

#### NORMAS GENERALES PARTE B

1. Ningún comic deberá usar la palabra "horror" o "terror" en su título
2. No se permitirá ninguna escena de horror, matanza excesiva, crímenes sangrientos y repulsivos, depravación, lujuria, sadismo y masoquismo.
3. Deberán ser eliminadas todas las escenas lúridas, de mal gusto y desagradables
4. La inclusión de escenas tratando con el mal deberán ser usadas o publicadas solo cuando la intención sea ilustrar un asunto moral y en ningún caso el mal deberá ser presentado alegóricamente ni lastimando la sensibilidad del lector.
5. Se prohíben las escenas, o los instrumentos asociados con los muertos vivientes, tortura, vampiros y vampirismo, *ghouls*, canibalismo y licantropismo (*hombres lobos*).

## NORMAS GENERALES PARTE C

1. No será permisible el ridiculizar o atacar a cualquier grupo religioso o racial

### VESTIDO

1. Se prohíbe la desnudez en cualquier forma, así como la exposición indecente o inadecuada
2. Son inaceptables las ilustraciones sugestivas o lascivas.
3. Todos los personajes deberán ser presentados en vestidos razonablemente aceptados por la sociedad.
4. Las mujeres deberán ser dibujadas realísticamente sin exageración de cualquier cualidad física.

### SEXO Y MATRIMONIO

1. El divorcio no deberá ser tratado humorísticamente o representado como deseable
2. Las relaciones sexuales ilícitas no deberán sugerirse ni representarse. Son inaceptables las escenas de amor violentas así como las anormalidades sexuales
3. Deberá alentarse el respeto a los padres, el código moral y la conducta honorable. Una comprensión compasiva de los problemas de amor no es una licencia para las distorsiones mórbidas
4. El trato de las historias de amor-romance deberá enfatizar el valor del hogar y la santidad del matrimonio.
5. La pasión o interés romántico nunca deberán ser tratadas en forma que estimulen las emociones bajas y básicas.
6. No deberán mostrarse o sugerirse la seducción y la violación.
7. Están estrictamente prohibidas las perversiones sexuales o cualquier inferencia al mismo.

## Código en Materia Publicitaria.

Estas regulaciones son aplicables a todas las revistas publicadas por miembros de la Asociación de Comics de America (*Comics Magazine Association of America, Inc.*). El Buen Gusto deberá ser el principal lineamiento en la aprobación publicitaria.

1. No es aceptable la publicidad de licor o tabaco.
2. No es aceptable la publicidad de libros sobre sexo o libros de instrucción sexual
3. Está prohibida la venta de postales, "afiches", "estudios de arte", o cualquier otra reproducción de figuras desnudas o semi-desnudas
4. Se prohíbe la publicidad para la venta de cuchillos o facsímiles realistas de pistolas.
5. Se prohíbe la publicidad para la venta de juegos pirotécnicos
6. No se aceptará publicidad relativa a la venta de equipos de apuesta o impresos relacionados con la apuesta.
7. No se permitirá en la publicidad de ningún producto los desnudos con propósitos engañosos ni poses lascivas. Los personajes vestidos no deberán ser presentados en una forma ofensiva o contraria al buen gusto o la moral.
8. Hasta donde le sea posible, cada editor deberá comprobar que todas las declaraciones hechas en la publicidad se apeguen a la realidad y evitar las malas representaciones.
9. Deberá rechazarse la publicidad de productos médicos, de salud o higiénicos de origen cuestionable. La publicidad de los productos médicos, de salud o higiénicos respaldados por la Asociación Americana, deberán considerarse aceptables si acatan otras condiciones del código publicitario.