



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES.

CAMPUS ARAGÓN

ANÁLISIS HERMENEUTICO DEL COMIC:  
LOBO'S BACK  
(LOBO REGRESA)

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN  
COMUNICACIÓN Y PERIODISMO  
P R E S E N T A :  
EDSON GABRIEL CANO NAVARRO

ASESOR :  
LIC. ISABEL LUIS JUÁREZ

MÉXICO

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

2002



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).

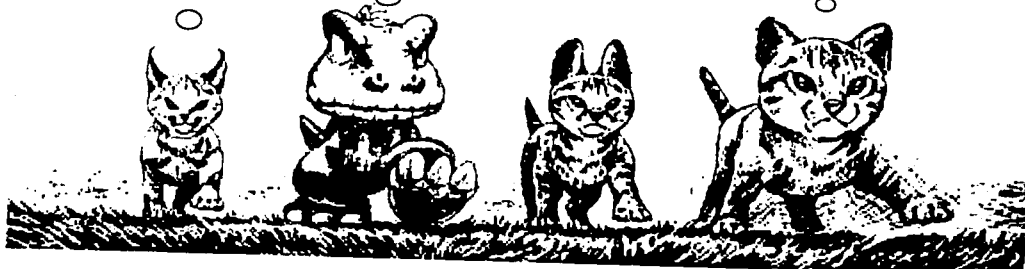
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradezco el apoyo  
de mis padres  
Javier y Rosa, mis  
hermanos Omar y  
Brenda y toda mi  
familia.

Rosaura, Mauricio,  
Gerardo, Verónica,  
Concha, Edgar,  
Gaby Trejo,  
T.J. Mamalón,  
Diana, César,  
Armando.

A Isabel Luis,  
Isaac, Que Dzul,  
Maribel, Gabriela,  
Carlos, Salvador,  
Gabriel, Nancy.

Y muy  
especialmente  
a Sebastián y  
Belem.



Gon

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

"Y si alguno quitare cualquier cosa de las palabras del libro de esta profecía, Dios le quitará a él del Libro de la Vida, y de la Ciudad Santa, y no le dará parte en lo escrito en este libro".

APOCALIPSIS 22, 19

# ÍNDICE

	Página
Introducción.....	I
1. ¿Qué es el Cómic?.....	1
1.1 El Cómic en México.....	11
1.2 La Evolución del Cómic a fin de siglo y principio del nuevo....	43
2. Los Valores del Cómic.....	51
2.1 La Dualidad: Bien vs. Mal.....	55
2.2 Religión.....	63
2.3 Política.....	73
2.4 Estructura.....	81
3. Análisis Hermeneúutico del Cómic "LOBO'S BACK".....	97
3.1 La Fregadera Final (Libro 1).....	105
3.2 El Cielo es... una palabra de cuatro letras (Libro 2).....	155
3.3 ¡Si el saco te queda...! (Libro 3).....	205
3.4 ¡Guerra en el Cielo! (Libro 4).....	259
3.5 Interpretación del Cómic "LOBO'S BACK".....	309
4. El Cómic Alternativo.....	313
Conclusiones.....	331
Bibliografía, hemerografía y otras fuentes.....	333
Anexos.....	337
Glosario.....	342

# INTRODUCCIÓN

Definitivamente, me encanta hablar de cómics, de su composición, de sus orígenes, de lo fascinante de sus trazos y colores, de la originalidad de los autores, de las historias, las diferencias y similitudes con otros medios, de la manera como están conjugados, de mil y una cosas que puedan poseer éstos.

Por lo anterior, ofrezco a ustedes uno de los más raros ejemplares que se han creado dentro del noveno arte: *LOBO'S BACK*. Esta historieta ha sido consolidada -desde su problemático nacimiento hasta la gran aceptación actual- como uno de los libros más enigmáticos, más impactantes y más alternos del espectro gráfico contemporáneo y que no deben de faltar en la biblioteca del buen conocedor del Arte Secuencial, ya que las cualidades primordiales del protagonista no son del todo aceptadas en cualquier sociedad.

Es por eso que me doy a la tarea de abrirles las puertas para que descubran cómo está constituida la violencia dentro del cómic, cómo se crea un vínculo entre la realidad y la fantasía, y la relación que hay entre el Noveno Arte y los temas de índole religioso con su aceptación dentro de una sociedad cosmopolita.

El análisis hermeneúutico de Gadamer, se aplica en esta investigación porque es la más adecuada, ya que conlleva a descubrir el verdadero significado que manifiesta la imagen y el texto conjuntamente característico de la historieta, y abre un abanico de inferencias en la cual podemos llegar a los objetivos deseados; en el Capítulo 1, *¿Qué es el Cómic?*, se da a conocer el significado y el nacimiento del cómic bajo la mirada de varios autores, analistas y artistas del arte secuencial, así como su trascendencia en *El Cómic en México*, estudiada por el investigador Juan Manuel Aurrecoechea y el filósofo Armando Bartra, y por último la visión que ha sufrido el cómic en *La Evolución del Cómic a fin de siglo y principios del nuevo*, así como su aproximación hacia el Siglo XXI.

El Capítulo 2, define la *Estructura del Cómic* bajo los regímenes de Roman Gubern, *Los Valores* aplicados al cómic por parte de Pierre Giraud, *Religión, Bien Vs. Mal* en la mirada de Friedrich Nietzsche y la *Política* de Nicolás Maquiavelo encontrando similitud dentro de la *Estructura de la Cómic* y de la historieta misma.

El Capítulo 3, se concreta al mero análisis del libro *LOBO'S BACK* dividido en sus cuatro capítulos originales en español: *La Fragadera Final*, *El Cielo es... una palabra de cuatro letras, ¡Si el saco te queda...!* y *¡Guerra en el Cielo!* y culmina con la *Interpretación* de dicha publicación.

Por último, en el Capítulo 4, *El Cómic Alternativo* se proporciona una visión diferente de la historieta con la palabra de algunas personas, que se dedican a la bella profesión de hacer y escribir historietas.

Es así, que el cómic -de manera general- ha estado inmerso dentro de la vida de muchos miles de mexicanos modernos y deseosos de saber más acerca de este género, ya que por su composición -constituyente de imagen y texto-, ha sido y seguirá siendo una de las fuentes más recurrida por muchas personas en pos de descubrir las virtuosas cualidades de la fantasía y la imaginación (ya que en este formato tiene como facultad el libre entendimiento de la imagen).

Hoy por hoy, el cómic es un instrumento de comunicación bastante recurrido por mucha gente en todo el mundo y que ha marcado pautas, estándares y estereotipos en individuos, en familias y en sociedad completas, y que la necesidad de probar fuentes no conocidas de información conlleva a descubrir que la historieta es una excelente alternativa llena de entretenimiento y educación.

Dado todo eso, ¿puede una persona negarse a conocer más a fondo la intimidad de la historieta?.



Mafalda

# **Capítulo**

# **1**

**¿Qué es el Cómic?**



# 1. ¿QUÉ ES EL CÓMIC?

## ANTECEDENTES

Podemos iniciar la historia del cómic remontándonos a las primeras manifestaciones gráficas de los primitivos asentamientos del hombre con el afán de manifestar aspectos de su vida social plasmada en sus pinturas rupestres ya que no tenían desarrollado un lenguaje oral, y entendemos por lenguaje a una forma de "conducta" que no puede aislarse de otras formas con las que está unido general y funcionalmente de manera muy estrecha, y que es muy necesario aclarar, luego, que condiciones objetivas de la vida del hombre en formación podría dar origen —y realmente la dieron— a la necesidad de comunicarse entre sí; la idea gráfica incrementó más el espectro de entendimiento y de una comunicación precaria, ya que la cuna de la palabra, punto de partida de numerosas lenguas existentes en el mundo desapareció con la extinción de quienes la crearon.(1)



Jeroglífico egipcio

Como antecedentes tenemos la prehistoria, pero la plenitud de difusión masiva se dio durante el capitalismo industrial y el florecimiento del periodismo hacia el año de 1895.



Dalí

El sentido de la pintura en su "forma de representación" es más que eso. Toda la pintura de cualquier clase que sea, en realidad es proposición. Un relato de una proposición, explícita o implícitamente, representa a una persona. Y esta afirmación, aunque quizá no sea verificable en el sentido empírico es verdadera o falsa.

## ¿QUÉ ES Y CÓMO SE LE CONOCE AL CÓMIC?

En la actualidad hablar de cómic no es tan trivial, ya que la mayoría de la

1. Gorski, D.P. y otros, Pensamiento y Lenguaje. Ed. Grijalbo, México, 1966. p. 9, 49.

gente está muy familiarizada con esta palabra, pero, ¿qué es el cómic?. Román Gubern lo describe como "una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los que puede incluirse elementos de estructura fonética".(2)



Dare Devil

Mientras que para Elisabeth K. Braur dice que el cómic "es una forma narrativa cuya estructura no consta de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen"; y podemos dar más definiciones de lo que es la llamada manifestación gráfica alternativa y/o noveno arte, en la que la mayoría de los autores como Juan Antonio de Laiglesia, M. Dahrendorf, M.V. Manacorda de Rossetti, Stan Lee, Juan Antonio Ramírez, F. Loras, Ludolfo Paramio, Manuel Muñoz Zielinski o Bob Kane tendrán una visión símil del cómic como la de Umberto Eco.

Eco estipula que "la historieta es un producto cultural, ordenado desde

arriba y funciona según toda la mercancía de persuasión oculta presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. Así los cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funciona como refuerzo de los mitos y valores vigentes".(3)

Un cómic es conocido (en la actualidad) en la mayor parte del globo terráqueo, pero con diferente nomenclatura, por ejemplo en España es conocido como **tebeo**, gracias a que su aparición se vio publicada en la revista TVO.

En el México de los 70's y principios de los 80's se dio por llamarles "cuentitos" ya que se pensaba que iban dirigidos al público infantil y se cree que gracias a la aparición del CAPULINITA que era un cómic con una presentación muy especial (8.0 x 9.4 cm.), el llamado "de bolsillo". En Italia se le conoce como **fumetto** ya que para ellos significa *humo* el peculiar parecido con el *globo de diálogo* o *nube de humo*, en Latinoamérica son conocidos como **historietas** y para los anglosajones **cómic**.



Capulinita

2. Gubern, Román, El Lenguaje de los Cómics, Ed. Península, Barcelona, 1972, p. 34  
 3. Eco, Umberto, Apocalípticos e Integrados, Ed. Lumen, Barcelona, 1977, p. 299.

## EL NACIMIENTO DEL CÓMIC

Después de muchas disputas, desacuerdos y malentendidos, el nacimiento del noveno arte se considera que fue el 16 de febrero de 1896, día que por primera vez sale a la luz **THE YELLOW KID**, personaje creado por Richard Felton Outcalt que es un niño calvo de singular apariencia, cuya manifestación provocaría revuelo artístico y editorial. Gracias a la manera en que estaba armada la tira cómica -El Yellow Kid no vestía más que un batón amarillo, cuyo fin era únicamente mostrar los diálogos y pensamientos del curioso personaje-, y más específicamente al desarrollo que obtiene la historieta que fue publicada el 25 de octubre de 1896, con el título de **THE YELLOW KID AND HIS NEW PHONOGRAPH**, diversos teóricos de arte secuencial (como bautizara al **cómic** Will Eisner), deciden acreditar aquel año, como día "oficial" del nacimiento "de una fusión de texto e imágenes, que constituyó el nuevo lenguaje narrativo y de comunicación" esto según el acuerdo llevado a cabo el 30 de octubre de 1989 en el salón del cómic en Luca, Italia.



The Yellow Kid

The Yellow Kid es el pionero en aplicar las secuencias de imagen (tira cómica) que explica un relato e integra texto a la imagen y la permanencia del personaje.



Krazy Kat

Mención aparte de este nombramiento —que continua provocando no pocas discusiones apasionadas—, merece la importante teoría de que exista el "Yellow Journalism" o "Periodismo Amarillista", producto de la pelea de interés entre los magnates del periodismo norteamericano: Raldolph Hearst y Joseph Pullitzer, después de que el primero se apropiara de la creación de Richard Felton, el cual tuviera una pequeña estancia en el **NEW YORK JOURNAL** de Pullitzer. También se menciona que la caricatura política fue una de las bases que influyera en el origen y creación del cómic.

Winsor McCay crea en 1904 a **LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND** cuya trama es una ficción onírica, en 1910 Joseph Herriman crea al **KRAZY KAT** y se da una verdadera historia de fantasía que utiliza animales como personajes primarios; en 1929 el género de aventura se impulsa con el héroe creado por

Edgar Rice Burroughs: **TARZÁN** cuyos trazos corrieron al lápiz de Hal Foster y en 1931 basado en la vida del famoso gángster Al Capone se crea **DICK TRACY** de Chester Gould.



Tarzán

Con todo tuvieron que pasar casi 40 años para que en 1933 se publicara la que se acepta como la primera edición moderna del cómic: **FUNNIES ON PARADE # 1**, cuyo gran éxito provocaría la inmensa avalancha de ediciones en el mercado estadounidense. En el año de 1893 aparecen los suplementos dominicales, las primeras páginas a color y trajo como consecuencia la creación de personajes autónomos y el surgimiento del *Daily strip* que todos conocemos.

Desde luego que todo comenzó por el trabajo de Richard Felton, pues aunque continua el debate (sobre si es o no el primer ejemplo de historieta hecha y derecha), suponemos que dicho trabajo fue la punta de lanza de la industria del

llamado arte secuencial y dio pie a una innumerable lista de autores y artistas.



The Yellow Kid

En 1942 se da a conocer el insuperable **THE SPIRIT** de Will Eisner que se convirtió en la historieta semanal más rica y compleja, durante un periodo de 10 años, donde el supuesto personaje principal sólo servía como vehículo para armar historias que difícilmente tenían que ver con los superhéroes, pero sí mucho que ver con la sociedad norteamericana postdepresión.



The Spirit

La culminación de esta importante serie coincidió con el surgimiento de la revista **MAD**, perpetrada por William Gaines y Harvey Kurtzman, publicación que junto con los títulos de horror, ciencia-ficción y crimen son el legado que **EC COMICS** dejó a la

humanidad. Los 60's vieron la aparición en Estados Unidos de los extraños cómics creados por Jack Kirby, Stan Lee y Steven Ditko, además del tóxico cómic underground, mientras en México Rius confeccionaba **LOS SUPERMACHOS** con su influyente montaje didáctico y revelador. Los 70's vieron iniciar el vuelo de la historieta europea de ciencia-ficción y los 80's la impresionante aparición de las historietas nihilistas de la ola inglesa.(4)



X-Men

Por su parte, la historieta europea y asiática prácticamente desconocidas en nuestro entorno se presentan desde hace unos 30 años, experimentos estéticos que no pueden calificarse de otra forma más que como obra de arte, mientras que dentro del cómic *gringo* y latinoamericano abundan estas rarezas, pero también, por consiguiente son categorizadas como "agujas en un pajar" por la dificultad de adquisición.

Esta situación demuestra abiertamente el desconocimiento que existe en nuestro país y en muchos otros, de lo que se ha llegado a perpetrar, de lo que se puede realizar y de lo que significa la verdadera historieta.

A mediados del Siglo XX el cómic norteamericano acapara el mercado a nivel internacional, pero en los años 60's se introducen las historietas de países como España, Italia, Alemania y Francia en la que los temas eran la cruda realidad de la sociedad consumista para crear el famoso movimiento underground.

### SE CREAN LAS LEYENDAS

En junio de 1938 sale a la venta un cómic que hasta la fecha sigue siendo el "boom" dentro de la literatura alternativa, con un costo de 10 centavos y bajo el título de **ACTION COMICS # 1** nace la historia del hombre de acero: **SUPERMAN**, creado por Joe Schuster y Jerry Siegel, en la cual (con el transcurso de los años), los norteamericanos adoptarían el estándar del ícono indestructible y lo harían parte de su cultura popular prostrándose en la personalidad heroica del kriptoniano Kal-El o del joven reportero Clark Kent.



Superman

4. Matamoros, Mauricio, Un Siglo de Cómic, Cuentos y tebeos, La Mosca # 43, Ed. Toukan, México, 2000, p. 45.

El impacto de SUPERMAN fue tan grande que inmediatamente surgieron miles de otros superhéroes y antihéroes (como ARCHÍ).

Pero, a la llegada de Hoover y con la fobia al comunismo, un día apareció un libro llamado LA SEDUCCIÓN DEL INOCENTE donde culpaban a los cómics de todos los males de la sociedad. Este libro fue tan importante que se inició una campaña para acabar con las historietas.

¿BUSCAS DIVERSION EN GRANDE?

AGUI TIENES  
LA RESPUESTA

# Archí

NUOVO TAVANO



Archí

Antes de que la Cámara de Representantes de Estados Unidos hiciera algo severo contra la industria de la historieta, ésta se autocensuró y creó un código del cómic, donde se prohibía que ganaran los malos, se mostrasen mujeres provocativas, vicios, violencia, etc.

El golpe fue tan duro que casi todos los superhéroes murieron y la industria lo superó hasta los 80's. Comenzó con MARVEL COMICS. Ellos inventaron algo que ahora se conoce como "continuidad". Los

héroes no estaban en ciudades imaginarias, estaban en Nueva York y si un edificio se dañaba en una pelea de SPIDERMAN, el mismo edificio aparecía dañado en otras revistas (como FANTASTIC FOUR).



Fantastic Four

Los personajes comenzaban a tener una historia y los sucesos repercutían en el futuro creando una mayor coherencia. Los problemas de esta técnica incipiente fueron que muchas historias se volvieron imposibles de continuar y hubo que remodelar todo el universo MARVEL, tarea que en gran medida le correspondió a John Byrne.



Batman

La compañía DC COMICS comprendiendo que ese era el camino si quería salvarse, también renovó su universo. Comenzó por pedirle a Frank Miller que creara una historia de BATMAN donde fuera completamente diferente sin que alterara al personaje. El resultado fue una obra de arte: **RETURN OF THE DARK KNIGHT**.



Witchblade

Viendo el éxito de esta novela gráfica, DC COMICS decidió destruir los múltiples "universos" en los que desarrollaban sus historias y empezar todos sus personajes de cero. Si Marvel tuvo sus **GUERRAS INFINITAS**, DC inició la **CRISIS DE LAS TIERRAS INFINITAS**.

Contratando a Frank Miller para que continuara con **BATMAN**, a John Byrne para que rediseñara a **SUPERMAN** y George Pérez a **THE WONDER WOMAN**, DC CÓMICS iniciara una nueva era donde los

personajes son mucho más creíbles y humanos. Sin embargo, existen varios *tabúes* que aún se siguen en los cómics.

¿Cómo un cómic puede ser representativo de una sociedad en particular y al mismo tiempo tener "tipo" universal? Eso es lo interesante de los cómics. Los jóvenes de todo el mundo en algún momento sienten un impulso de rebeldía. Quieren cosas diferentes y no están atados a convencionalismos ni al materialismo moderno. Comienzan a buscar nuevas alternativas y a consumir productos nuevos o diferentes. Esto, paradójicamente, crea una gran industria y los jóvenes se ven atrapados en el medio del cual querían escapar.



Wonder Woman

El éxito de los cómics hoy en día, está consolidando, la venta es astronómica, rebasa fronteras y mares, son objeto de mercadeo en

todo sentido hasta consolidarlo como una gran inversión de acuerdo a los títulos, rarezas y al año de publicación, que incluso algunos personajes son conocidos a nivel mundial. Tal es el caso de SUPERMAN, MICKEY MOUSE, BUGS BUNNY, TARZAN, SPIDERMAN, DONALD DUCK y PORKY PIG.



Mickey & friends

Pero no todo el cómic se engloba en SUPERMAN y los conocidísimos héroes de las firmas DC COMICS Y MARVEL COMICS como son: BATMAN, SPIDERMAN, X-MEN y los actuales: FATHOM, SPAWN, DARKNESS, DAWN, PLANETARY, SAVAGE DRAGON, WHITCHBLADE, y TOMB RIDER entre otros.



Spiderman

Esta industria va más allá de eso, existen títulos de buena calidad en la que escriben personas de la talla del solitario Allan Moore y Eddie Campbell con su obra FROM HELL, CAGES de Dave McKean, ENIGMA de Peter Miligan, GON de Masashi Tanaka, SIN CITY de Frank Miller, PREACHER de Gart Ennis entre otros.



Sin City





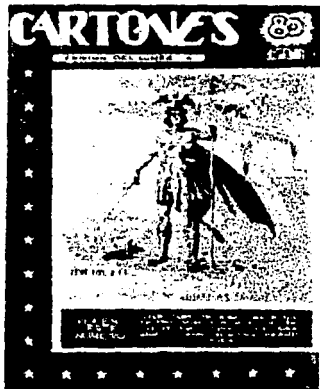
# **1.1**

## **El Cómic en México**

## 1.1 EL CÓMIC EN MÉXICO

### EL NACIMIENTO DE LA HISTORIETA MEXICANA

La Historieta mexicana nace en las postrimerías del Siglo XIX, con el surgimiento de la prensa moderna, pero sus fuentes son tan remotas como las de la literatura y la imagen popular. Nuestra historieta, es como la de otros países, un fenómeno del Siglo XX, sin embargo sus rasgos nacionales están determinados por las fuentes de las que abreva. Recursos narrativos, influencias gráficas, técnicas y modos pueden estar calcados de modelos europeos y norteamericanos, pero el espíritu es distinto.



Cartones

Nuestra trayectoria cultural no permite que la historieta aparezca en México como la mera importación de un lenguaje ajeno y le otorga personalidad propia. Mucho más importante es cómo copiamos lo que copiamos. Esta idea justifica que comencemos un resumen breve de los orígenes de la gráfica mexicana y

algunas tradiciones de nuestra cultura popular ya que es en demasía hablar a la perfección del nacimiento y evolución de la historieta en México y no a finales del Siglo XIX cuando aparecen las primeras historietas propiamente dichas.

Seguramente las primeras imágenes impresas que conocen los naturales de América son estampas religiosas, en México -antes de que se le llamase como tal-, las personas plasmaban sus imágenes de deidades prehispánicas en paredes y utensilios, dioses conocidos como TLÁLOC o QUETZALCÓATL eran motivo de adoración.



Quetzalcóatl

Desde los primeros años de la Colonia, los grabadores combinaban santos, apóstoles, mártires del cristianismo y otras imágenes de la virtud con las de desaparecidos, brujas, diablos, calacas y demás endemoniados que aterran y castigan las vidas desviadas de los incrédulos

y pecadores. Por siglos estas imágenes fascinarían al pueblo mexicano.

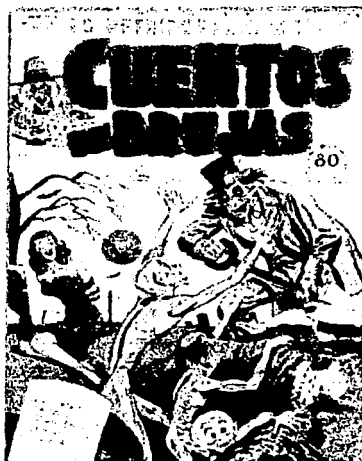
Las viejas tradiciones gráficas de la Colonia se reafirman y extienden en México independiente. En 1829, el periódico EL SOL juzga a la prensa del momento.



En la segunda mitad del Siglo XIX, con la proliferación de los impresos, se multiplican también los vendedores callejeros de hojas volantes, periódicos y revistas. *EL Papelero* se convierte en un personaje urbano. Mientras que la litografía mexicana de vocación artística y regeneradora hace el retrato idílico de una sociedad en construcción sin poder ni siquiera despojarse de una visión pintoresca y retórica de lo nacional, los talleres de artes gráficas proliferan en todo el país y la demanda popular de publicaciones menos pretenciosa se generaliza. Cromos, almanaques, calendarios, juegos, corridos,

instrucciones para escribir cartas amorosas, cancioneros, etc., se vuelven hábito y cotidiana necesidad popular.

La vocación popular de la historieta mexicana tiene sus orígenes en las hojas ilustradas que difunden romances y corridos, sucesos horripilantes, ejemplos constructivos, rezos, oraciones o simples avisos. Pero los precedentes periodísticos de nuestro cómic hay que buscarlos en la prensa política decimonónica y su poderosa gráfica satírica. Es en ese momento cuando surge EL AHUIZOTE.



Cuentos de Brujas

El género de la caricatura política o social y su variante la historieta comprometida, se mantiene como una de las líneas fuertes de la gráfica periodística mexicana hasta el tiempo de la Revolución. Sin embargo, a fines del Siglo XIX surge un nuevo tipo de prensa periodística, dentro de la cual cobra fuerza el humor gráfico diferente.

La generación de caricaturistas políticos, en ella De La Vega y Audiffred -esta vez contrarrevolucionarios-, introducen sistemáticamente una historieta de nuevo tipo, inspirada en el cómic europeo y norteamericano.

### LOS ALTIBAJOS DEL PERIODISTA

Los años pacíficos del Porfiriato abren un paréntesis en contienda periodística, proporcionando el nacimiento de la prensa noticiosa oficialista y de una gráfica humorista políticamente neutra. La oposición periodística militante y los caricaturistas intransigentes no desaparecen, pero quedan en franca minoría acosados por la censura y la represión, aunque también, relegados por una penetración popular de la prensa comercial y del humorismo sin pretensión ideológica.

A partir de Septiembre de 1910 desaparecen EL DIARIO DEL HOGAR, EL CHINACO, EL SUFRAGIO LIBRE, EL CONSTITUCIONALISTA y otros.

La fundación del cómic mexicano moderno de inspiración norteamericana, coincide con el fin de la etapa armada de la Revolución y se desarrolla principalmente en los suplementos dominicales de los grandes diarios.

En términos comerciales el fenómeno puede definirse como un proceso de sustitución de importaciones por el que la producción de los moneros locales ocupa algunos espacios que antes se llenaban con los servicios de

los sindicatos transnacionales. En cuanto a la implicación cultural, se trata de un esfuerzo nacionalista contradictorio pues si bien los personajes y el lenguaje de las nuevas historietas son mexicanistas a ultranza, los temas y esquemas narrativos se copian de las *dailies* y los *sundays* norteamericanos de más éxito.



Pancho Villa

El florecimiento del cómic realizado por mexicanos se despliega en las páginas y los suplementos dominicales de diarios como EL HERALDO, EL DEMÓCRATA, EL UNIVERSAL y EL PAÍS y se desarrollan de 1919 hasta principios de los 30's. Los cómics extranjeros son productos industriales que se distribuyen en todo el mundo, y la modesta producción es de carácter artesanal y por lo general se publica en un solo periódico.

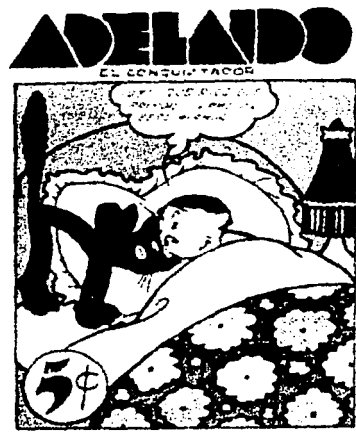
A mediados de los 30's, prácticamente todas las series mexicanas han dejado de aparecer

en los diarios y los moneros locales vegetan publicando algunas planchas en revistas ilustradas. Pero los años de gloria de DON CATARINO, MAMERTO Y CHUPAMIRTO en los suplementos ilustrados no sólo demostraron que en México se podían hacer historietas, también pusieron en manifiesto que los cómics podían ser un producto autónomo, una mercancía con demanda propia.



Don Catarino

En 1934, se inicia la publicación de historietas en fascículos independientes y en los años siguientes las nuevas "revistas de monitos" se multiplican espectacularmente. Los moneros fundadores perdieron la batalla de los suplementos a mano de los "servicios" importados, pero en la segunda mitad de los 30's una nueva generación de historietistas cobrará venganza recuperando y renovando las aportaciones de la década anterior.



Adelaido

### APARECE LA TIRA CÓMICA POLÍTICA

Los pioneros y adelantados de la historieta mexicana difundieron la mayor parte de sus obras en revistas políticas, humorísticas o familiares, pero no es sino hasta la segunda década del Siglo XX que los diarios mexicanos comienzan a publicar sistemáticamente tiras cómicas y suplementos dominicales con "Sección de Monitos". Al principio se trató de cómics importados, pero después de la Revolución, algunos periódicos empiezan a sustituir los "servicios" por trabajos de autores locales. Nace así, la historieta mexicana moderna siguiendo un itinerario muy semejante al que recorriera el cómic norteamericano un cuarto de siglo antes.

Durante los años 20's y la primera mitad de los 30's, el nuevo lenguaje arraiga y se nacionaliza. Aparecen entonces las primeras series duraderas, y sus personajes, definidos y estables, cobran

extraordinaria popularidad. En este lapso se foguea la primera generación de moneros mexicanos, constituida por dibujantes que ya no coquetean marginalmente con el nuevo lenguaje, sino que lo practican de manera sistemática y profesional. Autores como Zendejas, Pruneda, Arthenack, Audiffred, Tilghmann, Acosta, Neve o Edwards quedan definitivamente asociados con DON CATARINO Y SU APRECIABLE FAMILIA, ADELAIDO EL CONQUISTADOR, EL SEÑOR PESTAÑA, CHUPAMIRTO, MAMERTO Y SUS CONOCENCIAS, S.M. SEGUNDO I, REY DE MOSCABIA Y CHICHARRÍN Y EL SARGENTO PISTOLAS.

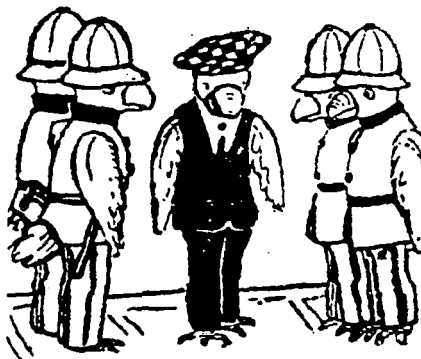
El cómic mexicano de los 20's, es, pues, una obra mimética, como lo fue la historieta humorística durante el Porfiriato, aunque ahora el modelo ya no es predominantemente europeo o norteamericano.

Así, la fundación de nuestra historieta moderna resultó de la empeñosa combinación de dos compulsiones divergentes: la imitación de modelos norteamericanos y el mexicanismo extremo; el nuevo cómic surge de la tensión entre la irrefrenable voluntad mimética y la entrañable vocación nacional.

### UN NUEVO TIPO DE HISTORIETA

Las primeras historietas aparecen en la prensa post-revolucionaria, están concebidas para atraer lectores infantiles. En 1819, El Universal publica EL CUENTO DIARIO PARA NIÑOS, historieta que adapta temas

clásicos de la literatura infantil en entregas de seis viñetas ancladas sobre densos textos de ocho líneas. Un año después, en 1919, El Demócrata publica también una tira infantil diaria: VIDA Y MILAGRO DE LORÍN, EL PERICO DETECTIVE, que aparece por primera vez en la segunda página del periódico, el domingo 30 de mayo de ese año. Esta tira cómica tiene el mérito de ser una de las primeras series de aventura de la historieta mexicana, es la primera *animal strip* autóctona y también la primera tira diaria de formato moderno que se publica en un periódico nacional y, por si fuera poco, inaugura el género policiaco en la historieta local.



Lorín

Los cómics norteamericanos crearon a sus primeros personajes caricaturizando al ciudadano medio, al hombre común. Y de la misma manera que los más ordinarios y visibles representantes de la sociedad *yanqui* se transformaron en protagonistas del nuevo género, el primer héroe memorable de nuestra historia post-revolucionaria será un inmigrante rural recién llegado a la

capital: un charrito que ha abandonado la tierra, la milpa y el caballo (o el burro) para incorporarse a la compleja vida urbana del Distrito Federal.

Así, el más socorrido símbolo de la mexicanidad —el charro— hace su inclusión en la historieta con el nombre de DON CATARINO, éste apareció por primera vez el domingo 1º de enero de 1921. La historieta impresa a color, ocupa una página completa del suplemento dominical de El Herald.



Los Autores

El pueblo mexicano se inició en la lectura precisamente en las historietas. A fines de los años 30's y durante la década de los 40's, millones de compatriotas, que aún no habían experimentado los placeres de la letra impresa, perdieron su virginidad literaria sumergiéndose en las seductoras páginas de las revistas de monitos.

### NACEN LOS PEPINES Y LOS CHAMACOS

Una nueva invasión de historietas se hacía presente en el pueblo de

México. Un emigrado español experto en mercadotecnia, un Coronel revolucionario de pocas batallas y muchos negocios, y un periodista deportivo con pretensiones editoriales, son los hombres que nos dieron historietas. Los tres cómics de mayor éxito comercial en los años 30's y 40's son hijos de estos editores: el retoño de Francisco Sayrols fue bautizado como PAQUÍN, el del Coronel José García Valseca, PEPÍN, y el de Ignacio "El Chamaco" Herrerías no se llamó Nacho sino CHAMACO.

## Chamaco



Chamaco

Como toda iniciación, esta lectura inaugural tiene algo de pecaminosa. Para las minorías cultas y los amantes de "las buenas letras", la inesperada pasión popular por los PEPINES fue una transgresión; una suerte de masiva prostitución espiritual de los inocentes, que debía ser refrendada en nombre de la moral y las buenas costumbres literarias: mejor un pueblo de analfabetos puros que una nación de lectores contaminados.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Pero la urgencia de los neoelectores –saldo de masiva campañas de alfabetización- es incontenible, y pese al exorcismo millones de mexicanos sacrifican gozosamente su pureza literaria en las satanizadas páginas de CHAMACOS y PEPINES.

Y es que, a diferencia de los libros y periódicos "serios", las revistas de monitos no inhiben al principiante ni exigen promesas solemnes y compromisos prolongados: son fáciles, accesibles y desechables. Según los gustos del cliente, se muestran románticas, apasionadas o truculentas y son baratas: apenas diez centavos por media hora de placer. Así, los PEPINES se constituyen en el primer lugar común de nuestra cultura popular en letra impresa.



Paquito

Años antes durante la tercera década del siglo, la fundación de la historieta mexicana moderna había corrido por cuenta de un puñado de dibujantes y guionistas, quienes publicaron sus

trabajos en los suplementos dominicales de los diarios.

Esta generación, que nacionaliza el lenguaje del cómic e introduce estilos y personajes autóctonos, puede disputar por un tiempo los espacios periodísticos o las historietas importadas; pero a principios de los años 30's había perdido la batalla y está en franca retirada frente a los cómics norteamericanos.



Carta Brava

La masificación de la lectura de cómics se inicia simbólicamente en 1934 con la aparición de PAQUÍN, primera publicación especializada en este género comercialmente exitosa.

La proliferación de las revistas de historietas, durante la segunda mitad de la década, constituye el despegue, y la pasión por los monitos toma altura y se estabiliza durante los 40's; varias publicaciones se hacen cotidianas, los tirajes crecen desmesuradamente y el consumo de pepines se vuelve vicio nacional.



Pepín

En este proceso se disuelve el mito de que los niños son los principales destinatarios de las historietas. En México el cómic ha tenido siempre un público predominantemente adulto, aunque por mucho tiempo los editores lo arrinconaron en las secciones infantiles. En sus orígenes las revistas de monitos arrastran también este prejuicio, del que dan fe los nombres de las primeras y más famosas: PAQUÍN, PEPÍN, PAQUITO y CHAMACO.

Pero lo cierto es que el auge historietil de los 40's lo sostienen principalmente los lectores jóvenes y adultos, y pronto los editores asumen el verdadero perfil de la demanda. Algunas revistas —las menos— se dirigen aún a los niños, si bien la mayoría atiende definitivamente a los mayores. PEPÍN, que a fines de los 30's se titulaba *"El chico más famoso del mundo"*, a mediados de los 40's se ha transformado en *"Diario de novelas gráficas para adultos"*

La combinación de series abiertas y planchas conclusivas caracteriza a los primeros números, que aparecen semanalmente, pero al acortarse la periodicidad el "continuará" se hace norma y las aventuras se prolongan desmesuradamente. Si al principio predomina el dibujo de línea, pronto la sombra gris del medio tono y los fotomontajes invadieron las páginas de las revistas. Al comienzo de algunas publicaciones se imprimen en prensa plana y tinta negra aunque en poco tiempo se generalizan el rotograbado y el sepia. A fines de los 30's y durante los 40's, los moneros mexicanos incursionan en todos los géneros imaginables, inauguran las más diversas líneas temáticas, exploran estilos narrativos y gráficos.



La Reina de la Costa

En algo más de una década se descubren las principales vetas de la sensibilidad popular y se emprende el saqueo. Después, todo será continuaciones, parodias, refritos -afortunados o rutinarios pero redundantes-, hasta que cambien los

tiempos en un público transformado y con demandas inéditas, exija de nueva cuenta la creatividad de los historietistas.

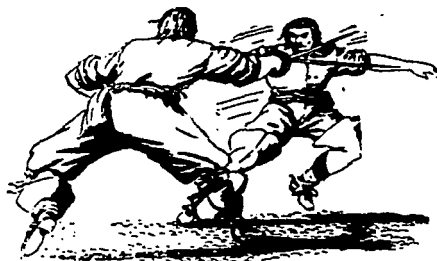
En este periodo la literatura popular se revitaliza, y junto a reediciones de series decimonónicas clásicas, aparecen folletines con géneros modernos como los cuentos policiacos o de ciencia-ficción y las crónicas novelescas de la revolución. Aunque en México los *pulps* no alcanzan la popularidad de las historietas, también esas revistas baratas de relatos literarios viven con modesto auge. A mediados de los 30's, cuando aparecen las primeras publicaciones de monitos, ya están en el mercado los *pulps*: *Emoción*, *Detectives*, *Misterio* y *Novela de Aventura*, y a fines de la década se le suman *Detectives* y *Bandidos* y *Cuentos y Novelas*, y poco después *Vida y Cuentos*.



Ladronzuela

A medio camino entre el *pulp* y el *comic book*, las primeras revistas de historietas publican tanto monitos como seriales literarios, y su hibridez propicia el trasvase de los géneros de un lenguaje a otro. Así, una de las líneas fuertes del folletín

decimonónico —la aventura de capa y espada— es adoptada rápidamente por la historieta: si en 1935 PAQUÍN publica los episodios de EL JOROBADO o ENRIQUE DE LAGARDERE, de Sheridan Le Fanu en su versión literaria, poco después CHAMACO lanza una interminable adaptación a la historieta de LOS PARDAILLÁN, de Miguel Zévaco, realizada por Melesio Esquivel.



Los Pardaillán

A partir de 1935 el cómic mexicano moderno —que nació risueño— comienza a ser invadido por aventuras bizarras y melodramas llorosos. Se inicia en nuestro país la historieta "seria". Sin embargo, los pocos moneros de esa época rescatados por la crítica son humoristas.

## LA COMICIDAD NACIONAL

El reconocimiento es legítimo: al cernir las primeras revistas de monitos quedan en la criba, sin duda, las historietas de Gabriel Vargas, Gaspar Bolaños, Germán Butze, Rafael Araiza y Abel Quezada. Pero no todo lo demás es paja. Lo que sucede es que a nuestra cultura popular contemporánea se le reconoce más fácilmente su humor

que otros valores. Quizá porque en esta esfera ha tenido poca competencia.

La comicidad nacional —si tal cosa existe— es de origen plebeyo. El territorio mexicano ríe a carcajadas (o llora a lágrima tendida). Nuestra “alta cultura”, por el contrario, ha sido en este siglo más bien ponderada y solemne; cosa seria. Salvo contadas excepciones (Salvador Novo, Renato Leduc, Julio Torri o Efrén Hernández), no ha cultivado el humor sino hasta años muy recientes.



Fantomas

La risa mexicana contemporánea se inicia en carpas y teatros de revista, para trasladarse más tarde al cine, radio y las historietas, ámbito que la cultura sofisticada visita sólo de incógnito. Los hallazgos humorísticos de nuestra dramaturgia provienen de autores con mucha prisa y pocas pretensiones literarias, con José F. Elizondo (Pepe Nava), Guzmán Aguilera (Guzáguila) y Francisco Javier Navarro (Pato Cenizo); de la

improvisación de los cómicos carperos y, algo más tarde, aparecen en el trabajo de algunos directores y actores de películas cómicas y radioteatros humorísticos, de ahí se desprende con el personaje del “peladito” el cómico Mario Moreno “Cantinflas”, que también incursionó su personaje dentro del arte secuencial.

La historieta es el primer territorio de la narrativa popular mexicana liberado por el humor. Pero esa hilaridad plebeya es novedosa, no tanto por su comicidad, como por la modalidad privada de la risa que reclama.



Tarzán

## LOS GRANDES HÉROES

Definido por una onomatopeya, el año de año de la “Gran Depresión” es también el de una magna revolución en el lenguaje del cómic. El séptimo día de 1929 aparecen dos series fundadoras: TARZÁN, de Harold Foster, basada en la saga literaria de Edgar Rice Burroughs, y BURK ROGERS, aventuras de ciencia-

ficción en el variante *space opera*, dibujada por Dick Calkins con guiones de Philip Nowlan, quien adapta su novela ARMAGEDÓN 2419 A.D. hasta entonces, cómic se había identificado con humor, a partir de estas series dibujadas con un estilo realista, se abre un nuevo camino para la historieta.



Los Cuentos Fantásticos

La importación de la nueva idea a México atrajo muchas multitudes, era obvio que se abría un nuevo mercado que acaparaba la atención por su realismo y su obsesión por la fantasía y la aventura que eligen como personajes héroes justicieros de rabioso individualismo. México se entretuvo con las páginas de TARZÁN, EL FANTASMA y TERRY Y LOS PIRATAS, versiones europeas como EL PRINCIPE VALIENTE, espacios siderales, sofisticada tecnología con un toque de magia y caballeridad en la persona de FLASH GORDON, la pelea contra el bajo mundo del hampa en DICK TRACY y THE SPIRIT, el viejo oeste con EL LLANERO SOLITARIO y

todavía de siguen admirando las urbes arquetípicas —como Ciudad Gótica y Metrópolis—, rigurosamente vigiladas por todopoderosos adalides de la justicia como son: BATMAN Y SUPERMAN.

La anónima GUERRA CONTRA NEPTUNIA, publicada en CHAMACO GRANDE en 1936, es la primera historieta mexicana de ciencia-ficción que conocemos, pero sin duda es Gómez Torres el primero y más prolífico de los especialistas nacionales en el género. El dibujante sigue a los clásicos hasta en la elección de los títulos, y si los norteamericanos encabezan las series con el nombre del protagonista (Flash Gordon, Buck Rogers, etc.), Gómez Torres las nombra RED RIVERS y TED MARTIN.



El Sargento Furia

Ubicada en el Siglo XXIV, RED RIVERS (PAQUITO, 1937) es copia fiel de los modelos norteamericanos y rezuma antifascismo prebélico a remotas galaxias.

Así, en una de las primeras aventuras, el héroe, aborda una nave espacial que lo conduce al reino de "Alturania", en donde debe impedir que "Los Hombres León de Saturno" destruyan al "Gobierno de la Unión de Países" e instauren el despótico "Imperio Águila Biforte".

## LOS ESTRAGOS DE LA GUERRA

A principios de los 40's, la guerra lo impregna todo, y ni los superhéroes escapan el reclutamiento militar. Viendo el peligro al "mundo libre", los aventureros del cómic norteamericano abandonan sus escenarios habituales para enrolarse en los ejércitos "aliados". Y también los nuestros se suman al Escuadrón 201 para emprender su campaña contra Hitler, Mussolini e Hiroito.



El Halcón Negro

En la guerra de cuadritos abundan las sagas de pilotos de combate, posiblemente porque los barcos y las trincheras son promiscuos, mientras

que los bombarderos, las superfortalezas y sobre todo los cazas proporcionan la soledad y la autonomía que demanda el feroz individualismo de los héroes de historieta. En nuestra guerra de monitos el predominio de los aviones se debe, también, a que el 201 es un escuadrón de la Fuerza Aérea.

En 1939 Guillermo Marín crea para PAQUITO, EL HALCÓN SOLITARIO, serie en el que el Mayor Reed del "Escuadrón 28 de la flotilla americana", a bordo de su veloz Mustang 271, diezma sobre el papel a la aviación Nazi tres años antes de que Estados Unidos le declare la guerra a Alemania. En la misma época, José Cárdenas dibuja y argumenta LAS AVENTURAS DE JOHNNY, con la misma temática y el mismo espíritu.

Un curioso ejemplo de las aventuras aéreas a la mexicana se lo debemos a Gabriel Vargas. Al crear EL CABALLERO ROJO (Jueves de Excélsior, 1939), el futuro autor de LA FAMILIA BURRÓN apenas tiene 19 años, y en la serie protagonizada por Humberto -El Caballero Rojo- se mezclan cuando menos tres componentes: juveniles lecturas de Julio Verne, la impronta de la propaganda anticomunista y, sobre todo, el entusiasmo por las prodigiosas máquinas que han hecho posibles el ancestral sueño de volar y desde la primera guerra mundial son protagonistas de modernas fantasías heroicas. La referencia de la serie nacional a Manfred Von Richtrofen, el legendario "Barón Rojo" de la aviación alemana, es evidente desde la elección del título.

## EL MITO DE LA SELVA

Tarde o temprano, todos los mitos propuestos por la historieta norteamericana se incorporan a la nuestra. El musculoso blanquito que por la sola fuerza de sus genes se convierte en rey de la selva y terror de la negrada se pasea todos los domingos por el suplemento de historietas de LA PRENSA, prácticamente desde su nacimiento en 1929, y a partir de 1934 se establecen las páginas dominicales de EL UNIVERSAL. Muy pronto comienzan a aparecer también historietas nacionales con protagonistas inspirados en TARZÁN.



Hombre-cebra

En 1940, Leopoldo Salas publica el CHAMACO una historieta de la selva, y con la ingenuidad propia del ambiente monero de la época, la titula TARZÁN, EL HIJO DE LA JUNGLA, sin tomar en cuenta que el United Features Syndicate tiene registrados los derechos sobre la versión de historieta del héroe creado por Burroughs en 1912. Las protestas del sindicato no se hacen esperar, y Zea Salas tiene que cambiarle el

nombre a la serie, que en adelante se titulará EL HIJO DE LA JUNGLA. Tras esta temprana inclusión en la jungla, Salas se descuelga de las lianas por un tiempo, pero en los 50's repite; esta vez remendando a la popular SHENNA de R. Webb en TONGA, LA DIOSA DE LA SELVA (TESOROS, 1952).

Una serie que causó conmoción, pero, que pasó muy desapercibida fue la serie TAWA, EL HIJO DE LAS GACELAS —que poseía corte tarzanesco—, esta serie tenía historias fantásticas y surrealistas al tratar con un argumento fuera de lo común en la que el personaje principal —Tawa— tiene que lidiar con una serie de personajes y villanos poseedores de características animales y humanas, es decir, hombres-serpiente, mujeres-lobo, cebras-hombre, etc.

Este cómic se congratuló gracias a la rareza del mismo y a la atrevida forma de la historia, que en su tiempo era enmarcado como una locura (ya que no se podría dar una mutación a esta escala), Cervantes Bassoco creó una nueva forma de historia basado en la mística y asombrosa jungla conjugado con un mundo de poderosos hombres y peligrosas bestias.

## A CAPA Y ESPADA

Espadas y capas, tortuosas intrigas palaciegas, damas en un tris de perder el honor, bosques propicios al bandidaje generoso, aristócratas decadentes y piratas anarquistas. Estos ámbitos, temas y personajes, mil veces visitados por el folletín, son

retomados por la historieta realista mexicana, que no duda en adaptar, trastocar o renovar, en delirantes puestas en viñeta, las ficciones más caras a la literatura popular de todos los tiempos.



El Cid

La generación de los PEPINES no llega a esta galería de héroes y rufianes en sus versiones originales, sino a través de sus remedos en los medios de la moderna industria cultural: el cine, la radio y los monitos. En México son apenas unos cuantos los lectores de las novelas por episodios que hicieron famosos a Ivanhoe, D'Artagnan, Capitán Sangre y Morgan, en los años 30's estos personajes son figuras consagradas gracias a que el cine de Hollywood ha renovado sus gestas, y con el rostro y la figura de Douglas Fairbanks o de Errol Flynn las han puesto al alcance de millones de espectadores.

## EL VIEJO OESTE

ÁGUILA ROJA, de Leopoldo Zea Salas, es el *western* mexicano más exitoso de la era de los PEPINES. Pero para lograr su publicación, el dibujante tuvo que vencer la resistencia del editor: "El señor Herrerías no creía en las cosas gringas; me decía: somos mexicanos, ¿cómo vamos a andar sacando historias de vaqueros!". Zea Salas insiste, y finalmente, en 1939, las páginas de CHAMACO CHICO dan cabida al primer episodio de la serie.



Águila Roja

Cuatro años antes de la aparición de ÁGUILA ROJA, Alfonso Tirado había publicado ya ÁGUILA BLANCA, en la legendaria revista PIN-PÓN, anteponiéndose a Zea Salas hasta en lo del ave colorada. Pero el cómic del pionero del realismo está más cerca del corrido popular que del *western*: la trama se ubica en México y el protagonista no es un cowboy, sino un bandido generoso inspirado en personajes como Heraclio Bernal o Valentín Mancera. Por otra parte, pese al supuesto atractivo de su localismo, ÁGUILA BLANCA no alcanzó, ni con mucho, el éxito que tendría ÁGUILA ROJA.





Mujeres Cebres

### LAS "VIEJAS" EN EL CÓMIC

En nuestra historieta campirana son legión los charros aguerridos que ratifican el machismo nacional, pero no faltaban hembras de armas tomar en papeles protagonicos. Adelita, Rosita Álvarez, Guadalupe La Chinaca, La Charra y La Llanera Vengadora destacan entre una parvada de grandiosas heroínas de patente sexualidad, tan invencibles y justicieras como los charros de papel.

El surgimiento de la narrativa popular de heroínas con atributos supuestamente viriles se remonta a mitos tan antiguos como el de las *Amazonas*. Pero su proliferación contemporánea es el reflejo más o menos mistificado de la emergencia masiva de mujeres liberadas de la "cárcel doméstica" por el salario, que deriva de la sustitución de fuerza de trabajo femenina de los varones movilizados en las grandes guerras de este siglo. En los años 20's. el

cómic norteamericano lanza *flappers*, con chicas alivianadas y mujeres trabajadoras.

En los 30's proliferan las féminas fatales -habitualmente villanas- y aparecen las superheroínas, como SHEENA (R. Webb, 1937), que se multiplican en la década siguiente: WONDER WOMAN (C. Moulton y H.G. Peter), MARY MARVEL (C.C. Beck y J. Binder), MISS FURY (T. Mills), etcétera.

En los 40's, el habitual mimetismo del cómic mexicano induce a los moneros a la creación de protagonistas femeninas más o menos heroicas, en un fenómeno que podría haberse quedado en simple remedo si no fuera porque el referente nacional de casi todas nuestras supermujeres es la soldadera, o más bien el mito de la soldadera: *La Adelita*.



Posada

## LA NARRATIVA POPULAR

Escudriñando los temores agazapados en el inconsciente y saqueando tanto las supersticiones autóctonas como los vastos territorios del horror universal, nace la historieta mexicana de "espantos". Y con ella también nuestro realismo monero, pues la primera serie nacional de trazo naturalista es la terrorífica: LAS CALLES DE MÉXICO, que Alfonso Tirado publica en 1935.



Niñez de San Felipe de Jesús

Pese al inicio mexicanista del género, los que le siguen a Tirado prefieren las historias clásicas de la literatura góticas, y por un tiempo las tradiciones locales pasan a segundo plano. Pero, años después, la propuesta nacionalista del fundador vuelve a sus fueros, y a partir de los 50's nuestra historieta horrorosa se llena de nagueales, lloronas, calacas posadianas, inquisidores nacionales y

autóctonas yerberas en el papel de brujas.

En los primeros PEPINES las obras de Tirado son excepcionales, y el horror predominante es mimético y rinde pleitesía a los espantos extranjeros. Nuestros moneros saquean, sobre todo, el cine norteamericano, que desde temprano se percata del oscuro encanto que ejercen los licántropos, vampiros, momias y golems sobre el erizable público popular.



Monje Loco

## LAS DE DETECTIVES

La fascinación por el crimen y el castigo son ancestrales, y en el Siglo XX el género policiaco se extiende a todos los medios de comunicación masiva. Al comienzo, los héroes de las novelas, radioteatros, películas e historietas criminales son adalides del orden y la propiedad, pero pronto queda claro que el protagonista en

verdad apasionante es el delito y que en cumplimiento de la ley tiene menos fans que la posibilidad de atisbar en las truculentas personalidades de los villanos.

Como de costumbre, nuestros moneros se incriminan en el género siguiendo las huellas de los anglosajones, y al principio refritean o crean protagonistas con nombres en inglés: El Inspector Thompson, Nick Carter, Rex Wolf, Sherlock Holmes, Alan Baker. Una de las primeras incursiones de la historieta mexicana en la temática es LA MANO NEGRA, de Renato Silva, que aparece en 1941 en MISTERIO, un *pulp* de narrativa criminal.

## AVENTURAS DE NICK CARTER

Num. 2 El Cadáver Misterioso \$0.80  
Cuento Completo



Nick Carter

Tras el arrebato mimético, la ciudad de México y sus hampones de barriada entran en la disputa por el territorio, y la historieta policiaca mexicana se bifurca: mientras unas series siguen el modelo anglosajón —por lo general en su variante de

intriga y suspenso-, otras optan por su criminalidad más entrañable, inspirada en nuestra nota roja, y traman historias en donde lo policiaco no es más que la coartada de tremebundos melodramas. Se abordan únicamente series de intriga, que constituyen la vertiente más aséptica de nuestro cómic criminal, dejando las historietas tremendistas y melodramáticas para adentrarse al género sentimental.

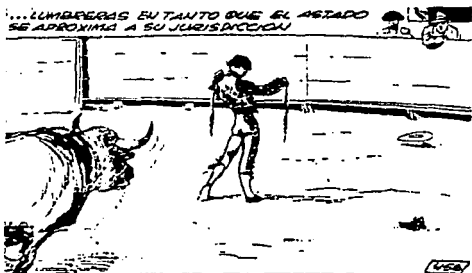


Estrellas del Deporte

## EL GÉNERO DEPORTIVO

En los tiempos de los PEPINES, la historieta deportiva desarrolla una línea épica y otra satírica. La primera vertiente exalta hazañas inmarcesibles: el futbolista que dribla a todo el equipo contrario con el “balón pegado a los botines”, para conseguir el gol del triunfo a último minuto; el ídolo del barrio que sobrevive a una sangrienta paliza y se levanta de la lona a cuenta de nueve para noquear al marrullero del ring.

En la historieta que canta al triunfo deportivo no hay mayor gloria que dar la vuelta al ruedo enarbolando las orejas y el rabo conquistados en inmortal faena y salir en hombros en medio de vítores del público que llena los tendidos. La segunda vertiente acude a partidos, corridas y encuentros con ánimo burlón pero entrañable, para descubrir que el toreo no es apasionada entrega sino graciosa huida; que besar el cuero es una perversión sadomasoquista, que el fanatismo del público deportivo no es mejor que cualquier otro fanatismo y que el héroe que salió del arrabal a fuerzas de pases, patadas o puñetazos, solo para caer derrotado por el destino y la botella, no es una figura trágica, sino un estereotipo burlesco.



Estrellas del Deporte

En la línea épica destacan Joaquín Cervantes Bassoco con la serie PIES PLANOS, PUÑOS DE ORO y TIRANDO A GOL, y Francisco Flores con NOQUEADOR DEL BARRIO, MANOLETE, GITANILLO y A FUERZA DE PUÑOS. En la de clave burlesca, sobresale Abel Quezada —que en MÁXIMO TOPS y LA MULA MAICERA se ríe del box, béisbol, lucha libre y toros—, y Rafael Araiza que caricaturiza los encordados con A BATACAZO LIMPIO, de Ramón

Valdiosera, y quizá la propia CURRITO DE ARRABAL, serie en la que no se sabe a ciencia cierta si Araiza se acongoja o se carcajea.

**BUSQUE UD.**

**PEPIN CHICO!!**

<p><b>136</b></p> <p>Páginas</p> <p><b>SERVICIOS EXCLUSIVOS</b></p> <p><b>HUMORISMO - ENSEÑANZA - ILUSTRACIONES</b></p>		<p><b>10</b></p> <p>Centavos</p> <p><b>HISTORIETAS NUEVAS</b></p>
---	---	---

**SOLAZ, EMOCION, ENTRETENIMIENTO BEO Y MAJ, ENCONTRARA**

---

**PEPIN CHICO**

Leyendo **PEPIN CHICO** se **Divierte del Mundo y de sus Países**  
**136 páginas por sólo 10 centavos**  
**EDITORIAL JUVENTUD. S. A.**

Pepín

A fines de los 30's y en los 40's los deportistas estelares de las historietas son boxeadores, futbolistas y toreros. Aparecen también algunos beisbolistas, jugadores de fútbol americano y luchadores, pero siempre actuando en las páginas de segunda mano de los PEPINES. En los 50's, y gracias a la transmisión televisiva, la lucha libre se vuelve "El Rey de los Deportes" de papel, y, a pesar de que también se trasmite por televisión, comienza la decadencia de la tauromaquia, que para fines de la década se habrá retirado para siempre de las plazas moneras.

## LOS SENTIMIENTOS DOMINAN LAS VIÑETAS

Los pasadizos más intrincados del laberinto monero mexicano se ocupan de las grandes pasiones: del amor y del odio, del vicio y la virtud, de la envidia y la generosidad, de la lealtad y la traición. Para aventurarse en sus parajes hay que estar dispuesto a vadear torrentes de lágrimas y ciénagas de melcocha, sin perderse en los seductores pantanos del vicio y la liviandad.



Cumbres de Ensueño

Sofisticado o tremendista, pero siempre amargo o dulzón, el melodrama romántico ha sido la variante más frecuentada de nuestra historieta. Al parecer, los mexicanos somos de lágrima pronta, y en los 40's el público comiquero adulto está formado en gran medida por fanáticos del corazón con los sentimientos a flor de piel; por adictos a la catarsis instantánea que proporciona esta

suerte de máquinas de llorar —o chistes al revés—, que son los buenos relatos pasionales.



Lágrimas, Risas y Amor

En sus primeros años, los PEPINES dan lugar a una auténtica avalancha de melodramas románticos. Sin embargo, a diferencia de los géneros del humor o de la aventura, esta vertiente del cómic mexicano no está acotada por series consagradas de larga duración ni la habitan héroes longevos. Las historietas de la pasión son comparativamente breves y fugaces sus protagonistas. No existen aquí autores importantes con solo una o dos grandes series; por lo general, los moneros del corazón se prodigan en cientos de relatos más o menos cortos.

En la historieta humorística o de aventura dominan las estructuras abiertas con tramas que se extienden ilimitadamente por simple adicción de situaciones nuevas; en cambio, la gran mayoría de los melodramas sentimentales —con excepciones,

como el tragicómico MEMÍN PINGÜÍN (que más tarde cambiaría a PINGÜÍN)- parte de esquemas dramáticos cerrados, cuyo planteamiento, desarrollo y conclusión pueden demorar, mas no pospone indefinidamente.

Mientras que la existencia de los héroes cómicos y aventureros transcurre en el limbo del continuará, los efímeros protagonistas de las series pasionales viven desgarrados por el transcurrir de las viñetas, pues saben que al término de cierto capítulo acecha, inexorablemente, la palabra fin.

El primer gran amor de la historieta romántica a la mexicana es CUMBRES DE ENSUEÑO (PEPÍN, 1941), de Guillermo Marín. Antes muchas series aventureras habían pulsado la fibra sentimental de sus lectores, pero el amor era solo condimento de la acción externa; en cambio, en la serie de Marín la pasión es el eje de las tramas y la aventura íntima sustituye por completo a la extrovertida.



Cumbres de Ensueño

Para competir con CUMBRES DE ENSUEÑO, Herrerías lanza la ambiciosa historia romántica RUTAS DE EMOSIÓN, que aparece en dos versiones: capítulos diarios en

CHAMACO y planchas dominicales en el suplemento de NOVEDADES. La serie lleva el mismo nombre que la columna de sociales de Rosario Sansores que escribe para el NOVEDADES y se cobija bajo la firma de la popular poetisa, pero en realidad los argumentos son de un equipo de escritores, entonces anónimos, entre los que después destacarán como guionistas Elia D'Erzell, Laura Bolaños, Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché. Los dibujos son del talentoso José Cárdenas.



Memín

Carlos Monsiváis ha señalado que LA PANDILLA —primera y exitosa *kid strip* mexicana protagonizada por un ingenuo negrito bembón y sus compañeros de correrías-, se inspira en la serie de cortometraje humorístico OUR GANG, producida por Hal Roach y con el gran Frank Capra como *gagman*. Una vez más tiene razón.

Al descubrir que la infancia no sólo puede ser poética, tierna o sufrida, sino también hilarante, y al introducir un hiperkinético protagonismo

colectivo, Roach y Capra hacen escuela: a los cortos de LA PANDILLA, que se empieza a producir en 1922, siguen, entre otras, la serie de MICKEY MACGUIRE -realizada entre 1927 y 1933-.

En México, los ecos de dicha series y sus sucesores se escuchan por bastante tiempo, y en la historieta se hace memorable ya que la serie de cómics se hace extensa y tiene gran aceptación -en un público que ahora incluye al infante-, que publica José G. Cruz durante los 50's, y poco tiempo después Yolanda Vargas Dulché inspirada en estas series cómico-dramaticas crea una serie titulada ALMA DE NIÑO que ocasionalmente son tiernos pero no cursis.



Memín

A la luz de estas posibles influencias, sin la menor duda el estilo de Yolanda Vargas Dulché ha llegado a ser la escritora más leída de México. Se inició publicando cuentos en *El Universal*, al mismo tiempo que cantaba por radio; pero dejó estas actividades para dedicarse a las historietas, mejor remuneradas. También ha obtenido grandes satisfacciones con otros géneros. Escribió obras de cine (con *CINCO ROSTROS DE MUJER* ganó un Ariel), y adaptó para televisión dos de las historietas de *LÁGRIMAS Y RISAS*.

El estilo de Vargas Dulché en *ALMAS DE NIÑO* se nos presenta como una combinación de *gags* a la Hal Roach y moralina *kitsch* a la Juan Orol; mientras que su protagonista, MEMÍN PINGUÍN, oscila entre Farina y "Toño El Negro". Pero poco importa, en el fondo Dulché se inspiró en LA PANDILLA o EN MADRE QUERIDA, pues con el tiempo *ALMAS DE NIÑO* afina todo el tema, transformándose en la muestra reiterada que la ingenuidad es más fuerte que la desventura. Memín es negro, feo, torpe, ignorante, chapucero y pobre; pero en compensación melodramática es tierno, alegre, simpático y tenaz. Y por sobre todas las cosas Memín tiene madre.

Tiene madre en el radical sentido que a esto le damos los mexicanos: tan exaltado y estremecido en su amor filial como inagotables sus reservas de camaradería y solidaridad. Ser niño y tener mucha madre, compensa todas las carencias de Memín: su pobreza y su grotesca fealdad, su aturdida falta de talento. Y es que un gran corazón no lo puede. Y es que

un gran corazón todo lo puede, hasta mitigar el más extremo subdesarrollo social y personal.

Vargas Dulché afirma: "que en la historieta -su género preferido- muchos lo desprecian, pero más de un escritor de altos vuelos ha intentado trabajarlo para ganar dinero y ha fracasado. Su técnica particular presenta dificultades, y es un género que nada tiene de despreciable. Después de todo nuestro pueblo ha aprendido a leer con las historietas. Hubo una época en que editores poco escrupulosos aprovecharon las historietas para inundar el mercado de pornografía". En el año de 1999 fallece pero deja al pueblo de México y al mundo un legado muy amplio en el fantástico mundo del arte secuencial.



Don Proverbio

DON PROVERBIO (PEPÍN, 1941), del argumentista Carlos del Paso y el dibujante Antonio Gutiérrez, se inicia como historieta misionera una suerte del catecismo ilustrado inspirado en

los más socorridos temas de la cristiandad. Con el tiempo DON PROVERBIO dejó la historia sagrada, pero no renuncia al espíritu catequista y a través del melodrama profano se propone ser escuela de educación sentimental y manual de buenas costumbres. El lema implícito de la historieta se revela en uno de los esclarecedores proverbios: "bienaventurados son los que lloran, porque de ellos será el reino del amor".



La Pequeña Lulú

## LA VISIÓN ACTUAL

Es cierto que la pintura mexicana siempre ha sido tomada en serio y que los museos de arte se llenan de admiradores cada vez que exhiben los trabajos de estilistas visuales, quienes se expresan a través de sus paletas, y también es cierto que la novela mexicana siempre ha sido tomada en serio, desgraciadamente las librerías ya no están llenas de compradores ávidos de leer cada que se presentan los trabajos de estilistas lingüísticos quienes se expresan a



través de sus maquinas de escribir (en comparación con otros países, México ocupa uno de los lugares más bajos en la que su población lea, 2 o 3 al año por persona).

Pero también es cierto que la historieta nacional, la perfecta conjunción de esas dos poderosas formas de arte que son la pintura y la novela, siempre ha sido tratada como la más inferior manifestación del mundo artístico mexicano, la novela visual o historieta no se ha podido darse ha respetar: el Museo Nacional de Arte Contemporáneo nunca ha expuesto ni una viñeta original de Gabriel Vargas o Antonio Gutiérrez; y las revistas de arte nunca han reseñado las obras de Jesús Helguera, Heladio Velarde o Ignacio Palencia como periodistas de historietas; y en las hemerotecas no se encuentran las fichas de PEPÍN, CARTONES o CHAMACO.



Paquín

En 1987, sin embargo, el Museo Nacional de las Culturas Populares se encargo de montar una excelente

exposición sobre la historieta nacional que se mantuvo por más de dos años. A raíz de ella se han lanzado una serie de libros Coeditados por la Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional de para la Cultura y las Artes que aunque constituyen un sobresaliente trabajo de investigación presenta algunos errores imprecisos y carencias. Los coleccionistas de historietas quienes detectan tales anomalías, tenemos la oportunidad –sino la obligación– de corregirlas.



Los Supersabios

Nuestro país dio a luz a una historieta única: LOS SUPERSABIOS, como lo que fueron personajes de un cómic de aventuras fantásticas más importante en México y que trascendió en toda América Latina, esta obra trata de un grupo de jóvenes que como su nombre lo dice estaban dotados de una sabiduría y conocimiento de todas las materias, que pasan por un sin fin de aventuras fantásticas que van desde viajar en globo por el mundo hasta crear un artefacto capaz de ir hasta el centro de la tierra esta publicación fue concebida por uno de los grandes

genios del cómic en el mundo:  
Germán Butze Oliver.

### UNA FAMILIA DE MUCHA CLASE

Otro autor que marco una gran pauta para un sin fin de caricaturistas fue Gabriel Vargas. Nacido en Tulancingo, Hidalgo. Acababa de cumplir 4 años de edad cuando llegó a vivir a lo que hoy se denomina Centro Histórico y, en aquel tiempo, era toda la ciudad de México.

Comenzaba la década de los 20's, y le tocó vivir y atestiguar un Distrito Federal lleno de vecindades y pulquerías, perros famélicos y limosneros, desocupados y malvivientes, inundaciones y hambre. Precoz hasta la exasperación, el niño no tuvo dificultad para ganarse el aprecio de los habitantes del barrio y descubrir, antes de cumplir los 12 años, que su habilidad para trasplantar la realidad al papel, en forma de gracioso dibujo, su estilo era portentoso.

En 1930, parra celebrar "El Día del Tráfico", realizó en tinta china un dibujo de la Avenida Juárez, con todo y anuncios publicitarios, en el cual aparecían vehículos, carretas, y más de 5,000 figuras humanas perfectamente delineadas y que dejó a sus maestros con la boca abierta.

Por aquel tiempo Germán Butze había cobrado fama al crear LOS SUPERSABIOS y Vargas ideó crearle una contraparte, a la que tituló LOS SUPERLOCOS, cuyo personaje principal, JILEMÓN METRALLA, era un vívales inclinado a abusar de los débiles e ignorantes.

Aunque la historieta tuvo éxito, Vargas sólo alcanzó la consagración 10 años más tarde, cuando el humorista León Ferrari (quien realizaba en México una versión de la historieta cubana ANITA DE MONTEMAR) le apostó 10 mil pesos arguyendo que el dibujante no podría crear un personaje femenino con las características del personaje principal de LOS SUPERLOCOS.



La Familia Burrón

Vargas aceptó el desafío y salió a recorrer las calles de la ciudad, en busca de inspiración. Visitó vecindades, cabarets, mercados, cantinas y pulquerías. Así creó LA FAMILIA BURRÓN, formada por un peluquero honrado y trabajador (copia exacta de un amigo del autor), una mujer voluntariosa y entrometida quien, a pesar de vivir en la pobreza, pretendía actuar como aristócrata (personaje inspirado en la madre de otro amigo), y 2 hijos adolescentes que padecen las inquietudes propias

de su edad y condición social (basados en experiencias propias del joven dibujante). El primer número salió a la luz en 1948.



La Familia Burrón

LOS BURRÓN y los 53 personajes que fueron surgiendo posteriormente -para no cansar al lector-, transitaron por los escenarios grabados en la memoria de Vargas: Las vecindades con macetas y pollos en los patios, las paredes llenas de agujeros, las calles habitadas por perros y boleros, los billares de mala muerte, los camiones atestados, los mercados con sus precios al alza, los parques con sus pobres a la baja; un mundo donde el último consuelo es reírse de la desesperanza.

LA FAMILIA BURRÓN alcanzó un éxito clamoroso: 500,000 ejemplares cada semana durante muchos años. Hace 8 años, Vargas sufrió una embolia que le paralizó brazo y pierna izquierdos, pero no abandona a su FAMILIA BURRÓN. El negocio es

ahora poco rentable ya que sólo se venden 125,000 ejemplares por semana. ¿Hasta cuándo seguirá?: "Mientras queden en México ricos en expansión, pobres en decadencia, soberbios en inflación y humildes apachurrados", jura fervorosamente el autor, quien ganó el Premio Nacional de Periodismo en 1983. Entre otras historietas ha creado: La Vida de Cristo, Sherlock Holmes, Pancho López, El Gran Caperuzo, Los Chiflados, Los Del Doce y Sopa de Perico.

### LA DECADENCIA DE LOS PEPINES

A mediados del Siglo XX, los CHAMACOS y PEPINES empiezan a perder poco a poco su auge dentro de las masas consumistas mexicanas. Sin embargo serían sustituidos por una serie de cómics anglosajones que prontamente ganarían terreno mundialmente y en México, este a su vez, sufriría un cambio trascendental -debido a la guerra-, aparecen en el mercado numerosos títulos extranjeros de excelente calidad argumental y diseño, tal es el caso de CONDORITO.



Condorito

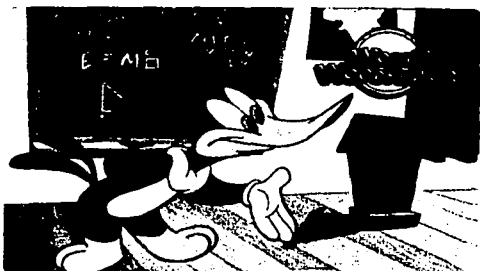
Las historias fantásticas y de aventura acaparan los puestos de revistas convirtiéndose en el foco de atención de los capitalinos en pro de la urbanidad, historietas que toman como modelo al héroe poseedor de enorme fuerza y carisma para combatir las fuerzas del mal cual fuere el costo. Aparece en la escena KALIMAN.



Bugs Bunny

## LA INVASIÓN NORTEAMERICANA Y EXTRANJERA

En las últimas décadas México es invadido por una horda de cómics *gringos*, que no son más que publicaciones con traducción al español y algunos trabajos de los nuevos artistas mexicanos —o los que quedaron, nacieron o se independizaron—, al igual que los latinoamericanos y los nacionales.



El Pájaro Loco

Los puestos de revistas se veían llenos de títulos como: ARCHY, EL

PAJARO LOCO, todos los personajes de los LOONY TOONS, DISNEY y HANNA-BARBERA, SPIDERMAN, SUPERMAN, TOM Y JERRY, LA PANTERA ROSA, POPEYE, MANDRAKE Y LOTARIO, EL FANTASMA, SIMON SIMONAZO, HERMELINDA LINDA, MIL CHISTES, SAMURAY, Gervacio Robles EL PANTERA y su inseparable amigo taxista "la gorda con chile", LA BESTIA, CAPULINITA, LA PEQUEÑA LULU, CHISTES Y CHICAS, SUPER RATON, LORENZO Y PEPITA, ASTERIX, CHANOC, FANTOMAS, ROLANDO EL RABIOSO, por mencionar algunos.



Hermelinda Linda

## LO VULGAR SE HACE CULTURA

En los 80's nace un concepto diferente de lectura —pero ya había sido establecido y publicado dicha adaptación—, la llamada "Literatura de bolsillo", historietas o cómics —si así se les puede llamar— que narran historias acusadoras, de protesta o inconformidad, de amor callejero o una precaria, conformista forma de vida de una juventud descarriada y antisocial.

Comienza una saga en que la morbosidad, la vulgaridad, el sexo y el mal gusto son los valores esenciales de dichas "obras", el *caló* y los *albures* se convierten en arma vital de las historias marginales de la *prole* son el condimento clave para formar una nueva serie de historietas –según– para adultos. Es así como los sensacionales de: Traileros, Maistros, Choferes, Así soy... y qué, Perversas, Luchadores, Vaqueros, Sentimentales, Taxistas, Microbuses, etc., nacen y se tornan populares en la gente de clase baja.



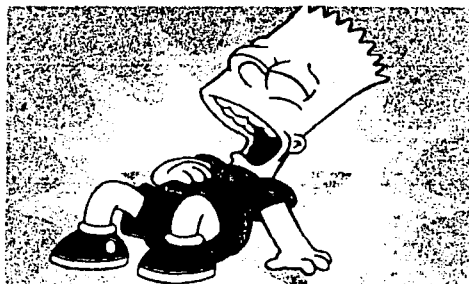
El Libro Vaquero

### LA MÚSICA POP INCURSIONA EN EL MERCADO

El cómic en México es una fuerza de residencia. El talento y las ideas existen, pero la industria editorial y el público en general lo consideran como intrascendente medio de entretenimiento infantil. A nivel nacional, grupos y cantantes se han aventurado en revistas con propósitos

más cercanos a la mercadotecnia que a un interés artístico genuino; Todos ellos artistas *pop* con una consistente cantidad de público infantil y preadolescente.

Las características son que en estas revistas no existe continuidad narrativa (son historias que inician y terminan en el mismo número) y la colaboración de artistas es escasa. No tienen un alto valor económico más que para los *fans*, pero tienen un alto nivel *kitsch*; recordando el surrealismo mexicano cotidiano que los convierte en humor casi involuntario. Éste es un recuerdo de los genuinos valientes que han lanzado sus propias revistas, orgullosamente hechas en México:



The Simpsons

El grupo PARCHIS fue el primer grupo infantil-juvenil con revista propia que contaba sus aventuras a través de sus giras, estas historietas fueron dibujadas por el ahora premiado Óscar González Loyo, que posteriormente crearía KARMATRON Y LOS TRANSFORMABLES, actualmente labora para THE SIMPSONS de Matt Groening. Esta revista se publicó de 1982 a 1985.

La banda TIMBIRICHE y MENUDO siempre siguieron los pasos de

PARCHIS, el primero debutó en cómic en 1983, y si el segundo lleno el Estadio Azteca era obvio que poseería su propia historieta la cual salió a mediados de los 80's, las historias eran similares alas de PARCHIS.

Entre 1991 y 1992 Gloria Trevi sacó 13 revistas dirigidas por Andrade con extraños artículos de música, consejos a adolescentes y convocatorias para ser corista. Los dibujos eran realizados por la mismísima Gloria en la que contaba su supuesta vida cotidiana, sus recuerdos y romances, sueños y creencias... o sea que ha sido la historia más ficticia jamás creada. En aquellas épocas de supuesta rivalidad, si la Trevi tenia su revista, la Guzmán no podía quedarse atrás y lanzó un proyecto de cómic-fotonovela que solo pudo mantener un par de meses. Era el momento de su embarazo y fingía estar en un mundo de colores e ilusión ante una cámara fotográfica. El fracaso no se hizo esperar.

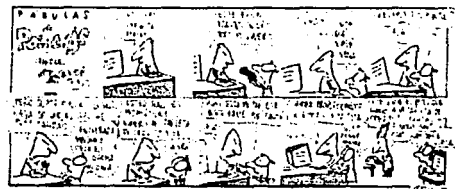


Spiderman

Otros casos fueron: FLANS, YURI, MUÑECOS DE PAPEL, EMMANUEL y varios otros fueron historietas alguna vez, pero en parodias del clásico VIDEORISA. Caso raro también es que en las 2ª y 3ªs de forros de la publicación hecha por Editorial Vid del cómic de SPIDERMAN existía una sección titulada la "Telaraña Musical" en la que pasaban las nuevas de los y las cantantes del momento. Además, el pop no ha sido el único género que ha cruzado por a la historieta mexicana: grupos como BRONCO protagonizaron sus propias aventuras, en un estilo y formato de revista de "traileras".

### LA CARICATURA POLÍTICA CONTEMPORANEA

Nuestro país se ha caracterizado por que tiene una amplia cartera de buenos caricaturistas, desde épocas coloniales se han creado los carteles y las caricaturas políticas que siguen siendo el punto agradable de una mala noticia. Caricaturas como el desaparecido "TAPADO" fueron parteaguas para que en nuestro país se diera una libertad de expresión —un poco restringida pero libertad en sí— y que a su vez han inspirado a un buen número de excelentes artistas gráficos como es el caso de TRINO.



Trino

La primera publicación de TRINO fue en el diario UNO MÁS UNO, posteriormente publicó semanalmente en el diario LA JORNADA "La Croqueta: Humor Perro" junto con Jis y Falcón.

Después realizó con Jis dentro del mismo diario, en Histerietas "El Santos contra la Tetona Mendoza" y "La Chora Interminable". Publicó "Historias del Rey Chiquito" en el diario EL FINANCIERO y después en LA JORNADA. Actualmente publica "Fábulas de Policías y Ladrones" y "El Rey Chiquito" en LA JORNADA y en el Periódico Público de Guadalajara, y "Crónicas Marcianas" en la revista MILENIO.

En revistas ha participado en "El Caldito", "Galimatías", "La Mamá del Abulón", "La Mano" y "El Chamuco". Actualmente produce la cápsula de humor "El Galimatías de Trino" que se transmite los lunes y miércoles en el noticiero de MULTIVISIÓN. En Blanco y Negro con Carmen Aristegui y Javier Solórzano.

En los 90's el *boom* de los cómics *gringos* tomó grandes terrenos industriales, fue el parteaguas para la aceptación total del noveno arte; LA MUERTE DE SUPERMAN acaparó la atención descomunal del pueblo *chilango* y sus principales ciudades, e inició de manera general la expansión de un negocio millonario y el amplio conocimiento del arte secuencial dentro de la generación de fin de milenio.

Es así como los títulos en inglés son más pedidos gracias a que poseen un mejor formato y presentación, dan mejores historias fantásticas,

surrealistas y controversiales, y la calidad de papel e impresión son superiores a las en español. Por tal motivo el cómic norteamericano se vuelve líder dentro del mundo de la historieta y no nada más en México, sino, en muchos países del mundo.

En la actualidad existen numerosos títulos de cómics mexicanos y día con día este género va produciendo un sin fin de artistas y escritores de excelente calidad, pero a diferencia de otros países, toda vía no alcanzamos niveles de producción semejantes ya que poseemos una cultura mercadotecnia amplia y sofisticada para competir con otros títulos y primordialmente poseer la atención del mismo pueblo mexicano.(5)



La Muerte de Superman

5. Switch # 54, Ed. Premiere, México, 2001, p. 43. Aurrecochea, Juan Manuel y Bartra, Armando, Puros cuentos. La Historia de la historieta en México, Ed. Grijalbo, México, 1983, Tomos 1 al 3. [www.angelfire.com](http://www.angelfire.com).







# 1.2

## **La Evolución del Cómic a fin de siglo y principios del nuevo**

## 1.2 LA EVOLUCIÓN DEL CÓMIC A FINALES DEL SIGLO Y PRINCIPIOS DEL NUEVO

A finales del Siglo XIX tuvo lugar la Revolución Industrial y al mismo tiempo, en la literatura, la pintura y otras artes se despertó un gran interés por los temas fantásticos, dando como resultado que las vertientes románticas y de terror se consolidaran. El Siglo XX representó un desarrollo tecnológico casi exagerado y muy acelerado mercado definitivamente. También fue la respuesta a la excesiva información, al individualismo descarado en las ciudades y al bombardeo de los medios masivos de comunicación. Ante estas expectativas es comprensible la actitud pesimista y hasta holgazana de la llamada "Generación X".



Robocop

Todo en conjunto, como reacción, orilla al individuo a buscar un refugio en la fantasía, por lo que géneros como la ciencia-ficción prevalece durante estos tiempos, pero con una visión fatalista hacia lo que se cree que podría ser el futuro. Dentro del séptimo arte se crearon películas como **ROBOCOP**, **ALIEN**, **JUDGE DREDD**, **TERMINATOR**, 2001: **ODISEA DEL ESPACIO**, **EL PLANETA DE LOS SIMIOS**, **BLADE RUNNER**, **CUANDO EL DESTINO NOS ALCANCE** y en el Distrito Federal se dio a conocer **MÉXICO 2000** con los cómicos Héctor Lechuga y Chucho Salinas en la que se narra la vida de los años 70's y su visión futurista de la vida del ciudadano mexicano.

El cómic es básicamente un instrumento de fantasía, en donde muchos de los elementos que aparecen surgen de la mente del autor, en el cual, incluso, se puede dar el lujo de violar algunas leyes físicas, inventar planetas nuevos o hasta dar a luz a alguna nueva divinidad. Esto lo hace quizá uno de los medios más flexibles en cuanto a temática y recursos.

Sin embargo el cómic suele ser, como toda forma creativa, un medio a través del cual el autor da salida a sus pensamientos e ideas, puntos de vista, dudas y temores. Por ello, no es de extrañarse que las aventuras de varios superhéroes sean un reflejo de la época en la que surgieron.

En 1947, a raíz de la Revolución Griega, el presidente Truman declaró públicamente que los Estados Unidos apoyarían activamente a cualquier régimen que luchara contra lo que él definió como: "La Amenaza Comunista". Esta declaración dio origen a la Guerra Fría, conflicto diplomático que duró hasta 1988 y que marcó de manera indeleble toda la parte del Siglo XX.



Chameleon

Para 1949, la Unión Soviética contaba con su propia bomba atómica, y en el transcurso de los años siguientes ambas potencias tenían ya suficiente poder como para destruirse mutuamente. Esta escala no fue ningún secreto y durante la segunda mitad de la década de los 50's y principios de los 60's los ciudadanos de los Estados Unidos y los de la URSS vivían con la constante amenaza de que, en cualquier momento sus ciudades fueran arrasadas de la faz de la tierra por una explosión nuclear.

Hasta la *Edad Oscura* (2ª Guerra Mundial dentro del cómic), los villanos eran generalmente alemanes o norteamericanos con sed de poder. Pero a partir de la *Edad de Plata* (la era Marvel), las cosas cambiaron de fisonomía. En **THE AMAZING SPIDERMAN # 1**, se vio al **HOMBRE ARAÑA** enfrentándose a un **CAMALEÓN** que era definido como "un agente de una potencia extranjera". En los primeros años de la Guerra Fría el miedo era tal, que incluso nombrar a los rusos era motivo de angustia, por lo que también en los cómics se evitaba.



Fantastic Four

### EL ENFOQUE DE LA GUERRA FRIA

En la escalada nuclear era una realidad palpable, y si la Unión Soviética estaba en igualdad de condiciones en cuanto a sus armas más poderosas y la carrera espacial demostraba que seguían las mismas

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

tendencias (como en la historia de los FANTASTIC FOUR con RED GHOST en la carrera por ser el primero en pisar la luna en la cual son bombardeados por radiación y adquieren sus poderes), en cuanto a temas tecnológicos no era muy difícil imaginar que eso pudiera ocurrir en otros aspectos: Estados Unidos tenía en el CAPTAIN AMERICA a un valioso super-soldado, por lo que no tardó en surgir un equivalente del otro lado comunista con el nombre de OMEGA RED.



Omega Red vs. Wolverine

Si en la unión americana ya existía un "arsenal de un solo hombre" como lo era IRONMAN, los soviéticos harían otro tanto en la figura de poderoso personaje, como EL HOMBRE TRINIDAD o EL DÍNAMO CARMESÍ.

Pero la propaganda no podía dejarse de lado y por eso mientras CAPTAIN AMERICA O IRONMAN eran seres notables y sacrificados —aun no llegaba la época de los héroes con dudas morales— sus contrapartes eran seres crueles,

despiadados y sádicos, que sólo buscaban la opresión de los pueblos.

Materialmente todos los héroes importantes de este periodo tuvieron un enemigo ruso y/o comunista: IRONMAN, CAPTAIN AMERICA, SPIDERMAN, FANTASTIC FOUR y X-MEN.



X-Men

IRONMAN fue materialmente el símbolo de la Guerra Fría, desde el momento en que fue creado, durante la guerra en el sudeste de Asia (un disfraz de la Guerra de Corea), hasta el tipo de enemigos que tuvo. Si se recuerda a su archienemigo EL MANDARÍN, también surgió en el periodo en el que el comunismo Chino se tornó una amenaza, y muchos de sus rivales como LA VIUDA NEGRA, EL HOMBRE DE TITANIO, DÍNAMO CARMESÍ, por mencionar algunos eran siempre rusos. Otro caso representativo el de

Toni Stark era que nunca estaba satisfecho con su armadura y siempre le estaba agregándole mejoras, aumentándole armas, haciéndola más eficiente e incluso a uno de sus asistentes le entregó una armadura similar convirtiéndolo en WAR MACHINE.(6)



Star Wars

### LA FANTASIA Y LA CIENCIA-FICCIÓN

Una de las características que cabe resaltar de los relatos fantásticos del Siglo XX –sean ciencia-ficción, horror, aventura o género negro-, es que también como una reacción ante la mecanización y la racionalización del entorno, se da lugar a una búsqueda de personajes extraordinarios. Incluso, hacia los 90's da por entremezclar elementos cotidianos con fantásticos, como puede ser el caso de SPAWN, un ente infernal que coexiste en un ambiente urbano de vagos y supervillanos; películas como

**STAR WARS** que mezclan elementos de *sci-fi* (tecnología avanzada) con magia y un tanto de mundaneidad (granjeros que se convierten en caballeros con espadas de luz); o incluso expresiones musicales como la agrupación **RAMMSTEIN**, que conjunta música electrónica (tecnología) con Heavy Metal, este último inspirado en elementos de magia y mitologías góticas.



Savage Dragon

Es así como se llega al punto en que las visiones hacia el futuro generalmente tiende a ser fatalista, se habla de un futuro postapocalíptico, en el cual hay dominio de una tecnología más avanzada que la actual (entendiéndose "actual" al momento en que fue imaginada la historia), y a la vez, hay elementos clásicos de fantasía antigua, debidamente adaptados pero fantasía al fin. Personajes como el caballero andante con armadura, son

6. Duran, Uriel A., Colaborador del Grupo Editorial Vid. Spiderman # 23, México, 1999, p. 25.

sustituídos por héroes que se revelan ante un sistema opresor (sea un imperio, soldado-robot tipo TERMINATOR, o un raciocinio, pero no por ello dejan de ser monstruos fantásticos, extraterrestres, mutantes, cyborgs, máquinas de guerra gigantescas, etc.).



Misterio

La fantasía no sólo sirve como escape o una hipótesis, -en el caso de los futuros apocalípticos-, también tienen la función de una metáfora para ejemplificar, juzgar, criticar y a veces sentenciar acontecimientos que ocurren en el presente de o de los autores. Situaciones mundanas y comunes como la violencia callejera, la despersonalización o la censura se explotan al medio de la fantasía apocalíptica de manera un tanto exagerada.

Tal exageración no se da para sobrevolar las cosas, sino por pantomima, es decir, para que resalten más las situaciones. Por ejemplo en los cómics el físico de un héroe es presentado como increíblemente fuerte, pero solo para

destacar que es un individuo superior al ser humano promedio. En todo caso los escenarios catastróficos del futuro sirven para que el espectador se cuestione y reflexione si verdaderamente llegase a darse un futuro como el planeado, de seguir con las tendencias actuales.

Por citar solo un ejemplo, en la película **CUANDO EL DESTINO NOS ALCANCE** se analiza el problema de la sobrepoblación y según el planteamiento de la cinta a la gente no le quedará más opción que alimentarse de otros humanos ("soikver verde"). En ocasiones, la ficción también sirve para ofrecer soluciones prácticas o ideologías a situaciones que más que hipotéticas, son solo un reflejo distorsionado de la realidad.



Apocalypse

## LOS ARMAGEDDONES

Los ambientes apocalípticos se desarrollan preferentemente en medios urbanos. Independientemente de la existencia "virtual" en una ciudad (un niño sabrá como es el mar al verlo en la televisión, aunque en su vida nunca viaje por playa alguna), los futuros apocalípticos se apoyan en las ciudades para exponerlas como enormes masas frías e inhumanas que minimizan y despersonalizan a los humanos que habitan en ella.



Doomsday

Por otra parte, pese al dominio casi fascista de la tecnología, la capacidad de asombro no se ha perdido aún, por lo que cabe la posibilidad de buscar respuestas espectaculares para explicar el funcionamiento del mundo. Para este fin, a veces se recurre al uso de paradojas y en otros casos a la religión (desde los 90's a la fecha esta tendencia ha trascendido en el ámbito de fenómeno social, como es el "boom" de la angelología y la proliferación de sectas por el Internet).

Gracias a la extensa cobertura de medios de comunicación, se ha hecho posible no solo comparar religiones, sino incluso hacer una suerte de "mercadeo" para elegir credo, colocándolos a todos en el mismo nivel de credibilidad. Así la situación, en muchas ocasiones la religión es también parte fundamental de la ficción, incluso en los mundos apocalípticos.

Por ejemplo en el cómic de **JUDGE DREDD** (personaje llevado al cine por Sylvester Stallone en **EL JUEZ**), aparecen unos criminales, **LA FAMILIA ÁNGEL**, cuyo miembro más brutal es **ANGEL MEAN MACHINE** (Ángel Máquina Mala), que es un cyborg psicópata que juega con la Metáfora de "Ángel" y en el caso de **SPAWN** se maneja una libre interpretación de los dogmas católicos respecto al cielo y al infierno.(7)



Overtkill

7. Durán, Uriel A., Colaborador del Grupo Editorial Vid, *The Curse of Spawn # 2*, México, 2000, p. 23.





# **Capítulo 2**

## **Los Valores del Cómic**

## LOS VALORES DEL CÓMIC

La escritura desde tiempos inmemoriales ha sido el desfogue del ser humano. Conocimientos sacros y profanos dieron rienda suelta a manifestar las más maravillosas historias, los hechos más heroicos y los más puros sentimientos. Con el trascender de los años y con la ayuda del invento de Gutemberg, la escritura tuvo un medio masivo de expansión, muchas personas podían tener acceso a lo que en su tiempo era solo de los ricos y poderosos.

Era una época de transición, muy a la par surgieron modestos escritores, los cuales hacían uso de la única arma: su sabiduría, la cual plasmaron en papel su legado. Muchos otros manifestaron sus ideas y teorías, y unos cuantos eran condenados por herejes.

Pero ¿a qué conlleva todo esto?, a la más pura expresión de sí mismos, de sus visiones, de lo que sienten, de dejar fluir sus sentimientos y de expresar sin ningún tapujo sus valores, ya que este arte tiene como principal característica —al igual que la caricatura—, la libre facultad de la imaginación en toda su expresión y fluidez de talento.

La trascendencia del tiempo no pasa por alto y la evolución de este medio se convirtió de información a comunicación, muchas fuentes gráficas brotaron y se desarrollaron creando poco a poco lo que hasta nuestros días conocemos.

El cómic es estandarizado como una evolución y fusión de dos de las más puras formas de arte: la pintura y la escritura, ya que según Marshall: "Wittgenstein sostiene que el lenguaje, para representar, debe también pintar. Y para ser cuadro debe también representar los hechos objetivos y el estado de las cosas de modo muy parecido a como los hace una pintura muy especial; La pintura idiomática ideal es, pues, la pintura lógica. Corresponde en principio a la pintura especial de nuestro análisis interior, pero así como la pintura estética, cuyo sentido difiere de la especial, así también es el caso del lenguaje"<sup>(8)</sup>, y la historieta no obstante posee identidad propia, ya que siendo vástago de estas manifestaciones artísticas tiene la necesidad y posee la facultad de expresar sentimientos.

El poder y el valor, el bien en contra del mal, la religión, la política y otros aspectos poco a poco se han infiltrado en las viñetas del noveno arte transformándolo en excelentes obras, ya que sus contenidos —no tan alejados de la realidad—, son punta de flecha en la estructura fundamental del Arte Secuencial.

Es por eso que el cómic se ha ganado un lugar gracias a su más pura expresión dentro de las bellas artes —aunque algunos todavía lo niegan—, el noveno arte se ha infiltrado de manera involuntaria dentro de nuestras vidas y que mejor aún de nuestro contexto cultural.





# 2.1

## Dualidad: Bien vs. Mal

## 2.1 DUALIDAD: BIEN VS. MAL

Las grandes relaciones fundamentales entre la naturaleza y la condición humana son: luz y oscuridad, poder y debilidad, vida y muerte, espíritu y materia, bien y mal, amor y odio.(9)



Dos Caras



Wolverine vs. Sabretooth

El conflicto es la esencia del drama. ¿Está alguien en desacuerdo con esto?. Bueno pues entonces vamos a llevarnos bien. Como lo veo por su naturaleza misma, las historietas se inclinan a preferir personajes grandilocuentes, a taquigrafar las emociones y un ritmo narrativo acelerado. Lleva esto a los extremos y ¿qué obtienes?: bien, es lo más apropiado.

En los años 40's alguien tuvo la idea de enfrentar al SUBMARINER contra la HUMAN TORCH. Agua contra fuego, los ejemplares volaron de los puestos de revistas. Un cuarto de siglo después HULK Y THING (mejor conocido como La Mole) lucharon por primera vez. Un *hit* instantáneo del cómic. Entonces otro visionario olvidado tuvo la idea de enfrentar a SUPERMAN de DC contra SPIDERMAN de MARVEL, en un combate sin precedentes entre compañías. Fue el boleto soñado por los aficionados, por una lucha de historieta.

Poco tardó para que BATMAN enfrentara a HULK. Entonces entraron en escena el CAPTAIN AMERICA y THE WONDER WOMAN. Hasta Muhammad Ali saltó

9. Albertoni, Francesco, Las Razones del Bien y el Mal. Ed. Gedisa, México, 1981, p.74.

al ring intercambiando golpes con IRONMAN y más tarde los JÓVENES TITANES lucharían contra los X-MEN, con La JLA y Los VENGADORES, en el vestidor se llamó a una tregua. Ese es el problema con las luchas... alguien debe ser el perdedor. Y nadie quiere ser... a menos, claro que su chico haya hecho carrera siendo tan malvado y que la gente pague dinero por verlo perder.



Predator

negativo, no tiene estatuto ético. El bien es aquello que debe ser amado y deseado(11), pero ¿qué es el bien y qué es el mal?, ya que ante los ojos de las personas esto se convierte en visceral y que según las convicciones y moral de las personas lo que es conveniente para algunos, es denigrante, los demás y viceversa.

Dentro de los guiones del cómic siempre existirá la eterna lucha de lo positivo contra lo negativo, el héroe contra el antagonista; como sabemos el héroe representa los valores positivos de una sociedad como la educación, la familia, la patria y una moral ética en la que dominan los buenos sentimientos y el amor al prójimo. Mientras que el otrora enemigo es el despiadado y sucio criminal que atenta contra los principios de esa sociedad que lo rechaza.

¿Tú sabes?, como por ejemplo, si fuera un asesino de masas de otro planeta, diabólicamente malo como DARKSEID o THANOS. Esto descubrió precisamente DARK HORSE, cuando pusieron a las criaturas de las películas ALIEN y PREDATOR juntos en el mismo cómic. Ganarán o perderán, ambos ganaban. Dado todo esto, el concepto de juntar a BATMAN y PREDATOR parece ahora obvio, como todas las pinceladas geniales.(10)

El mal es un bien negado, algo que tenía la estatura de ser como valor y debe serle quitada... Ella es lo



Captain America vs. Red Skull

10. Gibbons, Dave, Escritor de Batman vs. Predator, Ed. Vid, México, Entrevista hecha en Hartfordshire, Inglaterra, Agosto de 1992, p. 8.  
11. Albertoni, Francesco, Las Razones del bien y el mal, Ed. Gedisa, México, 1981, p.74.



Como se ha mencionado, los cómics están vinculados a las características económicas, sociales y culturales de una sociedad en la que se origina, y por consecuencia se estandarizan y estereotipan personajes, como ejemplo tenemos los Estados Unidos que libraban una feroz guerra contra los nazis, un villano de horrendo aspecto producido por las quemaduras de un ácido, le dejó el rostro cadavérico y de color rojo al cual llamaron RED SKULL (Calavera Roja) y aquí se engloba los lineamientos de un villano: la repulsión y el desprecio de una sociedad que lo rechaza por la cual luchó y ahora quiere destruir.

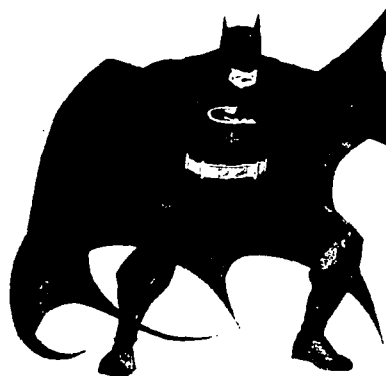
Como hemos dicho, al surgimiento de un antagonista nace el héroe que debe de superar en todo aspecto al malo, la figura del CAPTAIN AMERICA cumpliría con el cometido.



Lobo vs. Wolverine

El dilema de la creación del bien y del mal constituye en el inconsciente

general de todas las sociedades aquello que las une, porque todas son el producto de ello<sup>(12)</sup>, por eso el objetivo del cómic es identificar al lector con la historia en un espacio-tiempo determinado, y mientras más horrible y perverso sea el antagonista, siempre existirá el guapo, musculoso y carismático héroe que acabará con el mal.



Batman

En la literatura, se ha dado un fenómeno de categorización de personajes, en la cual es muy raro y difícil establecer el bando y/o procedencia del personaje.

En el mundo de los cómics, las posibilidades se encuentran muy bien definidas: o sea, el lado del bien y del mal. Esto nos marca de principios quiénes son los estereotipos a seguir y cuáles son los que se eviten.

Sin embargo, la evolución del medio les abrió la puerta a un tipo de personajes que anteriormente les pertenecía exclusivamente a la literatura y que es la controvertida figura del **antihéroe**.

12. Albertoni, Francesco, Las Razones del bien y el mal, Ed. Gedisa, México, 1981, p.74.

## EL HÉROE Y EL ANTAGONISTA

Según Propp y los principios básicos de la morfología del cuento, la literatura contempla los roles de héroe y antagonista, en donde ambos van a tener objetivos bien definidos, es decir: si uno de ellos consigue su propósito (el bueno), el otro no lo va a alcanzar (el malo). Pero en realidad ¿qué es el bien y el mal?. Claude Bremond se centra no sobre el contexto mitológico del cuento, sino sobre la lógica narrativa en sí misma, no sobre contraposiciones paradigmáticas, sino sobre la sintaxis del comportamiento humano.



Venom

Piensa que las funciones –bien y mal como lo determina Propp–, es efectivamente un “átomo narrativo” y que el relato está formado por agrupaciones de esos átomos. Estas funciones abren la posibilidad misma de todo proceso bajo fases y formas de una conducta correspondiente o de acontecimientos correspondientes

(de la conducta). Sin embargo, a diferencia de A. J. Greimas, considera que cada fase no se aplica en un orden obligatorio.(13).

Por ejemplo, en el mundo del cómic están los casos de Lex Luthor y Eddie Brock –mejor conocido como Venom– en donde no siempre fueron malos y su cambio se debió al sentirse súbitamente traicionados por sus compañeros y amigos: Clark Kent y Peter Parker (Superman y Spiderman respectivamente).



Lex Luthor

Cuando hablamos de héroes y villanos, las implicaciones morales se encuentran incluidas: uno hace lo correcto y otro lo incorrecto. Cuando hablamos del antagonista y protagonista nos remite a una cuestión de conflicto e intereses que si bien parecería ser lo mismo, tiene un alcance mayor: dos personas pueden estar buscando el lograr un bien, pero el que lo logre hará que el otro no lo consiga.

13. Mélétnski, E., El Estudio Estructural y Tipológico del Cuento, contenido dentro del libro: Morfología del Cuento, Propp, Vladimir. Ed. Fundamentos, Madrid, 1971, p. 205.

De la misma forma, un choque entre dos personajes negativos de la misma relación.

El quién es protagonista y quién es antagonista depende exclusivamente de cuál es la perspectiva con la que se estará narrando la historia en cuestión.



Punisher

En la aparición del antihéroe, su postura no es la del antagonista, si bien un antihéroe puede tener un antagonista físico —PUNISHER tiene su propia colección de enemigos— la verdadera lucha se da a nivel interior. Es el individuo contra una escala de valores, que obliga a que, para lograr un objetivo, se tenga que sacrificar otro.

De la misma forma que la relación héroe-antagonista, el papel del antihéroe puede desarrollarse dentro de varios planes morales. PUNISHER

por ejemplo, sabe que tiene que romper la ley para conseguir la justicia, al grado de estar dispuesto a sacrificarse con tal de conseguir su objetivo. Puede ser un asesino sanguinario con un código moral muy bien establecido.

Curiosamente la situación emocional de LOBO es muy similar a la de Frank Castle (nombre verdadero de PUNISHER), a pesar de que moralmente sean opuestas. LOBO crece en la libertad, la capacidad de decisión y el bienestar, pero su perspectiva es completamente irresponsable y egoísta: él busca su libertad, su capacidad de decisión, su bienestar y, por esto, es capaz de romper las reglas existentes.



Magneto

Se ha dicho que el antihéroe rompe ciertas reglas sociales en aras de la consecución de ciertos objetivos. Esta "ruptura" se da, obviamente, dentro de la perspectiva de la misma sociedad, y es la que marca una de

las diferencias principales entre villano y antihéroe: El villano reconoce las pautas morales y les otorga valor, pero las rompe de manera consciente y voluntaria.



Galactus

El antihéroe por su parte tiene una escala de valores clara y bien establecida, y si algunas reglas sociales coinciden con dicha escala y otras no, es algo que lo tiene sin cuidado. Siendo completamente exactos, MAGNETO es el antagonista solo porque sus objetivos son contrarios de los X-MEN, pero en ocasiones en que se han contado las historias únicamente alrededor de él, pasa a ser un antihéroe.

Pero aquí hay que hacer una diferenciación clara: si bien en todos los antihéroes, la escala de valores es clara y bien definida, eso no significa que sea moralmente

correcta. LOBO es un hombre de palabra, responsable en su trabajo —y solo en su trabajo—, y con un código de honor. Eso, sin embargo, no evita que tenga un absoluto desprecio por toda forma de vida.

Si vemos bien, muchos personajes están en el caso de MAGNETO, que sólo son antagonistas y viceversa, pues su perfil es básicamente de un antihéroe, DARKSEID, THANOS, GALACTUS, SPAWN, BATMAN y muchos otros se encuentran en estos casos, y de hecho, con algunos hemos visto este comportamiento cuando la historia se centra exclusivamente en ellos.



Thanos

Y aceptamos que la identificación del sector con los personajes tiene mucho que ver con su rol en la narración. El que LOBO tenga tantos seguidores entre los fans del cómic es quizá, lo que ha impedido que se le encuentre dentro de las filas de los villanos, aunque tiene méritos de sobra para caer en esa categoría.(14)



# 2.2

## Religión

## 2.2 RELIGIÓN

### PRIMERAS CIVILIZACIONES RELIGIOSAS

Aunque en Grecia no había organización religiosa oficial, se veneraba en ciertos lugares sagrados. Delfos, era un sitio sagrado dedicado a Apolo, el templo incluía un Oráculo, a quien valeroso viajero consultaba sobre su futuro. Un grupo de sacerdotes que podían además ser funcionarios de la comunidad, interpretaban las palabras de los dioses, pero no poseían algún poder especial. Aparte de sus plegarias, los griegos solían ofrecer sacrificios de animales domésticos a los dioses, por lo común eran las cabras.



Engraving of Apollo, XIX  
Lambert, J. G. Goussier  
L'Art et l'Archéologie, Paris, 1868

Grabado del Siglo XIX

La mitología griega se desarrolló a partir de las primitivas religiones de

los habitantes de Creta, una isla del mar Egeo donde surgió la primera civilización de la zona alrededor del

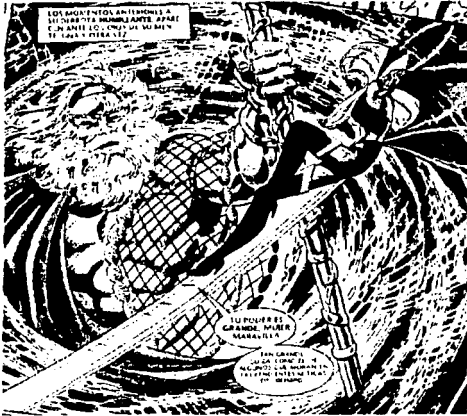
año 3000 a. C. creían que todos los objetos naturales tenían espíritus y que algunos objetos, tenían poderes mágicos. Con el tiempo estas creencias se desarrollaron a través de una serie de leyendas que abarcan objetos naturales, animales y dioses con forma humana.

Los antiguos griegos explican el desarrollo de su mitología en su Historia Sagrada. Euhemero, un mitógrafo que vivió en el año 300 a. C., registra la difundida creencia de que los mitos eran distorsiones de la historia y que los dioses eran héroes a los que se había glorificado con el tiempo. En el Siglo V a. C., el filósofo Pródico de Ceos, enseñaba que los dioses eran personificaciones de números naturales, tales como el Sol, la Luna, los Vientos y el Agua. Herodoto un historiador, creía que muchos de los rituales griegos procedían de Egipto.

Cuando la civilización griega se desarrolló, específicamente en el periodo helenístico, la mitología había evolucionado. Nuevas filosofías y la influencia de civilizaciones vecinas, produjeron una gradual modificación en sus creencias, sin embargo, las características esenciales de los dioses y leyendas permanecieron inmutables.

El ritual romano distingue dos clases de dioses, los di indigetes y los di

novensiles. Los di indigetes eran dioses protectores del Estado, las festividades fijas del calendario indicaban sus nombres y naturaleza. Los di novensiles fueron divinidades posteriores introducidas al periodo histórico.



Poseidón

Las primeras divinidades romanas incluían una serie de dioses que protegían una actividad humana, cuyo nombre se invocaba al ejecutarla. Fragmentos de un viejo ritual que acompañaba actos tales como sembrar, revelan que en cada frase se invocaba una divinidad diferente, cuyo nombre deriva del verbo correspondiente a la acción realizada. Por ejemplo, si se requería de una acción que ameritara un gran esfuerzo físico, se solicitaba la fuerza de Heracles.

Esas divinidades se agrupaban bajo un término general de dioses auxiliares o subalternos, que se invocaban junto a las divinidades mayores.

El primitivo culto romano era polidemonista, es decir, adoraban a los dioses invocando sus nombres y funciones. Una de las similitudes de los romanos para con los griegos es que adoraban a los mismos dioses, pero cada una de estas culturas les llamaban de distinta manera, por ejemplo, al dios supremo Zeus se le conocía como Júpiter, al dios de los mares Poseidón se le llamaba Neptuno, etc.

El carácter de los di indigetes y sus festividades, muestran que el primitivo pueblo romano no era sólo una comunidad agrícola, sino que también practicaban la lucha y la guerra. Los dioses representaban las necesidades básicas de la vida cotidiana, estaban escrupulosamente acordados los ritos y las ofrendas consideradas adecuadamente, por ejemplo Jano y Vesta cuidaban las puertas y el hogar, los Lares protegían el campo y la casa, Pales, los ganados, Saturno, la siembra, Ceres, el crecimiento de los cereales, Pomona, los frutos, Consus y Ops, las cosechas.

Hasta el majestuoso Júpiter, el soberano de los dioses, era venerado por la ayuda que a sus lluvias podía dar a sus granjas y viñedos; en un sentido más amplio se consideraba que tenía poder sobre el rayo, era el encargado de regir la actividad humana y protegía a los romanos en sus actividades militares en las fronteras de su comunidad.

El origen mítico de la mayor parte de los símbolos de la expresión religiosa está históricamente fuera de duda. Aun los símbolos más espirituales de las religiones más moralizadas tienen



su fuente en el útero de lo inconsciente del cual ha nacido el mito y el símbolo, que no es más que un cuento, un producto espontáneo de la consciencia irreflexiva y acrítica en que están representadas las fuerzas de la naturaleza en formas personales o cuasi personales realizando funciones sobrenaturales y sobrehumanas.(15)



Ángel

## LA RELIGIÓN CATÓLICA

Según los dogmas católicos (adaptados más o menos a un nivel general dentro del contexto popular de la cultura occidental), al benévolo DIOS todopoderoso se le opone un ente totalmente maligno que lo odia, y que de paso, odia a toda la raza humana, pues después de todo, está hecha "a su imagen y semejanza". Esta entidad maligna, conocida como el **DEMONIO** o **SATÁN** (entre muchos otros nombres), posee poderes y habilidades muy superiores al humano común, por el simple y sencillo hecho de que conserva parte de su origen celestial.

Resulta ser que esta entidad y/o algunos de sus subordinados deciden utilizar el recurso de la posesión para corromper lo creado por DIOS establecido en su decálogo de mandamientos o normas que los mortales deben cumplir para ganarse un lugar en el Cielo.

## EL DEMONIO

Si se trata de maldad, toda cultura tiene a quien achacársela (la única excepción en el mundo es la tribu aborigen de la Isla de Pascua, pues ellos no creen en un dios o demonio malvado). Desde el punto de vista occidental, dicho honor recae sobre el **DIABLO**, también conocido como **SATÁN**, **SEÑOR DE LAS MOSCAS**, **LUCIFER** o el **MALIGNO** y un largo etcétera; más de ahí que también se le llame "EL DE LOS MIL NOMBRES".



Satanás

15. W. Marshall, Urban, Lenguaje y Realidad, Fondo de Cultura Económica, México, 1979, p. 487, 488.

## EL CIELO

Así como la Angelología que estudia la estructura social del Cielo reconoce una clara división entre clases angelicales en la que Dante Alighieri en su obra LA DIVINA COMEDIA categoriza en 9 niveles jerárquicos encabezados por YAVÉ —el nombre de DIOS en el Antiguo Testamento—, seguido por las partes de la trinidad: EL ESPÍRITU SANTO, DIOS HIJO (JESUCRISTO), los APOSTOLES y todos los SANTOS, SERAFINES, QUERUBINES, TRONOS, (que estos tres son considerados los más cercanos a DIOS) y por último los ARCÁNGELES —sargentos— y ÁNGELES —soldados—, (considerados como los más cercanos a los humanos).



Los Jinetes del Apocalipsis

Pero no siempre los ÁNGELES eran motivo de luz y esperanza y protección ya que a veces tomaban papeles de heráldicos, pregoneros de muerte y guías al lumbral de la muerte. Entre los ángeles más conocidos y temidos se encuentran los CUATRO JINETES DEL

APOCALIPSIS que son la representación de la **muerte, hambre, peste y guerra.**

## EL INFIERNO

La Demonología establece la división jerárquica en el Infierno y admite una clara separación de clases de demonios, muchos de ellos con nombres propios, donde LUCIFER es el rey supremo. Pero vayamos por partes el monoteísmo judeocristiano indica que cuando el ángel LUZBEL se reveló al orden divino, lo siguió un tercio de la población de ángeles, quienes aunque conservaron sus poderes angelicales, tuvieron que acompañar a Luzbel, en su caída.



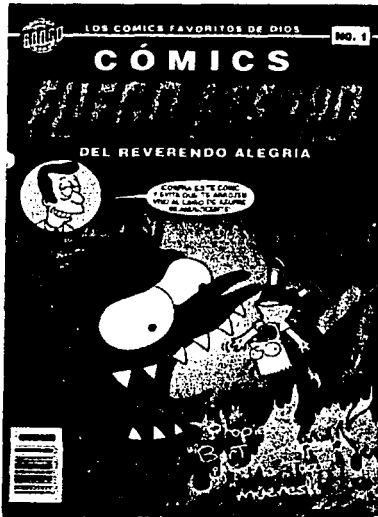
Denisse

El mismo monoteísmo no tuvo prejuicio alguno a la hora de voltear a otras religiones, y de "reconocer" en los otros dioses a los demonios compañeros de Lucifer. Así dioses como el BAAL mesopotámico, terminaron llamándose de modo distinto (BAEL en este caso), y catalogándose como demonios.

En fin, tras contactar con muchas religiones, hubo una legión entera de demonios, así que hubo necesidad de poner orden. Los teólogos pronto hicieron concilios y pudieron "reconstruir" cómo era la organización

del infierno, según su propio punto de vista. Y es que al final es como se dice por ahí: "nada es verdad, nada es mentira, todo es según el cristal por donde se mira".

Según los hebreos, el Diablo está ahí como castigo en forma de tormento eterno contra el que haga mal en vida. Sin embargo, pese a su bato poder es débil comparado con el CREADOR, y no puede hacer nada contra aquellos que se apegan a sus reglas. En este sentido el Diablo solo se mantiene a la espera de alguien que salga del camino y por consecuencia, de la protección de Jehová para entonces llevárselos al SEOL –infierno-, ya que el Hombre es la criatura responsable de su miseria, y su peor enemigo –al igual que el Dios creador que lo desterró-.



The Simpsons

Por otra parte, tenemos también la versión cristiana que indica que el Diablo es la antítesis y rival de

JESUCRISTO, tal como se describe en el Nuevo Testamento, en especial en el Apocalipsis. Aunque se sigue creyendo que su poder es inferior al de Dios todopoderoso y benévolo, el Diablo aparece como un ser astuto y engañador, capaz de hacer dudar a cualquiera del poder de Dios, para que entonces, mejor se una a él. Así, el Diablo no es el castigo, sino el mal que existe por el simple hecho de oponerse al bien –de aquí surge también, años más tarde, el dilema de que Dios es benévolo ¿por qué creó y permite que exista el Diablo?-



Mephisto

El enfoque cambia por completo hacia la edad media, época de donde proviene gran parte de nuestras costumbres y creencias occidentales actuales. Por un lado la muerte no era muy esperada que digamos, ya que ésta podía venir de alguna enfermedad como la peste bubónica o en un campo de batalla. El promedio de vida era de 35 años. Y para empeorar si no se era noble o clérigo la vida significaba trabajar de sol a sol.

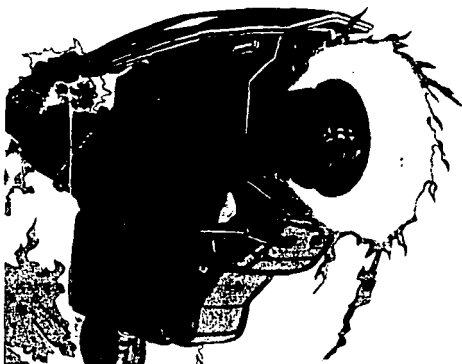
Así pues la idea general era que si el Diablo era menos poderoso, por lo menos en la tierra si tenía más poder que el Creador mismo, y por su culpa era todo lo malo que existía (sí un clérigo se volvía alcohólico, por ejemplo, no era por falta de voluntad, sino por la culpa del Diablo que le ponía el vino cerca). Para liberarse de Satanás el hombre inventó el Bautizo, y cuando alguien era absorbido o tomado por una posesión demoniaca -otra arma del Diablo-, se recurría al Exorcismo.



Muerte

## PACTO CON EL DIABLO

Caso muy claro lo podemos encontrar en la obra DR. FAUSTO de Goethe escrita en 1604 en la que el protagonista pide el conocimiento máximo a cambio de su alma, dentro del noveno arte existen personajes como Johnny Blaze que era un acróbata que vendió su alma al demonio MEPHISTO a cambio de la vida de Crash Simpson -hermano de Roxanne y cuñado de Blaze-, quien lo engaño y Simpson murió en un accidente de motocicleta. Como pago, lo transformó en un esqueleto ardiente llamado GHOST RIDER. Otro fue el oficial de policía Michael Badilino -que también hizo pacto con MEPHISTO-, poseedor de un odio por el GHOST RIDER, el "Príncipe de las Mentiras" le dio al amargado hombre el poder que requería llamándose: VENGANZA.



Ghost Rider

Ya que el Diablo no era omnipotente, para estar por todo el mundo, recurría a sus legiones de demonios BARBATOS, BEETZEBUB, AZAZEL, ASTAROTH, FRIMOST, SURGAT, etc., (aunque algunos eran de la opinión que sólo eran múltiples identidades de un solo ser). En esta época surge también la idea del "Pacto con el Demonio", ante la urgencia de mejorar lo más rápido posible el nivel de vida. Al fin y al cabo, no sé tenía nada que perder más que el descanso eterno, aunque con lo vivido en la tierra, ya hasta uno estaría acostumbrado a parecer día con día.

## JERARQUIAS INFERNALES

Según los planteamientos de la serie SPAWN, el MALEBOLGIA (el origen de esta palabra se sospecha que es el Arameo, aunque claramente es una derivación latinizada, tal como se acostumbraba en la Edad Media. En todo caso dicho nombre, en los textos antiguos, se dice que significa simple y llanamente "Señor de la Peste"), es el demonio más poderoso del octavo Círculo del Infierno. En otras palabras él no es Lucifer o Satán, aunque por el momento así lo parezca.



Malebolgia

La visión oficial de la Demonología le da un poco de respaldo, ya que, según está, a LUCIFER (Emperador del Infierno) le sigue inmediatamente BELZABETH o BEETZEBUB (Príncipe del Infierno), ASTAROTH (Gran Duque), LUCIFUGO (Gran Ministro), SATANACHIA (Gran General) y SARGATANÁS

(Brigadier). Luego siguen otros nueve demonios variados, según las versiones MALEBOLGIA está entre estos quienes a su vez dirigen legiones propias.

Pero al fin todos los demonios le deben obediencia absoluta a Lucifer al cual se supone seguirán en batalla final profetizada en el Apocalipsis. Ahora bien, si se reconoce la categoría de maldad en los demonios, también se dice que es posible engañarlos, aunque resulta poco recomendable, dado sus poderes superiores. Si bien que por el otro lado, todavía hay quienes prefieren reconocerles su categoría de "castigo justo para el malvado", más que la de "mal por el solo hecho de serlo. En todo caso, al final solo resulta ser maldad".(16)



Drácula

## ALGUNOS DEMONIOS

En el arte del cómic encontramos a muchas deidades y entidades salidas del averno, por mencionar algunas de las más conocidas están: MEPHISTO, CENTURIOS –El Hombre sin Alma–, THE DEMON, ZARATHOS, HELL BOY, ETRIGAN y hasta el mismísimo DIOS golpeando al DIABLO cual riña callejera en el cómic de SAVAGE DRAGON.

ETRIGAN este demonio (no más importante que los demás) es el que nos interesa que será uno de los personajes principales páginas más adelante. Se categoriza dentro del universo DC como "El Demonio y Rey del Infierno"; es un ente infernal capaz de alterar su peso y su estatura a voluntad, se dice que es medio hermano del mago de la Corte de Camelot del Rey Arturo: Merlín.



Zarathos

En el infierno, que es el lugar en el que las almas pecadoras van a ser castigadas eternamente por sus fallas en vida –con un estricto castigo- vive este demonio. Como ya hemos mencionado el infierno posee una escala social de castas en donde ETRIGAN pertenece a la de los demonios poetas (una de las más altas y poderosas). Así como la mayoría de los demonios él también es malo y despiadado, e intransigente con toda ley.



Centourios

En el universo del cómic ha sido nombrado Rey (pero recordemos que Lucifer, Beetzebub y Azazel son los que realmente ejercen poder), además de poseer las facultades de entrar y salir con toda libertad del infierno y la peculiar manera de hablar en verso.



# 2.3

## Política



## 2.3 POLÍTICA

El florentino Nicolás Maquiavelo estipuló que la política era la "sutil manera de gobernar con todo el rigor científico el tema de la soberanía, ya que todos los Estados, todas las dominaciones que han ejercido y ejercen soberanía sobre los hombres, han sido y son repúblicas".

Cuando surgieron los primeros asentamiento humanos hubo la necesidad de crear reglas y normas para asegurar el orden y la convivencia armoniosa entre individuos. Para hacer cumplir las reglas, se tuvo que crear un subgrupo de personas con la labor exclusiva de vigilar al resto de la comunidad.

Esto lo acentúa Charles Darwin y mucho tiempo después lo reafirma Nietzsche al decir que desde las primeras sociedades establecidas como tal desde un clan hasta un imperio, siempre existirían personas más visionarias o con poder no importando la precaria existencia de pensamiento en masa, o sea que siempre existió un ser mucho más apto que el resto, y sería su vida una vertiente: lo tomarían como líder o como un desquiciado.

De esta manera surgieron las fuerzas policiales, cuyos antecedentes pueden rastrearse hasta civilizaciones como la Egipcia, la China, la Inca y la Griega. En teoría la presencia política basta para asegurar el buen funcionamiento de la comunidad y el control de la criminalidad.

Sin embargo ya varios griegos estudiosos, filósofos y eruditos de la política, tuvieron el acierto de señalar que el "poder corrompe" al darse cuenta de los abusos por parte de los gobernantes y por extensión de los militares, y de los encargados de ejercer funciones policiales.



Monkey Man

El escritor André Breton, padre del Surrealismo, no vaciló en escribir en 1942: "El hombre no es tal vez el centro, el punto de mira del Universo. Se puede llegar a creer que existen por encima de él, en la escala animal, seres cuyo comportamiento les es tan ajeno como puede ser el suyo al insecto o a la ballena".

Se dice que "la democracia es el gobierno de las mayorías pero eso no necesariamente implica que la mayoría siempre tenga la razón". Así pues, en la práctica resulta fácil que la minoría al poder se engolosine y busque sacarle mayor provecho a

ese poder a como dé lugar, o sea que corrompe.

Dentro de los cómics encontramos un buen número de gobernantes tiranos, monarcas y dictadores poseedores de una fuerza descomunal y gran inteligencia que aprovechan para sus bienes personales y propios, tales casos los encontramos en las figuras del DOCTOR DOOM, THANOS, DARK SIDE, GALACTUS, entre otros.



Doctor Doom

"Porque nada hay mejor para conservar —si se quiere conservar— una ciudad acostumbrada a vivir libre que hacerla gobernar por sus mismos ciudadanos", reafirma Maquiavelo.

## LIBERTAD DE EXPRESIÓN

Se habla mucho de la "Libertad de expresión", que se ha estipulado

como el libre pensamiento manifestado en diversos ámbitos, artes y expresiones, pero a ciencia cierta ¿qué es y en verdad se imparte?.

La respuesta obviamente es subjetiva, la cual, desde que el individuo es pertenece a una institución (dando como ejemplo una empresa de historietas), te debes acatar al orden y lineamiento de dicho corporativo; por así decirlo, muchos de los dibujantes se han dado al individualismo ya que sus jefes no les otorgan la libertad y el respaldo para ejercer sus propias obras lo que se ha llegado a conocer como la privatización del talento, (y que esto puede venir a repercutir directamente en las ganancias de la editorial).

En México se puede dar el caso más extremo de la libertad de expresión en comparación con otros países americanos, podemos afirmar que no estamos tan cerrados y vigilados en el aspecto, de que es lo publicable y que no, como caso común tenemos a la "literatura de Bolsillo" o los famosos "Sensacionales" que son publicados por la empresa Vid y Ejea, en los que se muestran portadas, textos y contenidos altamente sexuales y pornográficos.

Afortunada o desafortunadamente cualquier persona que cuente con la cantidad requerida puede ser poseedor de publicaciones no aptas para su edad y/o conocimiento. El conocimiento de dicho acto esta ya muy vinculado con la manera de vida del ciudadano que es muy difícil darse cuenta del acto ya que ha estado tan presente que no es perceptible al ser un escalón más de nuestra política de

vivir en armonía con lo que nos rodea: "vive y deja vivir".

Por así decirlo, las políticas de la empresa te limitan a una determinada libertad, privándote del compromiso autorral y de crecimiento como artista.

Por otro lado existe sin duda, la privatización de la idea o argumento mismo, pensamiento ambiguo, clásico o sin miras al arte o al crecimiento que aplican algunos altos mandos poseedores de un criterio anacrónico y una moral muy cerrada, como ejemplo citaré el que aconteció en Estados Unidos del cómic a tratar en este trabajo: Keith Giffen y Alan Grant, escritores de cómic de profesión tuvieron la idea revolucionaria: el de matar a uno de los antihéroes más leídos dentro de la industria de la DC COMICS: **LOBO**.



Superman vs. Lobo

Y digo también que es un parteaguas ya que su propuesta cambió todo el universo de la historieta, ya que fue el pionero en ser el mortal que ha sido bendecido con la inmortalidad, -es decir- que todos los argumentistas, letristas, dibujantes, escritores, etc., se limitaron a aceptar sus lineamientos y relativamente hacerse a la idea de que en determinado momento pudiera ganar en una batalla a cualquier superhéroe, cosa que en el mundo del cómic y de la compañía es alarmante, como el de ganarle a SUPERMAN, cosa que sería preocupante, pero adaptándolo bien al caso sería provechoso explotarlo con un fin económico.

La idea causó tal controversia que se concluyó aceptándola, el meollo del asunto está en que dicho antihéroe se muere y tiene una serie de peleas con los dioses, demonios y ángeles por no aceptar sus propuestas de reencarnación culminando en una salvaje pelea con DIOS mismo; en el país vecino se vetaría la historia a menos que se cambiara el guión original, cosa que se hizo sustituyéndolo por Torquemada. Esta edición salió a la luz con gran éxito y hasta la fecha se han hecho varias reediciones y LOBO se consagró como uno de los favoritos del público.

### UN PUNTO DE MUCHA POLÉMICA

El tema de la religión siempre sé ha tomado como "un punto trivial y de tacto", por ser un tanto moralista. Esto repercute en la sociedad con mucho interés ya que la mayor parte de ella es católica, y estas trivialidades al catalogarse como

tabúes, recaen en la población manifestando su ingratitud ya que no les es permitido mofarse o atenta con la integridad de sus creencias.



Hellboy

Otro ejemplo se suscitó en la ciudad de México con el cómic HELLBOY, dicha publicación creada por el artista Mike Mignola y el escritor John Byrne; éste en realidad es un demonio salido del infierno, atraído por un hechicero al servicio de los nazis, en 1944, pero por error, terminó surgiendo con los aliados.

Educado por un investigador paranormal, HELLBOY creció, y a su vez se convirtió en un agente de fenómenos paranormales. Dicho cómic, es más que una historieta de superhéroes demoniacos, es en realidad un cómic de terror, con marcada influencia de los relatos marcados por H. P. LOVECRAFT.

La historia está llena de cuestiones dogmáticas entre el cielo y el infierno, lo satánico y lo cristiano, lo real y lo imaginario, aunque, solamente se dio la publicación en español hasta el número cinco con la serie SEED OF DESTRUCTION.

Para la mayoría de los lectores mexicanos pasó desapercibido, pero para los interesados en el tema fue algo que tuvo mucho que decir, ya que nuestra sociedad puede aceptar la pornografía y las vanalidades de la llamada "literatura de bolsillo" como algo normal y cotidiano.

Pero como en su momento postulase el renacentista Maquiavelo: "el fin justifica los medios".



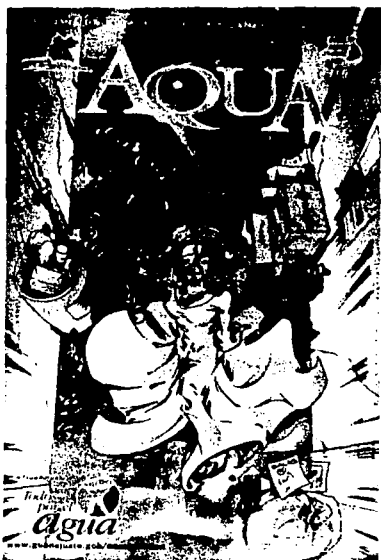
Dramatus

## EL PROBLEMA DE SER INDEPENDIENTE

Entre las dificultades que enfrentan los proyectos mexicanos se encuentran el de la falta de apoyo por

parte de las grandes editoriales, lo que se origina por los escasos de contenidos comerciales.

Por otra parte, los grandes costos que representa la producción de un cómic hace difícil el lanzamiento de los proyectos independientes, aunque esta tendencia está empezando a desaparecer con el nacimiento de proyectos originales independientes, que a veces son auspiciados por alguna institución ya sea pública o privada, como ejemplo tenemos el de los cómics mexicanos: DRAMATUS (independiente) y AQUA (que es auspiciado por la Comisión Estatal de Agua y Saneamiento de Guanajuato).



Aqua

Hace una década, la afición por el cómic no era expuesta de manera abierta, o así lo consideraba Luis Gantus, Presidente de la Convención de Historietas de la Ciudad de México. Pero fue hasta principios de

los 90's cuando el cómic sufrió el *boom* que fue causado en gran medida por LA MUERTE DE SUPERMAN.



Superman

Gantus acota en entrevista: "cuando inició el cómic, era visto como algo hecho para niños o *nerds*, gente que no tiene vida, y ahora empieza a ser un medio de entretenimiento, como lo que es... antes de 1994 el cómic en México era un medio escondido, ya que eran pocas personas que aceptaban que lo leían. Y con LA MUERTE DE SUPERMAN renace su popularidad en 1996".

En este hecho también coincide Francisco Jiménez, Presidente Editorial del Grupo Vid, quien comenta de manera más precisa: "con LA MUERTE DE SUPERMAN, el 19 de noviembre de 1992, es cuando la afición por el cómic se retoma y no sólo en México sino en todo el mundo, cuando se da la noticia, fue entonces que los títulos provenientes de Estados Unidos y Japón invadieron nuestro país". (17)

17. Guzmán Frias, Habacuc. El Universal, México, Domingo 8 de Julio de 2001, Espectáculos, p. E-18.





# 2.4

## Estructura



## 2.4 ESTRUCTURA

En nuestro tiempo el cómic es un instrumento de comunicación muy recurrido por cualquier tipo de persona de cualquier ámbito social, económico y cultural. Cada día se incrementa el número de adeptos afanosos de conocer más acerca del noveno arte y sus realizadores, la mercadotecnia del cómic es un proceso complicado ya que se requiere de un personal artístico altamente calificado para su realización —ya que la alternatividad del cómic acapara la atención del público—, por esto es conveniente saber cómo se hace o mejor dicho de qué se compone una historieta y las características primordiales de tal.



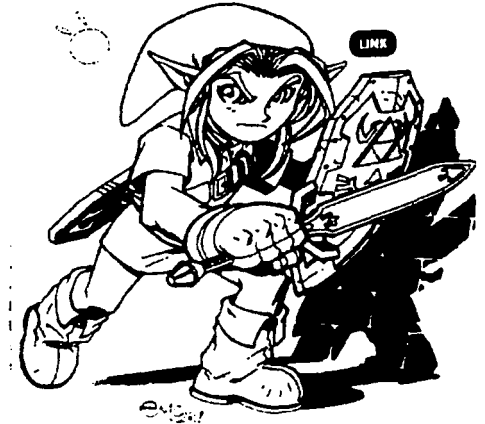
Batman y Superman

### 1. IDEA Y/O ARGUMENTO

#### HISTORIA

Dentro de la creación de una historieta la historia juega el papel más importante, es el alma de ésta. Sin tal no se podría dar el génesis.

La historia narra la temática que llevará determinado ser en tiempo, en espacio y circunstancia. Dick Giordano dice que: "...la historia es una técnica narrativa nunca antes vista. Así crearon un standard más fresco y emocionante para inspirar a futuros creativos.



Zelda

Esta nueva inyección de talento también rejuveneció las carreras de muchos creativos que ya existían en el medio, y que, tal vez ya estaban aletargados. Muchos aceptaron el reto y empezaron a hacer los mejores trabajos de su carrera.

Nombres conocidos empezaron a ganar nuevo prestigio, y se agregaron a la sensación de que era una época para ser un creador de cómic".(18)

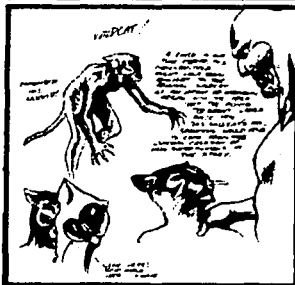
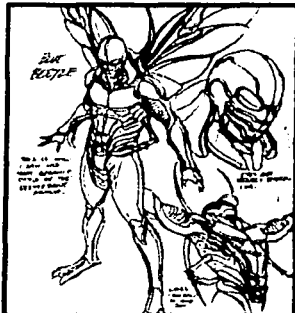
#### CREACIÓN DE PERSONAJES PRIMARIOS, SECUNDARIOS, DE REPARTO Y ESCENARIOS

La constitución física y psíquica es determinada por el autor ya que éstos

18. Gordiano, Dick. Vicepresidente y Director editorial de DC Comics Inc., Superman vs. Spiderman, Brasil. Ed. Vid, México, 1991, p. 5.

son los encargados de desarrollar la obra, dichos personajes abarcan —a la fecha— desde Dioses místicos a insectos insignificantes, de hombres superdotados a seres abominables, de mecánicos a mágicos, etc. Tom DeFalco explica: ...“la trama puede abarcar desde una inspiración matinal, hasta semanas de largas conversaciones, antes de que quede definida.

La mayoría de los dibujantes solo realizan una, tal vez dos páginas al día (y digo la mayoría, porque hay gente que necesita varios días para producir una sola página... y también estas esas benditas rarezas que pueden crear dos al día). Y a un lector normal solo le toma veinte minutos en terminar de leer todo un cómic.



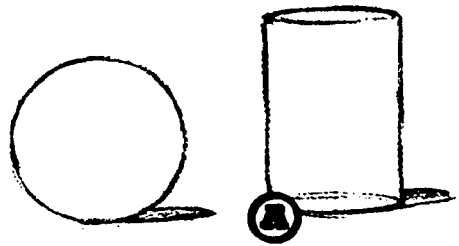
Blue Beetle y Wild Cat

No es exagerado decir que a un escritor le toma una hora y media completar una página de diálogos. Un entintador rápido también se lleva un promedio de dos páginas al día. Y también hay que tomar en cuenta el trabajo de letreristas, coloristas, correctores y editores”.(19)

Para crear algún personaje se tiene que seguir estos pasos:

- Creación a partir de figuras geométricas.

Para la realización de un personaje primeramente se dibujan cuerpos geométricos en un patrón de concordancia, o sea círculos o esferas para la cabeza, cubos o cilindros para torso y brazos, etc.



The Simpsons

- Figuras isomorfas. Ya creados dichos patrones se empiezan a moldear la figura dentro de las figuras y se empieza a dar forma y detallar.



The Simpsons

- **Figura humana.**

El siguiente paso es formar el encuadre del humano cierta posición o postura y con determinada vestimenta, utensilios y equipo. Por lo general los cómics siempre tienen la presencia del ser humano, y esto lleva a relación de que la fisiología humana debe de ser lo más precisa posible —no importando la alteración morfológica de determinados personajes, siempre y cuando se parezca a un ser humano—.

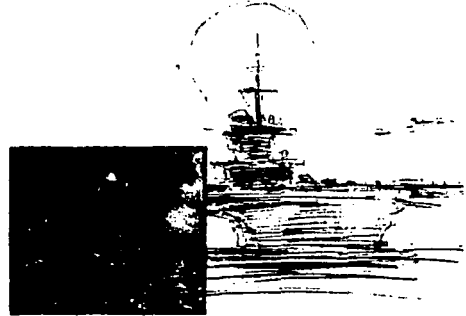


Tomb Rider

- **Técnicas mixtas.**

Actualmente existen un sin fin de técnicas y métodos; para la creación de algunas obras, la manera en que se hacen va de acuerdo con la técnica y el estilo del autor o dibujante que puede aplicar los ya mencionados o implementar de su propia inspiración uno revolucionario.

El método utilizado va desde el clásico óleo, acuarela, carboncillo, lápiz de madera, acrílico, y muchos otros. Las técnicas mixtas son la aplicación conjunta o mezclada de varias de ellas, por ejemplo se empieza a hacer un dibujo a lápiz, se continúa con aerógrafo, se detalla con pincel y se le termina con laca.



Fathom

## EXPRESIONES ANÍMICAS

Estas marcan un determinante dentro de la historia y el dibujo, ya que manifiestan el estado emocional del personaje, por enmarcar algunos tenemos:

- **Enojo:** el ceño fruncido.
- **Duda:** las cejas arqueadas.
- **Alegría:** la sonrisa es por demás decirlo.

- Emoción: ojos plenos y alegres.
- Tristeza: cabizbajo y lloroso.
- Aburrimiento: mano en la cara y mirada perdida o hacia arriba.
- Pereza: bostezo y ojos semiabiertos.
- Nostalgia: suspiro y mirada al aire.
- Molestia: boca, nariz y ojos comprimidos.
- Temor: ojos y boca plenamente abiertos.



Felipe

La mayor parte de dichas expresiones son copiadas de los gestos que nosotros los seres humanos producimos y éstos – dentro del mundo de la historieta –, puede ser aplicable a todo personaje aun siendo animal o extraterrestre.

## LENGUAJE

Este puede variar según el estilo de la historia da a conocer la manera como piensan y hablan los personajes y la dirección a la que está vinculada, ya que determinado lector no estará familiarizado con palabras fuera de su contexto.

El diálogo es un requisito importante dentro del cómic y complementa la información a través de la imagen, pero no es esencial. Se apoya en los globos de diálogo, letras y onomatopeyas que son las

imitaciones convencionales de ciertos sonidos y que plasmamos de acuerdo a nuestras costumbres lingüísticas que son propias de nuestra lengua.



Age of Reptiles

## 2. RECURSO NARRATIVO

Este método es aplicado desde los principios de la escritura y la impresión, como derivado de la literatura el cómic también lo aplica. El recurso narrativo es en pocas palabras el seguimiento o manera que se le da a la trama, existen tres tipos:

- Acción alineal: es poseedor de un origen cronológico, o sea que empezará en determinado momento o tiempo y seguirá sin interrupción.



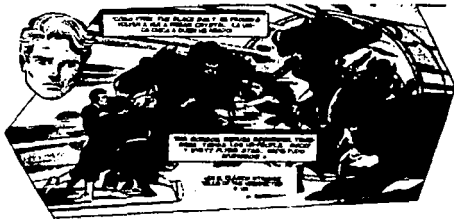
Boof and the Bruise Crew

- **Acción paralela:** aquí se alternan dos o más acciones al mismo tiempo.



Alien (Colonial Marines)

- **Acción cortada:** se hace remembranza con el apoyo de un flash back (o recuerdo) o flash forward (premonición o mirada al futuro).

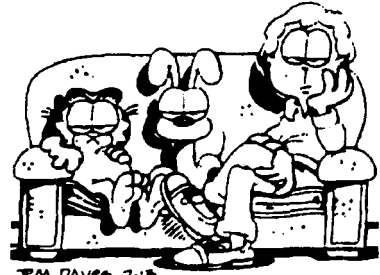


Challenger of the Fantastic

### 3. VIÑETAS

La viñeta nació como exclusividad del cómic y de la caricatura —unidad primaria de la narración—, ya que no existía otro formato en el cual se conjugará todo aspecto de la historieta como lo es imagen y texto. La viñeta en la actualidad ha sufrido una serie de modificaciones y evoluciones, ya no siguen los parámetros originales del formato desde sus inicios (con sus

excepciones), la viñeta pasa a ser una innovación de acuerdo al artista que lo diseña o el que la dibuja. Un factor fundamental dentro del cómic es que el lector reconstruye la historia enlazando mentalmente las viñetas.



JIM DAVIS 7-15

Garfield

### 4. ENCUADRE

El encuadre es la colocación y administración de todos los componentes que determinan el mensaje dentro de dicho formato, limita el espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta y selecciona la realidad en cuestión.



Batman vs. Darkness

## 5. PLANIFICACIÓN

La planificación es el modo por el cual el cómic va a poseer una presentación y un acomodo de viñetas de acuerdo al guión. Se compone de los siguientes elementos:

### TAMAÑO

Puede variar según el artista o el tema objetivo que se planee:

- Tira cómica: consta de tres o cuatro viñetas y suelen acabar en un chiste, una acción cómica o un gag.



Snoopy

- Página: posee viñetas variables, narra historias o fragmentos. El estilo narrativo determina el número de páginas.



Itchy & Scratchy

Libro o álbum: tiene historias completas o recopilaciones de historias cortas.



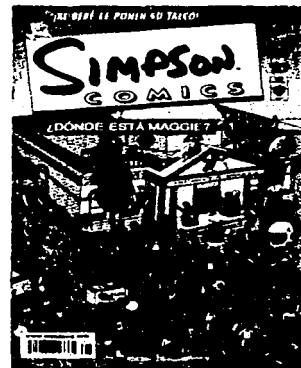
Beavis & Butt-Head

Cabe mencionar que la manera como se lee un cómic varía, ya que los occidentales leemos de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha, desde la primera de forros o portada a la cuarta de forros o contraportada, y los orientales de derecha a izquierda y del final al principio.

### PLANO

Selecciona la realidad y se clasifica tomando como punto referencial el cuerpo humano, las categorías son:

- Gran plano general: los personajes apenas pueden distinguirse, se cataloga como una vista aérea.



The Simpsons

- Plano general, entero o de conjunto: encuadra el cuerpo completo (de pies a cabeza), de una persona o personas.



Storm

- Plano americano: enfoca a la persona desde las rodillas a la cabeza y sirve primordialmente para mostrar acciones físicas y rasgos faciales.



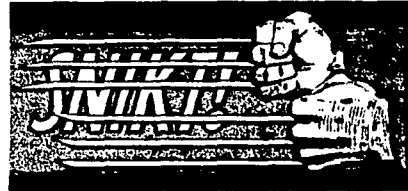
Sabretooth

- Plano medio: se encuadra desde la cintura a la cabeza destacando la expresión del personaje.



Monica's story

- Plano de detalle: selecciona una parte de la figura humana u objeto.



Wolverine

- Primer plano: enfoca desde la cabeza a los hombros sobresaltando los gestos y rasgos expresivos, y estados psicológicos y emocionales del personaje.



Superman

- Close up: se concentra específicamente en la cara y sus rasgos característicos.



Doomsday

- Objetiva: es cuando tiene un punto de vista de los personajes.



Carnage

- Subjetiva: es cuando adquiere el punto de vista del espectador.



Venom vs. Ghost rider

- Two shot: capta a dos personajes, objetos o cosas.



Malebolgia

- Three shot: capta a tres personajes, objetos o cosas.



Lobo



- Full o group shot: capta más de tres personajes, objetos o cosas.



Rifts

## ÁNGULO

Son los puntos de vista donde se observan las acciones, da la imagen tridimensional: tamaño, volumen y profundidad. Se categoriza en los siguientes:

- Ángulo de visión normal o medio: se determina la acción a la altura de los ojos.



Morbius

- Ángulo de visión en picada: es de arriba hacia abajo y da la sensación de pequeñez.



Wendigo

- Ángulo de visión en contrapicada: es de abajo hacia arriba y da la sensación de superioridad.



Juggernaut

- Ángulo cenital: ofrece una visión vertical de arriba hacia abajo.



Doppleganger

- Ángulo aberrante: rompe con el horizonte.



Fantastic Four

- Ángulo nadir: da una visión vertical de abajo hacia arriba.



Galactus



Fathom

- Se dibuja con lápiz cada viñeta, cuerpos con expresión anímica en condición al significado de la historia.

- Ángulo de visión: son parte de un conjunto y no son elementos aislados de la narración.



Alien



Wolverine

- Se determina la ubicación, tamaño y espacio del globo de diálogo.

## FORMATO

Es el modo de presentar el encuadre en el papel: rectangular (horizontal o vertical), circular o triangular.

- Planea la distribución de la página con formato apropiado a cada viñeta.



Silver Surfer

- Rotular dibujos, trazar onomatopeyas y figuras cinéticas.



Ren & Stimpy

- Se colorea, pinta o ilumina y se determina la colocación de los colores de acuerdo al o a los escenarios.



The Simpsons

- Rotular textos de los globos.



Green Lantern

## COLOR

Cumple con diferentes funciones:

- **Figurativo:** proporciona mayor nivel de iconoidad e imagen, o sea, es más vinculado al parecido que tenga con la realidad y su representación.



Ángel

- **Estético:** es la concepción que tenga el artista con armonía.



Elektra

- **Psicológica:** refuerza los caracteres de la persona y ambientes, conoce más a fondo al emisor y provoca sentimientos de identidad o rechazo.



Deadpool

- **Significante:** afecta al mensaje en su totalidad y puede estar vinculado al psicológico. Como ejemplos tenemos:

**Rojo:** sugiere excitación, alegría, entusiasmo, pasión y agresión.

**Naranja:** regocijo, fiesta, placer y digestión.

**Azul:** inteligencia, lealtad, verdad y fidelidad.

**Blanco:** inocencia y pureza.

**Negro:** separación, tristeza, muerte, noche, ansiedad y oscuridad.

**Morado o Púrpura:** Religión, autoridad y poder.

**Verde:** naturaleza, juventud, deseo, descanso y equilibrio.

**Violeta:** profundidad, misticismo y misterio.

**Dorado:** antigüedad, inteligencia y elegancia.

**Marrón y Gris:** serenidad, comodidad y vejez.

**Rosa:** femenino y delicado.

**Amarillo:** luz, sol, precaución, estímulo de poder, arrogancia, celos, envidia, odio.

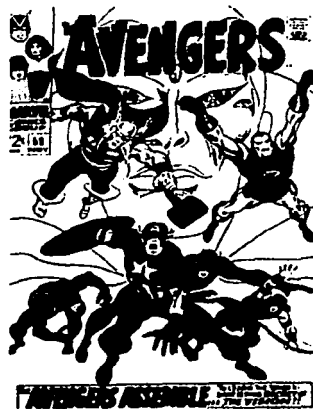


Quicksilver

Pero esto no es una categoría universal ya que para otros pueblos, culturas, regiones, creencias y religiones, los colores tienen significados totalmente opuestos.

## 6. MONTAJE

Son los recursos aplicables para unir viñetas (cartela, cartucho, fundidos, encadenado, espacio contiguo, tipo y tamaño de formato, plano general, paisaje, etc.).



Avengers

## 7. REALIZACIÓN DEL GUIÓN

Para la realización de un cómic se debe contar con una estructura del guión, ya que esta simplificará la labor de cada uno de los departamentos para su creación, esta debe de realizarse en este formato:



Ironman

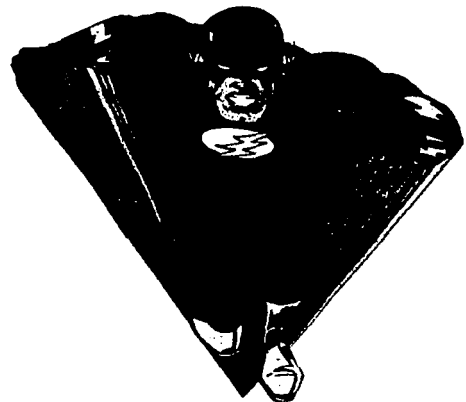
- Número de Página
- Número de Viñeta
- Tipo de Plano
- Tipo de Ángulo
- Descripción de la Escena
- Texto
- Color y/o blanco y negro



Spiderman

“Producir un número normal de un cómic requiere de un gran esfuerzo físico y mental. Si agregamos cuando hay páginas extras y el hecho de que los creativos tengan que lidiar con sus compañías, con sus políticas editoriales y formas de trabajar... Bueno, para mí es obvio que esos creativos tienen que estar locos.

¡Pero el amor puede lograr las cosas más locas!”(20)



Flash





# **Capítulo**

# **3**

## **Análisis Hermeneútico del Cómic "LOBO'S BACK"**



### 3. ANÁLISIS HERMENEÚTICO DEL CÓMIC LOBO'S BACK

Primero debemos de entender qué es la hermeneútica y ésta se entiende como la interpretación que evoca a lo que es multívoco y polisémico. La hermeneútica tiene sus inicios en la Grecia antigua con Aristóteles que afirma que se trata de un estado de ánimo "Dice algo de algo", esto no lo relaciona con la verdad y la necesidad, sino con aquellos cuyos puntos de partida constituyen las proposiciones probables.

En el renacimiento se pensaba en la interpretación de la naturaleza que da origen a varios textos. Para algunos pensadores como Schleiermacher decía que "para llegar a la comprensión debemos y tenemos que utilizar la exégesis de la filosofía", por su parte Dilthey estipula que "el texto es inseparable del hombre", es decir el texto/contexto: en el cual el texto es el que el hombre escribe describiendo al contexto, y el contexto es el entorno que lo rodea. Heidegger lo establece en la epistemología en el desarrollo del conocimiento y Ricoeur estipula la limitación entre contexto e intérprete.

La hermeneútica nos sirve esencialmente para llegar a la verdad del texto, ya que para el lector debe ser clara la comprensión y la explicación –pero a veces el mismo texto nos gana, es decir, que el texto mismo nos dé la comprensión clara y



Lobo

concisa para el lector-, el discurso está fijado por escrito, en el cual se establece la unión pensamiento-habla-escrito y la verdad o realidad que el objeto de la comprensión.

El texto está dividido en comprensión y explicación, y su autonomía consta de tres aspectos fundamentales: el autor, el contexto sociocultural y los primeros intérpretes; es así que los textos se escriben en cierto tiempo, lugar o época y para poder entenderlos necesitamos de intérpretes. La hermeneútica va a llegar a la verdad del texto (objetivo), esto consiste en que el lector tenga un entendimiento bien definido –dejar que el texto nos diga su verdad-.

La hermeneútica necesita una especie de barrera o traba para poder explicar los textos, esto se le denomina "Escuela de la sospecha" y nos introduce por dos caminos que ayudan a la interpretación, estos son el Dogmatismo que se encarga de la interpretación de los dogmas o

proposiciones que se asientan como ciertas y como principios innegables de la ciencia, y el Nihilismo que enfrenta a la subjetividad con la finalidad de dar fin a la interpretación.

Para llegar a la autenticidad del texto hay que aplicar la hermeneútica, Husserl afirma que "para conocer hay que ir ¡a las cosas mismas!", Heidegger confirma en su proposición: "...la autenticidad de una opinión, su acierto y corrección, deben surgir del encuentro de las cosas, por la oposición a la opinión inauténtica basada en pre-cogniciones arbitrarias por prescindir de las cosas mismas", sin embargo, para Gadamer: "aprendemos de las cosas hablando de ellas".

Gadamer quien lleva la autenticidad heideggeriana al ámbito del lenguaje, pone en eje de la interpretación la centralidad de los textos o mensajes. En suma, los textos mismos propician una interpretación auténtica. Para lograr dicha interpretación la hermeneútica se apoya en la Pragmática que funda las teorías en el estudio de los textos y de la veracidad del contexto, así como las imágenes y sus usos la cual puede basarse en la Retórica, o sea, delimita los argumentos, del engaño, esto se engloba en los personajes, jergas, encuadres, nubes de diálogo, onomatopeyas y signos cinéticos.

Chaim Perelman entiende a la Retórica como algo que no se ocupa de juicios verdaderos o falsos, sino de valorizaciones emocionales, de juicios valorizadores, que permiten comprender debidamente el principio de la responsabilidad y motivarlo, asimismo enfatiza que la lengua y la

escritura son dos sistemas distintos; la única razón del segundo es representar al primero. El objeto lingüístico no es definido por la combinación de la palabra escrita y la palabra hablada, esta última constituye por sí solo ese objeto. Pero la palabra escrita se mezcla tan íntimamente a la palabra hablada de que es imagen, que termina por usurpar el papel principal y se llega a dar la representación del signo vocal tanta y más importancia que el signo mismo.

La Semántica básicamente saca a flote el verdadero significado de las palabras, delimitando realidad de la ficción y adquiere un significado con referencia al significado de otros signos y la Sintáctica que aplica la coordinación correcta de las palabras dentro de oraciones y da la perfecta relación dentro de un contexto.

Gramática que se manifiesta no solo en el ordenamiento de las palabras, es decir, en su sintaxis, sino también en la manera de ver la realidad a través del léxico. Prácticamente es la articulación y relación entre palabras e imágenes, y la Iconografía que se encarga de estudiar la imagen o visualización de las cosas por el cerebro como son los trazos, formas, dibujos y aplicaciones gráficas perceptibles al ojo humano.

La Iconografía que estipula la manera de las imágenes, las palabras o narración literaria y los trazos o modo por el cual se hacen los dibujos.

La Morfología que es más que nada la estructura que determina el cómic a nivel externo e interno. El primero constituye tamaño, aparición,

continuidad número de páginas color y estilo.

El segundo establece la articulación, el encuadre y el espacio-tiempo.

La Comunicación lingüística también tiene un código al que usualmente llamamos Lengua el cual es un código constituido por un sistema de signos que se utilizan para producir mensajes y un sistema de fonemas los cuales forman los signos. El mensaje es la realización correcta del código.

Todo este apoyo ayudará a que la hermenéutica no se retendrá por la labor de los prejuicios en toda comprensión, es decir, que todas las nociones previas que se enfrenta la interpretación no impedirán la comprensión del texto. Por lo cual hay que poner desde un principio la precomprensión para encontrar los prejuicios correctos que sirvan de guía a la lectura.

Para llegar a comprender mejor al texto es necesario saber y tener consciencia de la historia efectual, es decir, percibir de qué se habla o de quién se está hablando para formular las mejores conjeturas o preguntas al texto. Por lo cual se da la biografía del protagonista principal:

## BIOGRAFÍA DE LOBO

### LOBO

Creado por Keith Giffen  
(escritor/dibujante) y Roger Slife  
(dibujante).

#### NOMBRE VERDADERO:

Nada más Lobo, que en vocablo khundo significa: "El que devora tus entrañas, y lo disfruta".

#### OTROS ALIAS ACTUALES:

El Maestro Efectivo, el Amo del Desmadre.

#### DOBLE IDENTIDAD:

Nada más Lobo.

#### OCUPACIÓN ACTUAL:

Cazarrecompensas, asesino, psicópata certificado, azote del cosmos, malhechor.

#### LUGAR DE NACIMIENTO:

El Planeta Czarnia.

#### ESTADO CIVIL:

Soltero confirmado.

#### BASE NORMAL DE OPERACIONES:

En el espacio, en su moto espacial o refundido en algún bar.

#### GRUPO ACTUAL DE AFILIACIONES:

¡Nadie quiere tener relación con él!

#### ESTATURA:

1.91 m.

#### PESO:

138 kg.

#### OJOS:

Rojo sangre.

#### CABELLO:

Negro sepultura.

#### PODERES SUPERHUMANOS:

Enorme fuerza superhumana (resiste 6400 toneladas), poderes de invulnerabilidad, habilidades de

rastreo intergaláctico a grandes distancias, factor de curación, realizó un trato con el cielo, que lo hizo inmortal, originalmente podía generar copias perfectas de sí mismo con su sangre, sin embargo, Vril Dox II lo engañó y anuló esta habilidad.

#### FUENTE DE PODERES:

Un horrible capricho del destino.

#### HABILIDADES ESPECIALES:

Es bueno con su gancho y su cadena, bravucón, salvaje combatiente experto en armas y cuerpo a cuerpo, excelente peleador y efectivo en su moto Harley espacial, modelo Hog SpazFrag 666, diseñada por él mismo.

#### ARMAS:

Gancho rompecuellos con cadena y otros accesorios como pistolas y cañones de mano.

#### PRIMERA APARICIÓN:

Versión ridícula en OMEGA MEN # 3 (1983).

Versión actual en JUSTICE LEAGUE AMERICA # 18 (1988).

#### CUALIDADES Y HABILIDADES:

Puede ser el ser supremo de todas las galaxias, pero tiene mejores cosas que hacer, aparte de una falta de organización y decisión.

Cria delfines espaciales.

Mató a Santa Claus (contratado por el Conejo de Pascua).

Asesinó a todos sus hijos, cuando comandados por la mayor (que los reunió de todos los confines del universo), trataban de liquidarlo de una vez por todas.

Escucha Heavy-metal.

Mató a todos los habitantes de su planeta para ser el único mientras se emborrachaba.

Es fiel a su palabra.

Se enfrenta a golpe limpio con SUPERMAN gracias a sus grandes poderes de herencia extraterrestre.

Es terco y posee una insana atracción por la violencia.

Es odiado por la mayor parte de habitantes del universo.

#### APARICIÓN DE LOBO'S BACK

La historia de LOBO'S BACK o LOBO REGRESA que consta de cuatro volúmenes o libros, fue publicada en Estados Unidos, en la última década del Siglo XX, con un éxito terrible que se tuvo que reeditar en ediciones especiales, en México salieron a la luz las traducciones en cuatro tomos al español de 32 páginas cada uno por cuenta del Grupo Editorial Vid en Febrero del 2001 en el Distrito Federal, con una aparición esporádica de catorce días entre tomo y tomo.

#### CARACTERÍSTICAS DEL CÓMIC LOBO'S BACK

- Es de tamaño: Libro.
- Se lee de manera occidental.

- Tiene una historia de acción: Alineal.
- Está trazado con todo los colores del espectro (pero se utilizará la versión en escala de grises).
- Posee un guión único de fantasía y ciencia-ficción.
- Cuenta con un encuadre que lleva la historia a los escenarios precisos sin perder detalle.
- Se caracteriza por un formato rectangular a color (horizontal y vertical).
- El tipo de montaje es de viñetas clásicas encadenadas que no dan oportunidad de perder la continuidad de la historia.

## DESARROLLO DEL ANÁLISIS

Apoyados en el método de Hans Georg Gadamer, el análisis constará de cuatro partes que serán los cuatro volúmenes de la historia, en la que se analizará al personaje principal de tal. Desgraciadamente no se contará con el análisis cromatográfico ya que ésta se hará a escala de grises.

## CARACTERÍSTICAS DE LA HISTORIA

El discurso retórico que se utiliza posee una fuerza persuasiva que depende íntegramente del contexto y

connivencia sociocultural. Bajo este incluye una variedad de discursos "retóricos" que recurren al lenguaje figurado, la metáfora, la ironía, la narración ejemplificadora, la descripción orientada, preguntas retóricas enunciados axiológicos y evolutivos e invocación de una autoridad.

La aplicación de un lenguaje grosero, ofensivo, falta de ética y preocupación alguna por parte del protagonista, hace la historia adaptarse a un círculo social popular de una cultura norteamericana contemporánea, una latina y mexicana en pos de asimilación a todo lo que provenga de los países vecinos del norte.

El personaje principal aplica un sin fin de groserías, expresiones agresivas, malas palabras y clichés muy ad hoc., a su temperamento y posición corporal -que es en demasía poderosa con relación a los demás -.

La utilización de este tipo de lenguaje va a favor y con el fin de crear un temor ante toda forma de vida, ofendiendo y agrediendo psicológicamente, mofándose de su figura para lograr su objetivo.

El contraste del diálogo consistente, coloquial y sereno por parte de la mayor parte de los personajes incrementa más la burda imagen y el nepótico instinto rebelde y agresivo del protagonista, que arremete con un *caló* o jerga de arrabal carente de educación y moral alguna.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN





# **3.1**

## **La Fregadera Final (Libro 1)**



### 3.1 LA FREGADERA FINAL

#### LOBOS'S BACK # 1

Usualmente, las aventuras de Lobo son muy distintas a las del Universo DC. Un enorme poder, sumado a una pésima actitud, convierte al Czarniano en un personaje difícil de clasificar, aunque es indudable que se ha hecho de su muy peculiar público.

Lobo es el compendio de mal gusto, de lo grotesco, de la irreverencia y la violencia innecesaria, por ello no debe de extrañarles que este cómic adolezca precisamente de ello. Para el personaje, la violencia no solo es la solución a todo, sino que es una de las mejores formas de diversión que él conoce, además claro, del alcohol y las mujeres, que de eso no deja duda, además que este cazarrecompensas tiene una escala de valores bien definida: si yo estoy bien, al diablo todos los demás.

Incluso para el que no conoce el personaje, las primeras tres páginas —realmente un récord en ese sentido— le permite hacerse una idea muy clara del tipo de persona que es Lobo: L.E.G.I.O.N. es un grupo superheróico, pero es más que evidente que él esté ahí porque le interesa la paga. Por otro lado, no es persona paciente, aunque tiene un sentido del humor especialmente torcido.

"LOBOS' BACK" resulta algo especial en cuanto a su traducción, básicamente por el juego de palabras que implica: en la portada original de

este número, Lobo está de espaldas, por lo que "LOBOS' BACK" podría traducirse como "EL REGRESO DE LOBO" o "LA ESPALDA DE LOBO". Es curioso que cuando se hizo la recopilación, el juego se llevó mucho más allá, pues se le tituló "LOBOS' BACK BACK" que podría traducirse como "EL REGRESO DE LA ESPALDA DE LOBO", "EL REGRESO DEL REGRESO DE LOBO" o "EL REGRESO (O ESPALDA) DE LOBO". En inglés, recopilación es "Trade Paperback" y "back" es una forma de abreviar esto. Curiosamente, en la portada de la recopilación, Lobo también está de espaldas.

En sí, la historia del primer número es asombrosamente simple: necesitado de dinero, Lobo acepta traer al individuo llamado **LOO**, que al parecer está cortado con la misma tijera que él, al grado de que sus nombres son extraordinariamente similares. Lobo comienza a buscar con su "infallible" táctica de ablandar a golpes al individuo, hasta que suelte la información, lo que en ese caso poco le ayuda, francamente, al ver su poca paciencia y falta de tacto dentro de sus búsquedas, uno se sorprende realmente de que estos tipos sean buenos en lo que hacen.

Pero sin importar cómo, Lobo tiene la reputación de ser el mejor cazarrecompensas del Universo, con esa reputación precediéndolo, de las cosas se tornan un poco más fáciles. Loo no es de los que gustan de correr, y cuando sabe que Lobo lo

busca, prefiere apegarse al famoso dicho de que "El que pega primero...".

¿El combate? Bueno, considerando que tienen esta revista en sus manos, asumimos que toda descripción esta de más. Por otro lado, decir "el volar las entrañas", o "la cantidad de municiones que se utilizan", sería insultante, de no ser porque encaja perfectamente dentro del humor negro, que es la directriz de todo número.

En la forma que han cambiado los cómics, no es extraño, ya que un personaje reciba una miniserie solamente para morir. Pero lo que sí es totalmente fuera de lugar es que, en una serie de cuatro números, el protagonista fallezca al final del primero. Puede uno esperarse un ejemplar más para los funerales y los pésames, ¿pero tres? Y por otro lado, ¿quién llegaría a dolerse de la muerte de Lobo? Por el contrario, más de una persona a en la galaxia se sentiría muy feliz de saber que el último Czarniano partió a buscar otros lugares para violentar el más allá.

Cuando DC decidió matar a SUPERMAN, todo el mundo estaba perfectamente seguro de que iba a regresar, pero la cuestión era saber como. Todos esperaban lo mismo de Lobo, incluso aunque no se publicitó tanto su "deceso" como el del Hombre de Acero. Por otro lado, el nombre de "LOBO'S BACK" dejaba entrever que estaría de regreso, pero no se sabía cómo lo lograría... y realmente fue de modo muy distinto a como SUPERMAN lo hizo.

Ah, por cierto, cuando el cuerpo sin vida —o más bien, lo que quedó del

mismo— de Lobo cayó al suelo, aplastó a una pobre ardillita que pasaba por ahí en ese momento. ¿Un detalle cursi dentro del cómic que destila violencia? Quizá, pero seguramente se llevarán una sorpresa si ven lo que ocurre más adelante, en esta misma historia, y verán que la ardilla es más importante de lo que parece.(21)

PERSONAJE(S) PRIMARIO(S):  
LOBO

PERSONAJE(S) SECUNDARIO(S):  
RAMONA  
LOO  
FECES

PERSONAJE(S) DE REPARTO:  
Humanos  
Extraterrestres  
Agentes del Grupo L.E.G.I.O.N.  
El perro de Lobo  
El gorila de Lobo  
Los pingüinos espaciales de Lobo  
El Cantinero BIG AIRCHIE  
El Cazarrecompensas GHERKIN  
Los Pequeños Extraterrestres  
Cazarrecompensas

ESCENARIO(S):  
Cajero Automático  
Salón Unisex de Ramona  
Espacio exterior  
Planeta Dooley-7  
Cantina: The Plook & Poke Inn  
Motel en Dooley-7.

21. Garza, Héctor, Colaborador del Grupo Editorial Vid, Superman presenta # 9: Lobo's back (parte 1 de 4 en español), Ed. Vid, México, 2001, p. 26.

**SUPER**



**PRESENTA**

**Núm. 9**


MÉXICO \$17.<sup>00</sup>  
U.S. \$3.<sup>00</sup>  
ARGENTINA \$3.<sup>00</sup>  
CHILE \$1.400.<sup>00</sup>  
ESPAÑA \$300.<sup>00</sup>

**RENEGÁTICAMENTE  
RECOMENDADO  
PARA  
LECTORES  
ADULTOS**



[www.mundodvd.com](http://www.mundodvd.com)

09  
7 509982 403609



¿QUÉ ESPERAS...?  
¿QUE TE MANDE UNA  
INVITACIÓN?  
¡EMPIEZA A LEER!

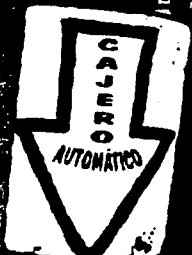
¿LLAMAS A ESTO UN CHEQUE?

PART 1

# LA FREGADERA FINAL

¡DÍANLOS! ESTA MAMARRACHADA APENAS ME ALCANZARÁ PARA UNA SEMANA DE CHUPE Y VIEJAS...

¡NO MAS DE DIEZ DIAS!



DOS OPERACIONES POR CLIENTE

DANZIG

KEITH HAGGEN: TRAMA-LAY-OUT  
FRAG: GRABER DIALOGOS  
SIMON HAGLEY: DIBUJO  
JOSEPH HAGSKI: COLOR  
MAD DAN HAGLEY: EDITOR

**PÁGINA: 2** "Ni tampoco se arrepintieron de sus homicidios, ni de sus hechicerías, ni de su fornicación o deshonestidad, ni de sus robos"

APOCALIPSIS 9:21

**VIÑETA: 1**

**PLANO:** primer plano

**ANGULO:** de visión normal

**TEXTO:**

¿Llamas a esto un cheque?

**MENSAJE REAL:**

Enojo.  
Habla consigo mismo refiriéndose a la paga de sus servicios.

**VIÑETA: 2**

**PLANO:** plano general

**ANGULO:** de visión normal

**TEXTO:**

¡Diablos! Esta mamarrachada apenas me alcanza para una semana de chupe y viejas... ¡No más de diez días!  
-gleer-

**MENSAJE REAL:**

Enojo.  
La expresión "diablos" es utilizada para referirse a algo que no le ha parecido.  
Mientras que "mamarrachadas" es una manera de menospreciar alguna cosa en común, en este caso su pago al no solventar su parranda acompañado del sexo femenino.  
-Sonido que se escucha al pisar algo viscoso-.

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



TODO EL TIEMPO QUE PERDI CON VRR. DOX Y LA L.E.O.I.O.N., DE VERAS QUE FREGO MI CUENTA DE BANCO.

¡YA NO SOY EL CHINGAÑA DERROCHADOR!



¡HEY, CARAPAJO! ¿QUE HACES AHÍ? ¿ESTÁS HACIENDO EL AMOR CON ESOTRO?

¡NO TENGO TODO EL PINCHE DÍA!



¡ERK!

¿CREISTE QUE ME HABIA PUESTO A HABLAR SOLO, COMADREJA?

¿VES ESTE LETRERO? ¿VES LO QUE DICE? ¡SOLO DOS PINCHES OPERACIONES!



¡DOS! ¡DES- TONOSTE!



PE-PE-PE...

¿'PE-PE', QUÉ? NO ME VENGAS CON TONTERAS. VI QUE HACÍAS TRES MIENTRAS YO ESPERABA.

<b>PÁGINA: 3</b> "Mirad que vengo pronto, y traigo conmigo mi galardón para recompensar a cada uno según sus obras" <span style="float: right;">APOCALIPSIS 22:12</span>		
<b>VIÑETA: 1</b>	<b>PLANO:</b> americano	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> Todo el tiempo que perdí con Vril Dox y la L.E.G.I.O.N., de veras que fregó mi cuenta de banco. ¡Ya no soy el chimenea derrochador!	<b>MENSAJE REAL:</b> Asombro. Vril Dox es el líder de un grupo superheróico llamado L.E.G.I.O.N. que defienden las galaxias de mercenarios y malos extraterrestres. Al estar trabajando con ellos Lobo descuidó su trabajo de cazarrecompensas y se acabó la mayoría de sus créditos o dinero. "Chimenea derrochador" es una frase que indica que él es una persona que gasta mucho dinero.	
<b>VIÑETA: 2</b>	<b>PLANO:</b> de detalle	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Hey, carapajo! ¿Qué haces ahí? ¿Qué estas haciendo el amor con eso? ¡No tengo todo el pinche día! -Kerraash!-	<b>MENSAJE REAL:</b> "Carapajo" da a entender de manera despectiva que él es lo peor, insignificante, un insecto. La palabra pinche en el caló mexicano es una palabra que acompaña a otra tratando de incrementar, exaltar o menospreciar algo.  -Sonido que se escucha al romper una pared de concreto-.	
<b>VIÑETA: 3</b>	<b>PLANO:</b> americano	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¿Creíste que me había puesto a hablar solo, comadreja? ¿Ves este letrero? ¿Ves lo que dice? ¡Solo dos pinches operaciones!	<b>MENSAJE REAL:</b> La palabra "Comadreja" se utiliza para menospreciar a alguien. Pinche: es usado para enaltecer a otra palabra.	



VIÑETA: 4	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Dos! ¿Entendiste? -Slaam!-	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. -Sonido que produce un cuerpo al golpearlo sobre la pared-.	
VIÑETA: 5	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¿"Pe-pe", qué? No me vengas con tonteras. Vi que hacías tres mientras yo esperaba.	<b>MENSAJE REAL:</b> Duda. Pe-pe es la palabra "pero", que no puede concluir el asustado personaje del cajero.	

MIRA, COJITO... TÚ NO TIENES LA CULPA. EN LAS ESCUELAS DE HOY NADIE TE ENSEÑA A CONTAR.

SERÉ BUENO CONTIGO... SÓLO TE TORTURARÉ UN POCO.

PE-PERO...

¡OLVÍDALO. SERÁ GRATIS!

UNO...

QUE LA PASES BIEN, ¿ENTEN-  
DISTE?

¡M-M-M-M-  
MAMAMM!

MÁS  
UNO...

¡IGUAL  
A DOS!

VAYA QUE HAY TIPOS  
DESCONSIDERADOS.

BUENO...  
VEAMOS QUÉ  
TENGO AQUÍ.

MARQUE  
CLAVE  
M\*A\*I\*M


NOMBRE DEL CLIENTE  
LOBO  
SALDO ACTUAL  
323 CRÉDITOS

¿NECESITAS UN PRÉSTAMO?  
¿CONSEJO FINANCIERO?  
OLVÍDELO. YA CERRAMOS.

¡QUÉ CARAM-  
BA! ¡ESO NO ME  
ALCANZA!

¡UNA BAILARINA  
DESNUDA JUNTA  
MÁS LANA EN UN  
NUMERITO!

PÁGINA: 4		
VIÑETA: 1	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Mira, cojito... tu no tienes la culpa. En las escuelas de hoy nadie te enseña a contar. Seré bueno contigo... sólo te torturaré un poco. ¡Olvídalo, será gratis!</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. "Cojito" se le dice a una persona que no posee una parte locomotriz de su cuerpo o se usa para ofender.</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Uno... Más uno... ¡Igual a dos!</p>	<p>MENSAJE REAL: Alegría. Aquí Lobo aplica la sátira al cortar de uno por uno los brazos de su torturado.</p>	
VIÑETA: 3	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Que la pases bien, ¿entendiste?</p>	<p>MENSAJE REAL: Alegría. Irónicamente lo despide.</p>	
VIÑETA: 4	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Vaya que hay tipos desconsiderados. Bueno... veamos qué tengo aquí.</p>	<p>MENSAJE REAL: Alegría. La sátira nuevamente es evocada al hablar de los tipos "casi" como él.</p>	
VIÑETA: 6	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡Qué caramba! ¡Eso no me alcanza! ¡Una bailarina desnuda junta más lana en un numerito!</p>	<p>MENSAJE REAL: Asombro. Caramba: expresión de admiración. Las <i>strippers</i> son por lo general mujeres que bailan desnudas ante un público (numerito), a cambio de dinero.</p>	



Y ÉL ME  
DIJO: "¿QUÉ  
TE DIJE?"

"LO QUE OÍSTE",  
LE DIJE. BUENO,  
¿LO HIZO O NO  
LO HIZO?"

ENTONCES ÉL DIJO:  
"SI ES POR DINERO,  
LINDA"... ¡DINERO! Y  
YO LE DIJE...

¡ESPÉRAME UN  
MOMENTITO, MADGE!  
VOY A ATENDER UNA  
LLAMADA.

RAMONA'S  
PRÉSTAMOS Y  
SALÓN UNISEX. ¿CUÁL  
ES TU ASUNTO?"

AQUÍ L.E.G.I.O.N.,  
SEÑORA. ENCONTRA-  
MOS ALGO QUE TAL  
VEZ SEA SUYO.

¡OH! ¿Y DÓNDE  
ESTÁN EXACTA-  
MENTE?"

EN DOOLEY-7,  
SEÑORA. YA SABE,  
COMO DICEN, "UN  
BUEN MUNDO PARA  
VISITAR".



ENCONTRAMOS EL CUERPO DE UN COBRADOR CON EL NOMBRE DE SU ORGANIZACIÓN.

SI, SEÑORA, UN TAL CHUNDERHEAD KRAY.

¿CUERPO? LEN DOOLEY-77?



ESPÉRAME UN MOMENTO.

¡AH, SÍ ES UNO DE LOS MÍOS. ESTÁ BIEN.



¡MALDICIÓN! ES EL QUINTO RASTREADOR QUE PIERDO EN UN MES CON ESE "CLIENTE".

ÉSE NO ES NUESTRO PROBLEMA, SEÑORA. ¿QUÉ DEBEMOS HACER CON EL CADAVER?



¡VAYA! PUES MÁNDENMELO AQUÍ, YO ME ENCARGARÉ DE TODOS LOS DETALLES.

¡AL MOMENTO, SEÑORA!



¡MALDICIÓN! ¡ES IMPOSIBLE ENCONTRAR BUENA AYUDA EN ESTOS DÍAS!

¡ESO ES MUY CIERTO! BUENO, ENTONCES YO LE DIJE...

ESA TARDE...

¡ME QUEDÉ SIN LAMA!  
¡QUÉ CAGADA! CREO QUE ME EQUI-  
VOQUÉ EN MIS CÁLCULOS.

¡Y YO QUE  
SÓLO TOMÉ  
UN TRAGO!

¡ESTOY TAN  
ABURRIDO, QUE  
HASTA DEJARÍA QUE  
UN DOCTOR ME  
ABRIERA LAS  
TRIPAS!

YARRS

YA LLEGAMOS A UN  
MOMENTO CRÍTICO, Y MUCHO  
MÁS RÁPIDO QUE...

¡BIEN,  
BIEN,  
BIEN!

¡HEY, GHERKIN!  
¿QUÉ ONDA?

¡TE VES  
DE LA PATADA,  
GHERK!

¡LODO!  
¡MAESTRO  
EFECTIVO!

¡ME ARREGLARON  
LOS DIENTES, VIEJO! ASÍ  
TENGO UN LOOK MÁS  
SALVAJE. ¿NO?

¡TERRIBLE!

¡DIME... ¿TODAVÍA  
LA TRAES CONTRA ESOS  
MANIFESTANTES EN  
DOGG'S WORLD?

NO FUI YO, VIEJO.  
SÓLO LANCÉ A UNOS PENSA-  
DORES POR LA VENTANA.

Y SE ME QUEDÓ  
LA COSTUMBRE, YA  
LE PUSIERON PRECIO  
A MI CABEZA.

¿EN SERIO?

PÁGINA: 7 "Cuando no hay guerra en la cual participar, el hombre belicoso sostiene una lucha contra sí mismo"		
NIETZSCHE		
VIÑETA: 1	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          ¡Me quedé sin lana!          ¡Qué cagada!          Creo que me equivoqué en mis cálculos.          ¡Y yo que sólo tomé un trago!          ¡Estoy tan aburrido, que hasta dejaría que un doctor me abriera las tripas!</p>	<p>MENSAJE REAL:          Desconcerto.          "Lana": dinero.          El decir ¡qué cagada!, es referirse a poseer mala suerte.</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          Ya llegamos a un momento crítico, y mucho más rápido que...          ¡Bien, bien, bien!</p>	<p>MENSAJE REAL:          Asombro.          Interrumpe su monologo (o su diálogo con el perro), al presenciar que ha llegado Gherkin que es un extraterrestre buscado por las autoridades y que ofrecen dinero por su entrega.</p>	
VIÑETA: 3	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          ¡Hey, Gherkin!          ¿Qué onda?          ¡Te ves de la patada, Gherk!</p>	<p>MENSAJE REAL:          Expresión usada para saludar y hacer mención a que se ve en muy mala situación física y de salud.          Gherk: diminutivo de Gherkin.</p>	
VIÑETA: 4	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          ¡Terrible!          Dime... ¿Todavía la traes contra esos manifestantes en Dogg's World?</p>	<p>MENSAJE REAL:          Tuvo Gherkin una riña con unas personas del Planeta Dogg's World.</p>	
VIÑETA: 5	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          ¿En serio?</p>	<p>MENSAJE REAL:          Lobo confirma que su otrora es buscado por la policía.</p>	



IAAAH!



NO ES NADA CONTRA TI. SENTIENDES, GHERK? PERO SON TIEMPOS DIFÍCILES.

EN ESTE NEGOCIO NO HAY TIEMPO PARA SENTIMENTALISMOS.



DEBE HABER UNA PATRULLA POR AQUÍ CERCA...



¡A LO MEJOR ME DAN MÁS POR LOS IMPLANTES DENTALES!



<b>PÁGINA: 8</b> "En la lucha contra bestias hay que cuidarse de no convertirse en bestias uno mismo. Si tu mirada se dirige solo hacia el abismo, el abismo acaba por infiltrarse en ti" <span style="float: right;">NIETZSCHE</span>		
<b>VIÑETA: 2</b>	<b>PLANO: general</b>	<b>ÁNGULO: de visión normal</b>
<b>TEXTO:</b> No es nada contra ti. ¿Entiendes, Gherk? Pero son tiempos difíciles. En este negocio no hay tiempo para sentimentalismos.		<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Se habla del negocio de cazarrecompensas.
<b>VIÑETA: 3</b>	<b>PLANO: americano</b>	<b>ÁNGULO: de visión normal</b>
<b>TEXTO:</b> Debe haber una patrulla por aquí cerca...		<b>MENSAJE REAL:</b> Desconcierto. Para entregar a Gherkin.
<b>VIÑETA: 4</b>	<b>PLANO: general</b>	<b>ÁNGULO: de visión normal</b>
<b>TEXTO:</b> ¡A lo mejor me dan más por los implantes dentales!		<b>MENSAJE REAL:</b> Ironía. Al entregarlos se les despoja de toda arma o artefacto que produzca daño y se les da un bono extra por artefacto.

DOOLEY-7... UN BUEN MUNDO PARA VISITAR.

NO ES QUE TENGA ALGO CONTRA TI, LOO... O TU HERMANO.

HACES QUE LAS COSAS SEAN MUY COMPLICADAS... IYA VAN DOCE CAZARRECOMPENSAS MUERTOS!

REALMENTE, LOO, TENGO QUE CUIDAR MI CUELLO. TENGO GOLPES DE DOCE RAQUETAS DIFERENTES.

ASÍ QUE... DEBERÁS IRTE A OTRO LUGAR.

¡PERO NO PODEMOS SEGUIR ASÍ!

¡NO PUEDO ARRIESGARMÉ A RECIBIR TANTA ATENCIÓN!

¡UHM... ¿SIN RESENTIMIENTOS?

¡PARA NADA, TRUMP! ¡PARA NADA!

¡CASI AZOTÉ CUANDO TE VI ENTRAR! ¡CREÍ QUE YA NUNCA TE VERÍA!

PENSE QUE ESTABAS MUERTO, SE DIJO QUE TE HABÍAN GOLPADO CUANDO TE PELEASTE CON LOS KHUNDS.

¿COLGARME A MÍ? ¡JAJ! ¡CUANDO SE CONGEELE EL INFIERNO!

¿COMQUE SÍ... ¿QUÉ MÁS HAY DE NUEVO, RAMONA?

PERO ME PARECIÓ QUE ERA MÁS CONVENIENTE QUE CIERTOS SECTORES ME CREYERAN MUERTA.





¿POR QUÉ NO?  
LA PAGA ES BUENA Y HAY MUCHOS BENEFICIOS. ADEMÁS, PUEDES ESCOGER TU PROPIO HORARIO.

¿QUIERES AYUDARME A LLEVARLO A LA PARTE DE ATRAS?



¿Y NO ME PONDRÁS DE PELUQUERO?

¿QUÉ LE PASÓ AL TIPO QUE TENÍAS? ¿RENUNCIÓ? ¿LO CORRISTE? ¿SE LARGÓ CON UNO DE TUS CLIENTES?

¡CLARO QUE NO! IES UN TRABAJO PROFESIONAL!  
¿Y BIEN? ¿QUÉ DICES?



ÉL TUVO UN... ACCIDENTE DESAFORTUNADO EN DOOLEY-7.

EN REALIDAD, ESA SERÁ TU PRIMERA MISIÓN.



BUENO... ¿ACEPTAS?

¿O NO NECESITAS LOS DIEZ MIL EXTRA?

UN EXTRA... ¿EH?

PÁGINA: 11		
VINETA: 2	PLANO: general	ANGULO: en picada
<b>TEXTO:</b> ¿Y no me pondrás de peluquero?	<b>MENSAJE REAL:</b> Duda. Reitera el ofrecimiento de trabajo al proponer que no lo colocará dentro de la estética.	
VINETA: 3	PLANO: americano	ANGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¿Qué le pasó al tipo que tenías? ¿Renunció? ¿Lo corriste? ¿Se largó con uno de tus clientes?	<b>MENSAJE REAL:</b> Duda. Ramona aparte de ser estilista posee una agencia encargada de capturar maleantes interplanetarios y contaba con los servicios de un cazarrecompensas personal.	
VINETA: 6	PLANO: close up	ANGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> Un extra, ¿eh?	<b>MENSAJE REAL:</b> Duda. Diez mil créditos extras por su primera misión en el Planeta Dooley-7.	

¡LA BUENA RAMONA!  
¡FUE TODA UNA FIERA  
EN SUS DÍAS!

TODAVÍA NO SE LE PUEDE  
MANTENER LA MIRADA... SI  
TIENES LA MALA COSTUMBRE  
DE PESTAÑEAR.

¡A LO MEJOR CUANDO  
REGRESE YO LE DOY  
SU EXTRA!

UN BUEN  
MAESTRO EFECTIVO  
NO ES DE PALO.  
¡JAU, JAU, JAU!

FORMACIÓN DE  
ACERCAMIENTO. PIN-  
GÜÑOS ASESNOS.

¡PREPÁRENSE  
PARA UNA BUENA  
BRONCA!

129

PÁGINA: 12		
VIÑETA: 1	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡La buena Ramona! ¡Fue toda una fiera en sus días! Todavía se le puede mantener la mirada... si tienes la mala costumbre de pestañear. ¡A lo mejor cuando regrese yo le doy su extra! Un buen Maestro Efectivo no es de palo. ¡Jau, jau, jau!		<b>MENSAJE REAL:</b> Alegría. Al decir que era una "fiera" se estipula que fue excelente amante y que a pesar del tiempo sigue estando de buen ver. Lobo comenta a su gorila que el bono que le dará será tener relaciones sexuales con ella, ya que el no es un insensible. -risas-

SI... NADA MENOS  
QUE LOBO! IASI ESI IYA  
LO SÉ, YA LO SÉ!

SI, EL ASUNTO DE  
POOLEY-7, SI ALGUEM  
LO PUEDE HACER,  
MIRIAM...

¡OH, SÍ, TENEMOS  
MUCHA HISTORIA  
JUNTOS! ¿QUÉ?

¿DÓNDE  
LO QUERE,  
SEÑORA?

ESPERA  
UN POCO,  
MIRIAM...

¡MÉ LES TENGO UNA  
SORPRESA, MUCHACHOS,  
TOMEN TODO  
EL GEL MODELADOR  
QUE QUERAN.

¿LOBO Y YO? ¡PARA  
NADA! ¡DEBO CUIDAR MI  
REPUTACIÓN!

EN LA PARTE  
DE ATRÁS,  
POR FAVOR.

¿MIRIAM?  
SÓLO ERA LA  
POLICIA CON EL  
CADÁVER DE  
CHUNDERHEAD.

¡YA LO SÉ!  
LOS RECIBO COMO  
SI FUERAN PEDA-  
ZOS DE PAPEL.

Y ADEMÁS, CON  
LOS CADÁVERES HAGO  
UN GEL MODELADOR  
DIVINO.

SI, LO PONDRÉ EN  
EL TANQUE TRITURADOR.  
BUENO, NO TENGO  
OPCIÓN, GAJES  
DEL OFICIO.



BIENVENIDO A DOOLEY-7.

¡HEY, ARCHIE!

¡EMPIEZA A DESCORCHAR, VIEJO. QUE VENGO A EMPEDARME!

¡SANTOS BRAVUCONES! ¡ES EL MISMISSIMO LOBO!

¿CÓMO TE VA, GRANDOTE?

**PÁGINA: 14** "Está hecha morada de demonios, guarida de todo espíritu inmundo y que alberga a todas las aves asquerosas y abominables"

**APOCALIPSIS 18:2**

**VINETA: 1**

**PLANO: general**

**ÁNGULO: de visión normal**

**TEXTO:**

¡Hey, Archiel!

**MENSAJE REAL:**

Alegría.  
Saluda a su amigo.

**VINETA: 2**

**PLANO: americano**

**ÁNGULO: de visión normal**

**TEXTO:**

¡Empieza a descorchar, viejo, que vengo a empedarme!

**MENSAJE REAL:**

Indiferencia.  
Le dice a su amigo el cantinero Archie que destape botellas que piensa emborracharse.  
La palabra "empedarse" viene de la frase ponerse pedo (argot de arrabal) que es beber sin moderación.

NO TE ENOJES, VIEJO,  
PERO ACUÉRDATE QUE  
ÉSTA ES UNA ZONA LIBRE.  
NO SE PERMITE CAZAR  
CIUDADANOS.

¡DAME CHANCE!  
SÓLO QUIERO UNOS  
TRAGOS... Y ALGO DE  
INFORMACIÓN.

¿VAS A  
CAZAR?

¡SÍ, A UN TIPO  
QUE SE LLAMA  
LOO. ¿LO  
CONOCES?

¡MADRE SANTA!

¡P-PARA  
MADA! ¡NUNCA  
LO OÍ MEN-  
CIONARI!

¿BUSCAS A LOO,  
AMIGO? ¡JIUK,  
JIUK!

¡URRGHHH!

¡NO SOPORTO  
QUE ME TOQUE  
UN GÜEY RES-  
BALOSO!

¡ÉL TE HARÁ  
PEDAZOS Y  
TE ESCUPIRÁ EN  
LA CARA!

¿BUSCAS  
A LOO?

A LO ME-  
JOR PODEMOS  
AYUDARTE.

¡Y LUEGO  
TÚ NOS AYU-  
DARÁS!

¿SÍ? ¿USTEDES  
SABEN ALGO,  
TIPEJOS?

¡CLARO  
QUE SÍ!

¡SURO QUE  
ES VERDAD!

¡YAMBEN  
SOMOS CAZA-  
RRECOMPENSAS!

PÁGINA: 15		
VIÑETA: 1	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡Dame chance! Sólo quiero unos tragos... y algo de información.</p>	<p>MENSAJE REAL: Bochorno. Quiere una oportunidad.</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Sí, a un tipo que se llama Loo. ¿Lo conoces?</p>	<p>MENSAJE REAL: Duda. Pregunta por su misión: que es encontrar a Loo.</p>	
VIÑETA: 4	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡No soporto que me toque un güey resbaloso!</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. "Güey": el protagonista hace mención despectiva de un ser. "Resbaloso": que es oportunista.</p>	
VIÑETA: 6	PLANO: de detalle	ÁNGULO: en contrapicada
<p>TEXTO: ¿Sí? ¿Ustedes saben algo, tipejos?</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. "Tipejos": Lobo menosprecia a un grupo de pequeños seres.</p>	



¿ASÍ DE ENANOS? ¿CAZARRECOMPENSAS? ¡NO ME HAGAN REÍR!

SÍNTATE. TOMA UNA CERVEZA.

PODEMOS DECIRTE MUCHAS COSAS...

¡EN ESPECIAL DE LOO!

¡Y VAYA QUE HEMOS CONSEGUIDO MUCHAS RECOMPENSAS!



¡PERO MADRE CON LA CABEZA EN SU LUGAR VA TRAS LOO!

DOCE YA LO HAN INTENTADO... ¡Y A LOS DOCE LOS HA MATADO!

MIRA. A LOO, TODOS LOS DÍAS...

ES UN FASTIDIOSO Y MUY MALO. ES IGUAL QUE TÚ.

¿OTRA CERVEZA?

SE LE ENCUENTRA EN LUGARES DISTINTOS.

SUPIMOS QUE ERES EL MEJOR. ¡OJALÁ ESO SEA VERDAD!

GRACIAS. TÚ PAGAS ESTA RONDA.

PERO SUS SITIOS FAVORITOS... BUENO, SÓLO SON DOS.



SI NOS DAS EL CINCUENTA POR CERTO, TE DAREMOS UNA PISTA.

PARA QUE PUEDAS MATAR A LOO...

¡ASÍ GANAREMOS TODOS!

¡AAAAAH! ¡ME DAN GANAS DE VOMITAR!

¿QUÉ TE PARECE?

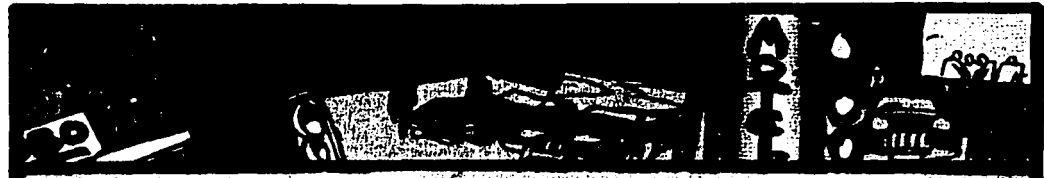
PÁGINA: 16		
VINETA: 1	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:</p> <p>¿Así de enanos?  ¿Cazarrecompensas?  ¡No me hagan reír!</p>	<p>MENSAJE REAL:</p> <p>Asombro.  Los pequeños seres le confiesan que laboran en la misma profesión que el protagonista y éste se mofa de ellos.</p>	
VINETA: 7	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:</p> <p>¡Aaaaaah!  ¡Me dan ganas de vomitar!</p>	<p>MENSAJE REAL:</p> <p>Enojo.  Grito.  Expresión ofensiva que delimita a decir que sus palabras le enardecen.</p>	



PÁGINA: 17		
VINETA: 1	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Denme la información o los dejaré sin poder hablar! ¿Ah, sí? Los convertiré en vomitada. -splooo-	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Al ser tan pequeños los seres le es fácil aplastarlos hasta convertirlos en una masa inerte. -Sonido producido al aplastar a un cuerpo de un ser vivo pequeño-.	

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN





¡MIRA, TE DIJE QUE LO HARÍA!

¡SOY UN RASTREADOR, NO UN MUGRE MAGO! NO TE PREOCUPES, ENCONTRARÁ A ESE PENSADOR.

ES MÁS, YA TENGO UNAS PISTAS. LUEGO LAS VOY A CHECAR.



¡SNIFF!

ESE PAYASO HA PUESTO A TEMBLAR A TODOS... ¿CÓMO QUE A MÍ? ¡PARA NADA, ME ENCANTAN LOS RETOS!



¡YA ME VOY, RAMONA! ¡HEY, PERRO! ¿QUÉ TE PASA?

h0

<b>PÁGINA: 18</b> "Este tal ha de beber también del vino de la ira de Dios, de aquel vino puro preparado en el cáliz de la cólera divina, y ha de ser atormentado con fuego y azufre a la vista de los ángeles y santos y en la presencia del cordero" <b>APOCALIPSIS 4:10</b>		
<b>VIÑETA: 2</b>	<b>PLANO:</b> general	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Mira, te dije que lo haría! ¡Soy un rastreador, no un mugre mago! No te preocupes, encontraré a ese pensador. Es más, ya tengo unas pistas. Luego las voy a checar.	<b>MENSAJE REAL:</b> Aburrimiento. La facultad de muchos extraterrestres de poder encontrar a alguien en todas las galaxias y a años luz de distancia se le conoce como: Rastreador. La palabra "pensador" se puso en vez de "pendejo" que los dos delimitan a decir que una persona es un ser tonto y/o inferior	
<b>VIÑETA: 3</b>	<b>PLANO:</b> de detalle	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> Ese payaso ha puesto a temblar a todos... ¿Cómo que a mí? ¡Para nada, me encantan los retos!	<b>MENSAJE REAL:</b> Aburrimiento. La expresión "payaso" no tiene nada que ver con su significado natural, aquí, también aplica el protagonista dicha palabra para menospreciar a una persona en especial.	
<b>VIÑETA: 5</b>	<b>PLANO:</b> de detalle	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Ya me voy, Ramona! ¡Hey, perro! ¿Qué te pasa?	<b>MENSAJE REAL:</b> Duda. El perro se percata de la presencia de algo o alguien.	

# FRAGGABOOON!!!



¡ADIÓS, LOBO!  
SIEMPRE SUPE QUE TU  
REPUTACIÓN ESTABA  
MUY INFLADA.

¡HEY, HERMANO!  
YA SOMOS LOS  
NUEVOS Y EFECTIVOS  
MAESTROS.

CUANDO TODOS LO  
SEPM, LOS BRAVUCONES  
DE LA GALAXIA FORMARÁN  
FILAS PARA HACERME  
HOMENAJES...

LA MEJOR  
DEFENSA SIEMPRE  
ES UNA BUENA  
OFENSIVA.

¡Y CLARO, TAMBIÉN  
ME DARÁN SUS TRIBU-  
TOS EN EFECTIVO!

¿HUM?

¡OUCH!  
¡QUÉ  
TRAN-  
CAZO!

¡ME ENCANTA  
CUANDO LOS TIPE-  
JOS TRATAN DE  
FREGARME!

ME CAES BIEN, LOO.  
CASI SIENTO PENA POR  
LA BRUTALIDAD Y VIO-  
LENCIA CON LA QUE TE  
VOY A TRATAR.

¡CASÍ!

**PÁGINA: 20** "Por tanto, regocijaos, ¡Oh, cielos y los que en ellos moráis! ¡Ay, de la tierra y del mar! Porque el Diablo bajó a vosotros arrojado del cielo, y está lleno de furor, sabiendo que le queda poco tiempo"

APOCALIPSIS 12:12

**VIÑETA: 1**

**PLANO: general**

**ANGULO: de visión normal**

**TEXTO:**

¡Ouch!

¡Qué trancazo!

¡Me encanta cuando los tipejos tratan de fregarme!

Me caes bien, Loo, casi siento pena por la brutalidad y violencia con la que te voy a tratar.

**MENSAJE REAL:**

Alegría.

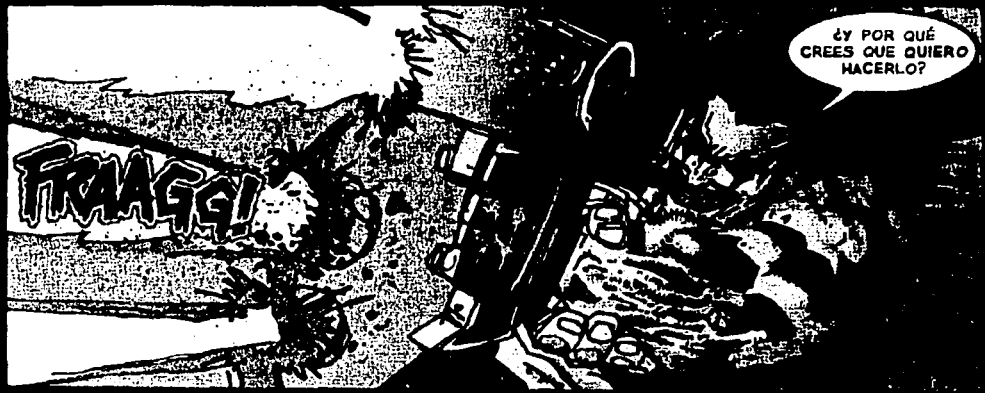
Esta expresión es usada para decir que fue golpeado por algo o alguien. Trancazo: golpe o estruendo que en este caso fue producido por una explosión.

La mención que hace por "fregarme" es que lo quieren liquidar "tipejos" o seres de menor jerarquía.



¡NO ME  
CAPTURARÁS VIVO,  
LOBO!

**BLAMMM!**



¿Y POR QUÉ  
CREES QUE QUIERO  
MACERLO?

**FRAGGI!**



¡EN-  
TONCES,  
MUERE!

**BOOM!**  
**ZAP!**  
**VUP!**  
**SHK!**



OJALÁ YA HAYAS  
ESCOGIDO TU LÁPIDA.  
PINCHE MALNACIDO DE  
PORQUERÍA.

145

PÁGINA: 21		
VINETA: 2	PLANO: medio	ANGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¿Y por qué crees que quiero hacerlo?</p>	<p>MENSAJE REAL: Alegría. Se refiere a que Loo ya se percató de que Lobo ya lo quiere capturar (ya sea -ahora- vivo o muerto).</p>	
VINETA: 4	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Ojalá ya hayas escogido tu lápida pinche malnacido de porquería. -vip, thud, ck-</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Lobo tiene la facultad de no dejar vivir a aquel que atente contra su persona, y pide a Loo que haya buscado el lugar donde reposaran sus restos, con un toque enaltecedor en la palabra "pinche" y acompañado del significado de una persona que tuvo problemas al nacer en un lugar insano.  -Sonidos producidos al penetrar las balas en la piel y la carne-</p>	



INUNCA ME  
DERROTARÁS.  
HOMBRE! ESTOY  
COMPLETAMEN-  
TE LOCO!



¡MUERE!  
¡MUERE!  
¡MUERE!

¡TE DEJÉ SIN BRAZO,  
ALIENTO DE PORQUERÍA!  
¡NADIE ESTÁ TAN LOCO  
COMO EL MAESTRO EFEC-  
TIVO!



K  
L  
I  
K!



PÁGINA: 22		
VINETA: 2	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          ¡Te deje sin brazo, aliento de porquería!          ¡Nadie está tan loco como el Maestro Efectivo!</p>	<p>MENSAJE REAL:          Alegría.          Al disparar en el brazo de su contrincante, que se refiere a él como un ser que tiene mal aliento.          Y enfatiza que no existe persona más desquiciada que el maestro efectivo (que es el seudónimo de Lobo).</p>	
VINETA: 3	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          -Klink!-</p>	<p>MENSAJE REAL:          Expectativa.          -Sonido que produce el gatillo de un arma cuando no hay mas munición que detonar-.</p>	

¿YA NO  
TIGNES  
MUNICIO-  
NES?

¿QUÉ  
LAS NE-  
CESITA?

KLONK!

DONK!

¡A VER SI SUPERAS  
LA REPUTACIÓN DE  
MISTER MACHETE,  
LOBITO!

¡GENIAL! ¡QUÉ  
TRANCAZO!

¡ES EL INICIO DE  
UN BAÑO DE SANGRE  
DE PROPORCIONES  
EPIDÉMICAS!

¡ME CAGASTE  
TANTO, QUE CUANDO  
ACABE CONTIGO  
MATARÉ A TOPOS  
EN ESTE MUGRE  
PLANETA!

PÁGINA: 23 "Es verdad que hay que devolver en bien y el mal; Pero, ¿porqué precisamente a la persona que nos ha hecho el bien o el mal?"

NIETZSCHE

VINETA: 1

PLANO: de detalle

ANGULO: de visión normal

TEXTO:  
¿Ya no tienes municiones?

MENSAJE REAL:  
Alegría.  
Cuestiona al darse cuenta que él y su oponente no tiene más que disparar.

VINETA: 3

PLANO: de detalle

ANGULO: de visión normal

TEXTO:  
-Snik!-

MENSAJE REAL:  
Expectativa.  
-Sonido que produce el desenfunde de una daga-

VINETA: 5

PLANO: general

ANGULO: de visión normal

TEXTO:  
¡Genial!  
¡Qué trancazo!  
¡Es el inicio de un baño de sangre de proporciones epidémicas!  
¡Me cagaste tanto, que cuando acabe contigo mataré a todos en este mugre planeta!

MENSAJE REAL:  
Alegría.  
Se emociona al ver que dio un certero corte que produjo un enorme derramamiento de sangre que puede ser vulnerable a una infección.  
"Cagaste": es utilizado como expresión que significa enojo.  
"Mugre": menosprecio.



¿AÚN ESTÁS DE PIE, BRAVUCÓN?

NO... PUEDES DERROTARME... LOBO.



¿EN SERIO?

VAMOS... NO RETRASEMOS LO INEVITABLE. PENSADOR.



SI. CREO QUE TIENES RAZÓN.

¡CONTRA EL HERMANO FECE!



¿FECE? ¿QUIÉN DIABLOS ES...?

¡QUÉ CAGADO!

**BAST**



¡TÚ GANASTE...!



ASQUE-ROSA RATAAA



PÁGINA: 24 "Y adoraron al dragón, que dio el poder a la bestia, también adoraron a la bestia, diciendo: ¿Quién hay semejante a la bestia?, y ¿quién podrá lidiar con ella?" APOCALIPSIS 14:4		
VIÑETA: 1	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¿Aún estás de pie, bravucón?	MENSAJE REAL: Enojo. Hace cuestión al saber porqué no se ha muerto su némesis.	
VIÑETA: 2	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¿En serio? Vamos... no retrasemos lo inevitable, pensador.	MENSAJE REAL: Alegria. Lo invita a que se entregue a su muerte, de nueva cuenta la palabra "pensador" es colocada por "pendejo".	
VIÑETA: 4	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¿Feces? ¿Quién diablos es...? ¡Qué cagado! -Blast-	MENSAJE REAL: Asombro. Pregunta por el hermano de Loo y se mofa de él – la expresión "cagado" es utilizada para referirse a algo gracioso o fuera de lo común -.  -Sonido que se produce al arremeter un disparo de arma a quemarropa-	
VIÑETA: 5	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Tu ganaste...?	MENSAJE REAL: Muerte. Al darle la victoria a Loo con la ayuda de su hermano.	
VIÑETA: 6	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: Asquerosa rataaaaaaaaaaaaaa.	MENSAJE REAL: Muerte. Da su último aliento comparando a su asesino con una sucia rata.	



¡LO LOGRAMOS,  
HERMANOTE! ¡LO  
LOGRAMOS!

¡MATAMOS  
AL MAESTRO  
EFECTIVO!

SOMOS LOS HIJOS DE  
PERRA MÁS RUDOS, MALDITOS  
Y ASQUEROSOS EN TODO EL  
MUGRE UNIVERSO... ¡Y A VER  
QUIÉN SE ATREVE A DECIR  
LO CONTRARIO!

SIGUE: ¡ÁNGELES CON CARAS SUCIAS!







# **3.2**

**El Cielo es...  
una palabra  
de cuatro letras  
(Libro 2)**

## 3.2 EL CIELO ES UNA PALABRA DE CUATRO LETRAS.

### LOBO'S BACK # 2

Pues sí, este número, era de esperarse: tras de la "trágica" muerte de Lobo —de alguna forma se debía decir—, era indispensable que volviera, pero fue verdaderamente sorpresivo el verlo en el cielo. Aunque claro, incluso después de muerto, ese hombre sigue siendo totalmente fiel a su modo de vida, y donde se va a pasar toda la eternidad, no existe el caos, la crueldad y la violencia sin sentido... pues hagámosla nosotros, no faltaba más.

Para algunas personas, el burlarse inmisericordiosamente de algo tan serio, como puede serlo la vida eterna, puede resultarles ofensivo; pero afortunadamente este tipo de gente nunca abriría una revista como ésta. Pero a pesar de ello, debemos aceptar que esas bromas son crueles, de pésimo gusto y exageradamente vulgares... y es por eso que están excelentes en donde se encuentran. Lobo es, ante todo, un iconoclasta que no se toma en serio ni siquiera a él mismo, y por eso, inclusive dentro del paraíso, sigue arreglando las cosas a su modo, lo que significa hasta matar a los que ya están muertos.

Pero basta del caos, que el cielo no es para eso. Lobo era un pecador en vida, así que su permanencia en el cielo tendría que ser, por necesidad, muy corta, y es por eso que acaban mandándolo al demonio —aunque aquí, en el sentido estricto de lo que la palabra significa—, donde le

corresponde. Pero es un huésped tan de cuidado, que quien va por él es nada menos que ETRIGAN, uno de los demonios más poderosos de todas las malditas cortes infernales.

Una de las discusiones más usuales entre los niños que leen historietas —y entre uno que otro lector de más edad— es el "quién le gana a quién". En otro tipo de historieta, un enfrentamiento entre Lobo y Etrigan hubiera alcanzado proporciones épicas, sin que uno o el otro diera o pidiera cuartel, y que seguramente culminaría hasta que alguno fuera totalmente exterminado.

Pero aquí Lobo es el héroe de la aventura, y eso le da algunas prerrogativas, como hacer a un lado a Etrigan con una patada en salva sea la parte. Vamos, este cómic es exageración pura, y una cosa así es válida. Y si creen que esa derrota es exagerada, mejor esperen a ver el número cuatro, en donde realmente las cosas se salen de todo lo que es cordura.

En fin, simplemente no puede estar ni en el cielo o el infierno, lo que es un verdadero problema para el administrador, que de por sí tiene bastantes cosas de qué preocuparse. Y si un recién llegado no encaja en ninguna parte, pues que las cosas se hagan fáciles: que lo regresen por donde vino.

Según se dice, la reencarnación es otra de las opciones después de la

muerte y la gente del más allá sabía que, en el caso de Lobo, no era ya una opción, sino una medida desesperada. Para el czarniano fue una oportunidad más de vivir... para continuar con el desenfreno y el caos que siempre llevó, mientras que para ultratumba constituyó un auténtico respiro librarse de él.

Ya se conocen los defectos de Lobo, pero, ¿sabían qué para él, la mujer es un objeto que puede ser usado y desechado con facilidad? Por ello, para él reencarnar en una fémica fue un golpe demasiado duro para su ego, aunque tan solo de ver su reacción se puede saber hasta que grado llegó su molestia.

Pero bueno, Lobo no tiene de que quejarse. En estos tiempos las mujeres tienen las mismas oportunidades para desarrollarse, demostrar que tienen la misma capacidad para desenvolverse que el hombre. Además el reencarnar como mujer, lo hizo en la Inglaterra de 1940, así que puede que la vida femenil no le fuera tan sencilla como imaginaba.

Generalmente los cómics tienden a ser muy predecibles, aunque en este caso, la trama resulta completamente sorpresiva, a pesar de que el carácter de Lobo es muy claro. Ángeles descuartizados, conciertos en el paraíso, rechazados en el infierno y nacimientos en edad adulta son lo común, y eso en un solo número, así que imagínense lo que viene.

Bueno, el dibujo presentado por el mismo equipo tiene la misma mezcla de humor negro y catastrofismo que se manejó en el primer número. Los cánones de la anatomía son también pasados por alto en más de una ocasión, pero eso sí, es por una pésima causa: Lobo.(22)

**PERSONAJE(S) PRIMARIO(S):**  
LOBO (versión masculina y femenina)

**PERSONAJE(S) SECUNDARIO(S):**  
DEREK DOOD  
ETRIGAN

**PERSONAJE(S) DE REPARTO:**  
Miles de muertos  
Personal de oficina del Cielo  
Personal de seguridad del Cielo  
Personal de operación del Cielo  
Personal de apoyo del Cielo  
Ángeles  
Deidades  
Animales de la Creación  
Demonios  
Maleantes ingleses  
Personas inglesas  
El Ángel Duffiel

**ESCENARIO(S):**  
Instalaciones del Purgatorio en el Cielo  
Campos Celestiales  
Paraíso  
Hospital St. Bart's en Inglaterra  
Las Calles de Londres

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

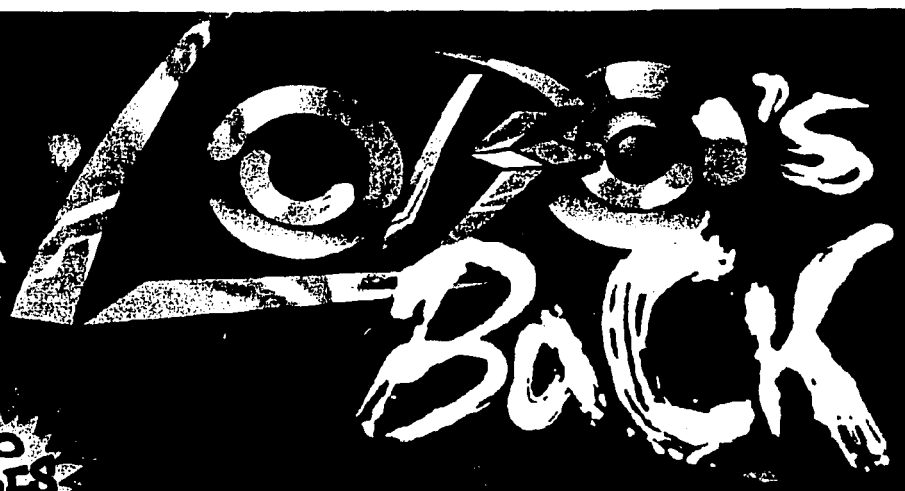
**SUPER**



**PRESENTA**

**Núm. 10**

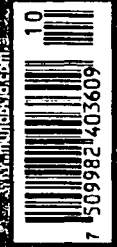
MEXICO \$17.00  
U.S. \$3.75  
ARGENTINA \$3.00  
CHILE \$1.400.00  
ESPAÑA \$300.00



**¡SOLO PARA LECTORES MUY MADUROS!**



**¡PONGAN LAS MANOS DONDE PUEDA VERLAS, MALNACIDOS!**



READ WITH  
REAL GUY  
AND REAL  
GUY



OKEY... ISE ACABÓ  
EL DESCANSO! HORA  
DE LA SEGUNDA  
PARTE.



¡BIENVENIDOS A  
LA OTRA VIDA!

LA ZONA ROJA  
ES SÓLO PARA CARGA  
Y DESCARGA. NO SE  
PUEDE HOLGAZANEAR  
EN ELLA.

PECADORES ARREPENTIDOS,  
FORMARSE EN LA LÍNEA "X".  
POR FAVOR, TENGAN LISTOS  
SUS PAPELOS DE PENITENCIA.

**PARTE**  
**2** EL CIELO ES... UNA  
PALABRA DE CUATRO LETRAS



¡POR TODOS LOS DIABLOS! ¿QUÉ PASA AQUÍ?

¿Y POR QUÉ APESTA TANTO?



¡HEY, EMMO! ¿DÓNDE DEMONIOS ESTOY?

¿EH, NO LO SABES? ESTÁS MUERTO, COMO TODOS NOSOTROS.



¿QUÉ... ACABAS... DE... DECIR...?

MIRA A TU ALREDEDOR... ¡ESTÁS EN LA OTRA VIDA! FORMAMOS UNA FILA PARA RECIBIR EVALUACIÓN Y PROCESO.



¡EN SERIO, TIPO! ¡ESTAMOS MUERTOS! ¡AAAAEGH!

¿MUERTO?



ESE MUGRE PENSADOR DE LOO DEBIÓ MATARME.

¡MALDICIÓN! ¡QUÉ FREGA-DERA!

jack! juuuf!

<b>PÁGINA: 3</b> "Después de eso miré y he aquí que en un éxtasis vi una puerta abierta en el cielo, y la voz que antes, voz como de trompeta que hablaba conmigo, me dijo: sube acá y te mostraré las que han de suceder en adelante"		
<b>APOCALIPSIS 4:1</b>		
<b>VIÑETA: 2</b>	<b>PLANO:</b> americano	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Por todos los diablos! ¿Qué pasa aquí? ¿Y porqué apesta tanto?	<b>MENSAJE REAL:</b> Asombro. El desconcierto del personaje al darse cuenta que se encuentra en otro lugar.	
<b>VIÑETA: 3</b>	<b>PLANO:</b> primer plano	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Hey, enano! ¿Dónde demonios estoy?	<b>MENSAJE REAL:</b> Duda. Al encontrarse en una fila le pregunta al que esta delante de él que es de menor tamaño.	
<b>VIÑETA: 4</b>	<b>PLANO:</b> medio	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¿Qué... acabas... de... decir...?	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Al saber que se encuentra en el cielo es por que está muerto.	
<b>VIÑETA: 5</b>	<b>PLANO:</b> de detalle	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¿Muerto?	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Reafirma su duda ya que él es indomable.	
<b>VIÑETA: 6</b>	<b>PLANO:</b> americano	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> Ese mugre pensador de Loo debió matarme. ¡Maldición! ¡Qué fregadera!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Recordó la última pelea que sostuvo y maldice al que lo asesinó acertando que fue algo malo.	



MADRE MATA AL  
MAESTRO EFECTIVO Y VIVE  
PARA CONTARLO...

Y MENOS  
UN PINCHE BABOSO  
COMO LOO!

¡SE VALIÓ DE SU  
MUGRE HERMANO QUE  
VIVE EN SU BOLSITO!

TIEMPO DE ESPERA  
EN ESTE PUNTO:  
41 AÑOS  
"La paciencia es  
una virtud"

¡NO  
PARA  
MÍ!

¡A UN LADO,  
BUEYES DE PORQUERÍA!  
¡DEBO VER A ALGUIEN,  
PORQUE SE COMETIÓ  
UN ERROR!

¡OH,  
PIEDAD!

PÁGINA: 4 "Se le dio asimismo una boca que hablase cosas altaneras y blasfemias: y se le dio facultad de hacer la guerra así por espacio de cuarenta y dos meses"

APOCALIPSIS 13: 5

VIÑETA: 1	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Nadie mata al Maestro Efectivo y vive para contarlo... ¡Y menos un pinche baboso como Lool! ¡Se valió de su mugre hermano que vive en su bolsito!</p>	<p>MENSAJE REAL: Ira. Hace gala de egocentrismo, y da gran ofensa para sus asesinos. "Pinche" engrandece mas la oración.</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡No para mí!</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Al leer un letrado niega poseer esas cualidades celestiales.</p>	
VIÑETA: 3	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡A un lado, bueyes de porquería! ¡Debo ver a alguien, porque se cometió un error! -Thud-</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. "Bueyes" es un menospreciativo para cualquier persona, al igual que su refuerzo "porquería" -Sonido que se hace al golpear con el codo la cabeza-</p>	



SI, SI, LO SÉ. OJALÁ PUDIERA DECIR QUE NO LO ESPERADA...

¡PERO VI LA PELEA!

¿SEROR? ¡MAY UN DISTURBIO EN LA FILA DE EVALUACIÓN!

DISCÚLPAME, JOVENCITO... ¡OOOOWWWW!

¡VAYA! INTERCÉPTENLO Y TRÁIGANLO ENSEGUIDA.

¡SI, SEROR! ¡AL MOMENTO, SEROR!



COMUNÍCAME CON EL INFERNO, ¿QUERES, MAVIS?

¡LOBO... MALDICIÓN! COMO SI NO TUVIERA YA SUFICIENTES PROBLEMAS.

¡STRIGAN, HIJO DE PERRA! ¿CÓMO ESTÁ TU PAPA?

EL DEMONIO STRIGAN EN LA LÍNEA, SEÑOR.

Eso no te interesa saber; sólo lo preguntas por ser amable.

¿Es la razón de tu llamaba. Te quieres deshacer de Lobo, el no desecaba.



POR FAVOR, ESPERA A QUE TE LLAMEN

¡ack! ¡uuuff!



PÁGINA: 6		
VIÑETA: 1	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¿Eh? El maestro efectivo no acompaña a nadie, tipejo... sólo si eres una vieja; o vamos a donde hay chupe.</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. "Chupe" es el calificativo que determina a las bebidas alcohólicas y "viejas" a las mujeres.</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Así que a un lado, pensadores. Denme una razón para fastidiarme.</p>	<p>MENSAJE REAL: Amenazador. De nueva cuenta la palabra "pensador" esta expuesta como "pendejo".</p>	
VIÑETA: 3	PLANO: primer plano	ÁNGULO: nadir
<p>TEXTO: ¿Estás sordo, idiota? ¡Muévete, o quédate sin cabeza!</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. El personaje principal ofende y predispone la agresión ya que le informan que no puede matar a un muerto.</p>	
VIÑETA: 4	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¿En serio? -Muushhh!</p>	<p>MENSAJE REAL: Alegría. -Sonido que se hace al partir en dos la cabeza por la quijada de un golpe-</p>	



¡QUE ME MUELAN EL TRASERO! ¡ESE FUE MI MEJOR GOLPE MATAPENSADORES!

¡Y ESTE PENSADOR TODAVÍA SE BUENVE!

¡POR QUÉ NO LO DUJISTE ANTES, GÜEY?

¡BOLA-ME!

¡GLMMPH!  
¡GLREGGLI!

P-POR FAVOR, SEÑOR LOBO... ¡LO LLEVARÉ A VER AL SUPERVISOR!



PARECE QUE TENEMOS UN PEQUEÑO PROBLEMA.

SEGÚN TU ARCHIVO, DEBES CUMPLIR UNA ETERNIDAD EN EL RINCÓN MÁS NEGRO DEL INFIERNO.

PERO AHÍ NO TE QUEREN, DE HECHO, SE RESUSAN A TOMARTE BAJO CUSTODIA.

MI REPUTACIÓN ME PRECEDE, ¿EH?

PUES MÁNDAME A DOOLEY... ¡TENGO AHÍ UN NEGOCIO PENDIENTE!



NO. LA REENCARNACIÓN ESTÁ FUERA DE TODA CONSIDERACIÓN.

TRAS EL DILUVIO, LA ADMINISTRACIÓN PROMETIÓ QUE YA NO HABRÍA MÁS DESASTRES.

ERES UN MAMARRACHO...

POR SI NO LO HAS NOTADO... NO TE LO PEDÍ, TE LO EXIGÍ.



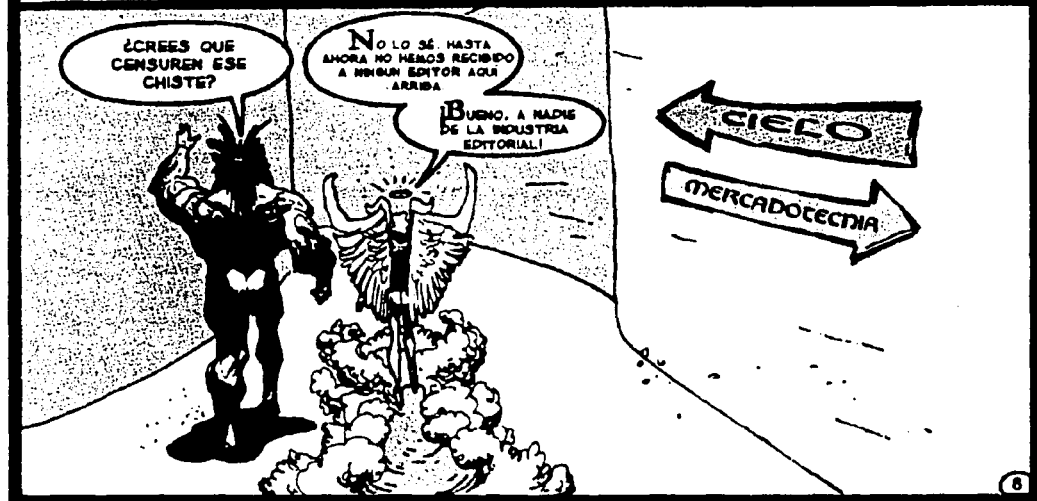
¡SI... CLARO.

BUENO, TÚ DESTINO YA SE HA DECIDIDO.

¡AHÍ YA LLEGÓ TU ESPÍRITU GÜA.

¡BONITA HOJA, MARI-CÓN!

PÁGINA: 7 "... La muerte y el infierno entregaron los muertos que tenían dentro, y se dio a cada uno la sentencia según sus obras"		
APOCALIPSIS 20:13		
VIÑETA: 1	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Que me huelan el trasero! ¡Ése fue mi mejor golpe matapensadores! ¡Y este pensador todavía se mueve!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Al sentirse amenazado y atentar contra su agresor este se mofa con singular expresión característica de los norteamericanos que simboliza lo peor hacia una persona.	
VIÑETA: 2	PLANO: primer plano	ANGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¿Por qué no lo dijiste antes, güey? ¡Guíame!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Dirigiéndose grosero a su escolta.	
VIÑETA: 4	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> Mi reputación me precede, ¿eh? Pues mándame a Dooley-7... ¡Tengo ahí un negocio pendiente!	<b>MENSAJE REAL:</b> Aburrimiento. La reputación del mejor cazarrecompensas y su negocio es matar a Loo.	
VIÑETA: 6	PLANO: primer plano	ANGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> Eres un mamarracho... Por si no lo has notado... No te lo pedí, te lo exigí.	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. "Mamarracho" es aplicado a una persona que se deja manipular.	
VIÑETA: 8	PLANO: de detalle	ANGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Bonita hoja maricón!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Se dice y se ha pintado que en el paraíso al desnudo se le acompañaba una hoja de parra en las partes reproductoras.	





PÁGINA: 8		
VINETA: 1	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡Hmph! Nunca creí que llegaría al cielo... ¡Fui todo un maldito!</p>	<p>MENSAJE REAL: Asombro. Ya que su carácter es muy agresivo y ha matado a infinidad de personas y va en contra de todo lo establecido por la iglesia para ganarse el cielo.</p>	
VINETA: 2	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡Me van a poner ropa de niñita!</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. En el cielo todo es bello y hermoso y usan atuendos completamente contrarios a los que usa el protagonista.</p>	
VINETA: 3	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡No me quejó, pajarito!</p>	<p>MENSAJE REAL: Alegría. Al cuertionarle de su virilidad y como se tiene entendido que en México un sinónimo burdo de pene es "pajarito" se hace un juego de palabras.</p>	
VINETA: 4	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¿Crees que censuren ese chiste?</p>	<p>MENSAJE REAL: Aquí, el personaje hace una reciprocidad indirecta con el lector, al percatarse de que lo que está pasando es una historia ficticia y se trata de un personaje de cómic y reafirma el veto la dirección en la pared de mercadotecnia al tratarse de un chiste sexual.</p>	



PÁGINA: 9 "Cuando percibimos la exuberancia en bondad, nos acordamos de la malignidad" NIETZSCHE		
VINETA: 2	PLANO: general	ÁNGULO: en picada
TEXTO: ¡Qué cagada! ¿Es una broma, o quieres hacerme vomitar?	MENSAJE REAL: Enojo. En el cielo está todo lo bello y lo hermoso y una de las cosas que aborrece Lobo es tanta dulzura.	
VINETA: 3	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Pero qué tonada de porquería!	MENSAJE REAL: Asombro. Al predisponerlo a su nuevo hogar un ave le trina con dulce voz, el cual reafirma su repudio.	
VINETA: 4	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: - Tra-chomp! -	MENSAJE REAL: Enojo. Sonido que se produce al decapitar un ave. Esta viñeta fue inspirada en una anécdota del rockero Ozzy Osbourne muy conocida en Norteamérica al decapitar a una paloma en plena entrevista laboral con altos empresarios del medio musical.	
VINETA: 5	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Qué lindo!	MENSAJE REAL: Alegría. Se refiere al ave decapitada, que este personaje no puede dejar de hacer el mal por un lapso de tiempo corto.	
VINETA: 6	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Sheesh! ¡Asquerosamente dulce! -Bip!-	MENSAJE REAL: Alegre. Para él la sangre es algo bueno y agradable pero los seres bellos no. -Sonido que se produce al escupir una cabeza de un ave a una pared-	



¡GLORIA,  
GLORIA,  
GLORIA!

SOLO NECESITAS  
AMOR. /YEAH  
YEAH, YEAH!

¡GLORIA  
Y ALELUYA,  
HERMANO!

¡NO LEERÁS  
CÓMICS!

¡QUÉ  
FREGADA  
FENOMENAL!

¿EN QUÉ  
CLASE DE  
PORQUERÍA  
CELESTIAL ME  
CAÍDO?

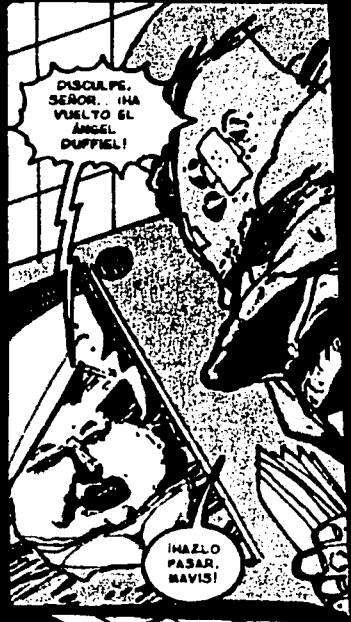
PÁGINA: 10		
VINETA: 1	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
<p><b>TEXTO:</b>          ¡Qué fregada fenomenal!          ¿En qué clase de porquería celestial he caído?</p>	<p><b>MENSAJE REAL:</b>          Asombro.          Las diferentes religiones –muy a su modo- afirman que en el paraíso celestial están las almas de las personas más bellas y buenas de todos los tiempos y que en í es un lugar fuera de lo común poblado de hermosura infinita. También se menciona que una de las personas que habitan es Atila "El Huno" que es una de las excepciones de este lugar y en este caso Lobo.</p>	



¿OTRA  
NUEVA  
RELIGIÓN?

¡VAYA! ¿QUÉ  
LE PASA A LA GENTE  
EN ESTOS DÍAS? ¿POR  
QUÉ SIEMPRE SE DEJAN  
LLEVAR POR LO  
BOVEDOSO?

¿QUÉ TIENEN DE  
MALO LOS MODOS  
ANTIGUOS?



DISCULPE,  
SEÑOR... ¡HA  
VUELTO EL  
ÁNGEL  
DUFFELL!

¡HAZLO  
PASAR,  
MAVIS!



BUENO, NO TE  
TARDASTE MUCHO  
QUIZÁ ME EQUIVOQUE  
RESPECTO A EL...



¿RECUERDA CUANDO  
ÁTILA EL INMHO DIO QUE SE HABÍA  
ARREPENTIDO, SEÑOR, Y LE PERMITIMOS  
UN PERIODO DE PRUEBA?



¡E! ES PEOR.  
BUCHO PEOR!

¡JESUS, JESUS, BOBESUS!  
¡BANANA-FANA, FO FESUS!  
¡ME MI MO-MESUS! ♪

¡HEY, TU, MUESPED  
CELESTIAL! ¡PÉGALE  
AL RITMO!

¡POR BAILAR ME  
PISASTE EL CALLO,  
IDIOTA!

¡A VER SI TE FIJAS  
POR DONDE PONES TU  
HALO, VIEJO!

¡HERRA  
POR EL SANTÍSIMO  
MAESTRO  
EFECTIVO!

PAGINA: 12 "Y ejercitaba todo el poder de la primera bestia en su presencia e hizo que la tierra y sus moradores adorasen la primera cuya herida mortal quedo curada"

APOCALIPSIS 13:12

VINETA: 1

PLANO: general

ÁNGULO: de visión normal

TEXTO:

¡JESUS, JESUS, BO BESUS!  
¡BANANA – FANA, FO FESUS!  
¡ME MI MO – MESUS!  
-Zeeeeezawwww!-  
-Bopp!-  
-Bapp!

MENSAJE REAL:

Agresión.  
El protagonista canta una vieja canción (en México se conoció como "Ana banana"), en la cual se tiene que decir un nombre y alterar su estructura con las sílabas del nombre de la canción.  
-Sonido producto de restregar un serrucho sobre un arpa eléctrica-  
-Sonido que se produce por el encuentro de dos cabezas-  
-Sonido que se genera al golpear la mandíbula de alguien con el puño-



SABÍA QUE SERÍAS UN PROBLEMA... PERO NI SIQUERA EN MIS SALVAJES SUEÑOS ME IMAGINE QUE...

LOS ÁNGELES... Y LA MITAD DE LA CORTE CELESTIAL SE PUSIERON A BAILAR! Y A PELEAR, COMO MORTALES COMUNES!



ME SORPRENDE QUE NO LES HAYAS VENDIDO DROGAS!



ESO SE ARREGLA FACIL. HOMBRE MANDAME A DOOLEY-7

YA TE DIJE... ¡OUE ESO NI SIQUERA SE PIENSA!



PUES DEJA DE LADRAR, HOMBRE, QUE ERES COMO UN DOLOR EN EL CULO



¿AH, SÍ?

BUENO... ¡YA LO VEREMOS!

VIÑETA: 4	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
-----------	---------------------	--------------------------

<p><b>TEXTO:</b> Eso se arregla fácil. Hombre. Mándame a Dooley-7.</p>	<p><b>MENSAJE REAL:</b> Seriedad. Reencarnarlo al planeta en que murió.</p>
--	---

VIÑETA: 5	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
-----------	-----------------	--------------------------

<p><b>TEXTO:</b> Pues deja de ladrar, Hombre. Que eres como un dolor en el culo.</p>	<p><b>MENSAJE REAL:</b> Seriedad. Al decirle a alguien que se calle de manera impropia adoptamos la comparativa hablar con ladrar. Otra frase muy peculiar de los norteamericanos es comparar a alguien con un gran dolor anal, que simboliza una tremenda molestia.</p>
--	--



PARECE QUE SIEMPRE SI TUVISTE QUE RECIBIRME, OREJOTAS. ¡JAU, JAU! ¡QUE CAGADO! ¡JAU!

La decisión de recibirte no fue mía, pero sufrirás como no lo has imaginado todavía.

NO FUME EL PASTO



¿ASI QUE ÉSTE ES EL MUGRE INFIERNO? HE VISTO ANTROS MÁS APESTOSOS.

ESTÁS A PRUEBA, TEN ESO EN MENTE.

OBEDECE EN TODO, V NO ACABARÁS MÁS DEMENTE.



¡MEJOR TÚ LÁMENE LA AXILA!

¡MORAL DAVAO!

¡MALNACIDO OREJÓN!

¡DECO APPODANCE!

¡PINCHE MARICÓN!

¡AAARR!

¡AAAOWWI!

PÁGINA: 14 "Vi después otra bestia que subía de la tierra y tenía dos cuernos semejantes a los de un cordero, más su lenguaje era como el del dragón"

APOCALIPSIS 13:11

VINETA: 1	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
-----------	----------------	--------------------------

<p>TEXTO:                  Parece que siempre sí tuviste que recibirme, orejotas.                  ¡Jau, jau! ¡Qué cagadol! ¡Jau!</p>	<p>MENSAJE REAL:                  Alegría.                  Lobo se mofa de las orejas de Etrigan, y de que al ser expulsado del paraíso él lo recibiría en el infierno, cosa que desde un principio no aceptó -por su fama-</p>
---	--

VINETA: 2	PLANO: primer plano	ANGULO: de visión normal
-----------	---------------------	--------------------------

<p>TEXTO:                  ¿Así que éste es el mugre infierno?                  He visto antros más apestosos.</p>	<p>MENSAJE REAL:                  Alegría.                  Siente decepción al creer que era mucho mejor y la similitud -para él- de que sería un lugar de gran diversión.</p>
--	---

VINETA: 3	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
-----------	----------------	--------------------------

<p>TEXTO:                  ¡Mejor tú lámeme la axila!</p>	<p>MENSAJE REAL:                  Alegría.                  De nueva cuenta las frases norteamericanas al simbolizar la alternativa a un descontento.</p>
---	---

VINETA: 4	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
-----------	----------------	--------------------------

<p>TEXTO:                  ¡Malnacido orejón!                  ¡Pinche maricón!                  ¡Aaaoooww!</p>	<p>MENSAJE REAL:                  Alegría.                  Sabemos que para el personaje principal lo mejor que le puede pasar es enfrascarse en una pelea, en donde su contendiente puede ser de igual o más poder al de él. Pero la ofensa es una de sus mejores armas para hacer enojar al enemigo e inducirlo más a la pelea.</p>
---	--

POR FALTA DE INSTALACIONES  
SANTARIAS, TODO AQUEL QUE  
NO USE PAÑAL DESCHEABLE,  
DEBERÁ PASAR UNA ETERNIDAD  
EN EL PURGATORIO.

HOY COMERÉ  
TEMPRANO, MAVIS. PUES  
TENGO UNA CITA CON  
BIGWIGS.

SI LLAMA  
MI ESPOSA,  
DILE QUE...

¡No tan rápido,  
perro traidor! Antes  
debemos hablar.

¿MUM?

¡LÉVATE A LOBO  
CUANTO ANTES, O ESTE  
LUGAR VENDREMOS A  
OCUPAR.

GIOP  
GUZZLE / 84



¿QUE TE DIVERTISTE?  
PERO EL INFIERNO NO ES PARA  
DIVERTIRSE! SE SUPONE QUE  
AHI DEBES SUFRIR!



¡NO PUEDES  
PERMANECER AHI SI LA  
PASAS BIEN!

¡ES CONTRA  
LAS REGLAS!

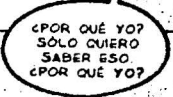


YA MI  
MODO.  
CEREBRO  
DE INSEC-  
TO



¡OH, MI DOLOR  
DE CABEZA!

¡A MIL AÑOS  
DE MI MUERTE,  
AUN ME DUELE  
LA CABEZA!



¿POR QUÉ YO?  
SOLO QUIERO  
SABER ESO.  
¿POR QUÉ YO?



HEY, CEREBRO DE  
RATA, QUIERO HACER  
UNA SUGERENCIA...

PAGINA: 18		
VIÑETA: 3	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> Ya ni modo cerebro de insecto.	<b>MENSAJE REAL:</b> Fastidio. Al rechazar toda propuesta de permanencia en el cielo o infierno Lobo menosprecia comparando a su cerebro con uno de menor tamaño.	
VIÑETA: 5	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> Hey, cerebro de rata, quiero hacer una sugerencia...	<b>MENSAJE REAL:</b> Fastidio. Grosera comparación.	

**UNIDAD DE REENCARNACIÓN**

¡YA ERA HORA DE QUE ESE MARICA SE DIERA CUENTA!

¡CÚDATE, LOO, QUE VOY POR TI! VOY A DECORAR VARIAS GALAXIAS CON TUS TRIPAS.

¡YUK, YUK, YUK!

POR AQUÍ, POR FAVOR...

¡JAUI LOS VERÉ LA PRÓXIMA VEZ, PENSADORES... ¡PARA NADA!

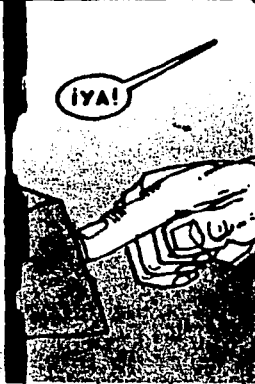
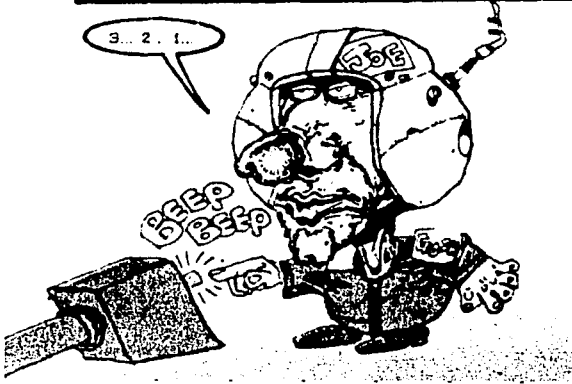
¿SABES? ME RESULTA MUY DIFÍCIL CREER QUE EL SUPERVISOR HAYA APROBADO ESTE PROCEDIMIENTO.

DEBEMOS CONFIAR EN ÉL. DE SEGURO SABE LO QUE HACE.



PÁGINA: 19		
VIÑETA: 1	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:</p> <p>¡Ya era hora de que ese marica se diera cuenta!</p> <p>¡Cuidate, Loo, que voy por ti!</p> <p>Voy a decorar varias galaxias con tus tripas.</p> <p>¡Yuk, yuk, yuk!</p>	<p>MENSAJE REAL:</p> <p>Alegría.</p> <p>Al referirse de no desea estar en los Terreno Celestiales o el Inframundo, y que su lugar esta con los vivos.</p> <p>-Risas-</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:</p> <p>¡Jau! Los veré la próxima vez, pensadores... ¡Para nada!</p>	<p>MENSAJE REAL:</p> <p>Alegría.</p> <p>Hace mención de que se verán después –al morir de nueva cuenta- pero este lo niega.</p>	





PÁGINA: 23		
VIÑETA: 1	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡No lo olviden maricas! ¡Bien crecido! Nada de esas mamarrachadas de "mente de adulto en cuerpo de niño". ¡Y tampoco nada de animales!		<b>MENSAJE REAL:</b> Alegría. Su peculiar manera de ofender certifica que desea ser reencarnado en lo que fue, una persona adulta, y no en un niño genio. Otra peculiaridad de la traducción es que aquí se puso "mamarrachada" en vez de la vulgaridad de la palabra "mamada" que insinúa un acto de torpeza o de algo que se hizo mal con toda intención.

LONDRES, INGLATERRA. 1940. EL ATAQUE DE HITLER A LA CAPITAL DE ESTA PEQUEÑA NACIÓN ESTÁ EN SU PEOR MOMENTO...



\*BOVRIL: TÉ INGLES DE CARNE. MUY DESAGRADABLE.



PÁGINA: 24 "Aquí está el saber. Quien tiene, pues inteligencia, calcule el número de la bestia. Porque su número es el que forman las letras del nombre de un hombre, y el número de la bestia es 666"

APOCALIPSIS 13:18

VINETA: 5	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
-----------	-------------------	--------------------------

TEXTO: ¡Hmph! ¿Qué les pasa a esos chillones? Se diría que nunca han visto...	MENSAJE REAL: Asombro. "Chillones" se utiliza para designar a personas carentes de valor.
--	---

VINETA: 6	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
-----------	-----------------	--------------------------

TEXTO: Visto a... a... a... a... a... a... a... a...	MENSAJE REAL: Asombro.
---	---------------------------

¡QUÉ MAMA-  
RRACHADA!



PÁGINA: 25		
VINETA: 1	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Qué mamarrachada!	MENSAJE REAL: Asombro. Vulgaridad antepuesta a un mal acto y/o torpeza.	



¡UNA MUJER! ¡UNA  
MEMBRA! ¡UNA BILLA!  
¡UNA RAMERA!

¡ESOS TRAIADORES  
MALNACIDOS CELESTIALES  
HIJOS DE PERRA!

¡SOY UNA  
MUJER  
RAMERA!

**CRASH!**

MALNACIDOS...  
¡NO PUEDO CREEERLO!  
¡NADIE PUEDE HACERME  
ESTO!

¿1940?

¡NI SIQUERA  
ESTOY EN MI  
ÉPOCA!

¡PERO LO  
PAGARÁN! ¡OM, VAYA  
QUE PAGARÁN! LES  
SACARÉ LA CAGADA POR  
SUS NARICES  
CELESTIALES.

¡ES EL COLMO!  
¡ES LA GUERRA!

PÁGINA: 26		
VINETA: 1	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:  ¡Una mujer!  ¡Una hembral  ¡Una ella!  ¡Una ramera!  -Kkraash!!-</p>	<p>MENSAJE REAL:  Enojo.  Algo que hace enojar de manera extrema al personaje principal es la comparativa con una mujer, o peor aún ser mujer.  -Sonido producido al romper una pared de un golpe de brazo-</p>	
VINETA: 2	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:  Malnacidos...  ¡No puedo creerlo!  ¡Nadie puede hacerme esto!  ¡Pero lo pagarán!  ¡Oh, vaya que pagarán!  Les sacaré la cagada por sus narices celestiales.</p>	<p>MENSAJE REAL:  Enojo.  Hace referencia a las personas que laboran en el cielo y que lo reencarnaron, y su ira es tanta que hará cosas imposibles de hacer.</p>	
VINETA: 3	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:  ¿1940?  ¡Ni siquiera estoy en mi época!</p>	<p>MENSAJE REAL:  Duda.  En el Universo y tiempo donde se encuentra ubicada la acción es en un futuro paralelo al "actual" en una galaxia "X" (pero con conocimiento de la Vía Láctea).</p>	
VINETA: 4	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:  ¡Es el colmo!  ¡Es la guerra!</p>	<p>MENSAJE REAL:  Angustia.  En esa fecha libraba la batalla los ingleses contra del ejercito Nazi a la postre de la Segunda Guerra Mundial.</p>	



¡PERO YA VERÁN!  
INADÁNTE SE BURLA DEL  
MAESTRO EFECTIVO!

¡GRRRRRR!



¡OKEY... SÓLO DEBO  
HACER QUE SE DESTRUYA  
ESTE CUERPO. Y... ¡WHAM! ¡DE  
VUELTA A LAS PLANICIES  
CELESTIALES!



¡QUÉ TAL! ES LA  
MISMÍSIMA VERA  
LYNN. ¡JAU!

¿CUÁL ES  
LA PRISA,  
PRECIOSA?

¿QUÉ  
DIABLOS...?



¡MIS SOCIOS Y  
YO PENSÁBAMOS CÓMO  
PASAR EL TIEMPO ENTRE  
LOS ATAQUES DE  
LAS BOMBAS!

¿AH, SÍ? ¿Y POR  
QUÉ NO SE VAN  
A TRAGAR CABADA  
DE PERRO?

¡OOOH!  
¡SUCULENTO!



NO ME GUSTA, TEDDY...  
ELLA... NO SE VE BIEN...  
¿SABES LO QUE QUERO  
DECIR?

¡NO SEAS ESTÚPIDO,  
CHALKY! SÓLO ES UNA  
RAMERA CON BRAZOTES.



¡SÍ, ES  
CIERTO.

¿Y QUIEREN  
DIVERTIRSE  
CONMIGO?

<b>PÁGINA: 27</b> "Bienaventurado y santo, quien tiene parte en la primera resurrección, sobre los tales la segunda muerte, que es la eterna de los réprobos, no tendrá poderio, antes serán sacerdotes de Dios y de Cristo y reinarán con él mil años" <b>APOCALIPSIS 20:6</b>		
<b>VIÑETA: 1</b>	<b>PLANO: general</b>	<b>ÁNGULO: de visión normal</b>
<b>TEXTO:</b> ¡Pero ya verán! ¡Nadie se burla del Maestro Efectivo! ¡Grrrrrr!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Desquitando su ira a causa de su equívoco. -Rugido-	
<b>VIÑETA: 2</b>	<b>PLANO: general</b>	<b>ÁNGULO: de visión normal</b>
<b>TEXTO:</b> Okey... Sólo debo hacer que se destruya este cuerpo, y... ¡Wham! ¡De vuelta a las planicies celestiales!	<b>MENSAJE REAL:</b> Serenidad. Piensa en el suicidio. "Wham" es manifestación de algo rápido, como un flash.	
<b>VIÑETA: 3</b>	<b>PLANO: de detalle</b>	<b>ÁNGULO: de visión normal</b>
<b>TEXTO:</b> ¿Qué diablos...?	<b>MENSAJE REAL:</b> Intriga. Se le hace la comparativa con una voluminosa mujer de los 40's.	
<b>VIÑETA: 4</b>	<b>PLANO: general</b>	<b>ÁNGULO: de visión normal</b>
<b>TEXTO:</b> ¿Ah, sí? ¿Y por qué no se van a tragar cagada de perro?	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Otra frase importada es la de incurrir a una acción alterna a la especificada que es la acción de comer las eses fecales de los caninos.	
<b>VIÑETA: 6</b>	<b>PLANO: primer plano</b>	<b>ÁNGULO: de visión normal</b>
<b>TEXTO:</b> Si, es cierto. ¿Y quieren divertirse conmigo? Snap! Crackle! Pop!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. La palabra "divertirse", infiere al acto sexual. -Sonidos que producen las falanges al ser compactadas-	

LOS PÁJAROS  
CANTAN SOBRE  
LOS RISCOS DE  
DOVER...

¿QUÉ TE PASA, TEDDY?  
¿NO TE PUSISTE TUS  
ZAPATOS PARA BAILAR?

OLVÍDALO. ITE  
ENSEÑARÉ A DAR  
UNOS PASOS!

¡POR TODOS LOS  
DEMONIOS, GUY!  
¡ESA NO ESTÁ  
PARA JUEGO!

NO TE VAYAS.  
CACHETÓN SONROSADO...  
¡TU ERES EL PRÓXIMO!

200

PÁGINA: 28		
VINETA: 1	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> Los pájaros cantan sobre los riscos de Dover... ¿Qué te pasa, Teddy? ¿No te pusiste tus zapatos para bailar? Olvídalo. ¡Te enseñaré a dar unos pasos! No te vayas, cachetón sonrosado... ¡Tú eres el próximo!		<b>MENSAJE REAL:</b> Alegría. Frase de una canción popular inglesa. Una expresión usada para referirnos a la pelea es el baile (como los pugilistas bailan en el ring con su contrincante).

GRACIAS POR LA DIVERSION MOMENTÁNEA  
MACHOS... ¡PERO TENGO OTROS ASUNTOS  
QUE ATENDER!

AWOOOAWOOOAWOOOAWOOO

LÁSTIMA QUE NO  
PUEDO QUEDARME  
MÁS TIEMPO...

¡SE VE QUE ÉSTE  
ES UN PUEBLO BIEN  
CHARRMEÑA!

PERO LOS NEGOCIOS  
ANTES DEL PLACER, COMO  
LA ACTRIZ LE DIJO AL  
OBISPO.

¡MALDICIÓN!  
¡ESTOS TACONES SE  
ESTÁN MATANDO!

CONTINUARÁ

PÁGINA: 29		
VIÑETA: 1	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> Gracias por la diversión momentánea machos... ¡Pero tengo otros asuntos que atender!	<b>MENSAJE REAL:</b> Alegría. Habíamos mencionado que para el protagonista no hay mayor placer que el hacer sufrir al prójimo.	
VIÑETA: 2	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> Lástima que no puedo quedarme más tiempo... ¡Se ve que éste es un pueblo bien chimenea!	<b>MENSAJE REAL:</b> Angustia. "Chimenea" se refiere a decir que es divertido, bueno o agradable o como decimos los mexicanos "chido".	
VIÑETA: 3	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> Pero los negocios antes del placer, como la actriz le dijo al obispo. ¡Maldición! ¡Estos tacones me están matando!	<b>MENSAJE REAL:</b> Impaciencia. Esta frase se refiere al cuento del Jorobado de Notre Dame, en la cual la gitana le dice estas palabras al obispo de la misma población que la deseaba.	







# 3.3

**iSi el saco te queda...!  
(Libro 3)**

## LOBO'S BACK # 3

Ya en el número anterior se vio a un Lobo (¿Loba?) nacer adulta en el Londres de la Segunda Guerra Mundial, donde una mujer, vestida tan brevemente, no era muy bien vista, aunque tampoco pasó mucho tiempo antes de dejarlo bien asentado y muy claramente, que eso no le debería importar a nadie, so pena de... ya saben.

Aquí se hará un pequeño alto para hablar de héroes de la **Edad de Oro**. Estos eran individuos heroicos en el sentido más amplio de la palabra: ejemplos claros para los niños, ciudadanos modelos, patriotas incondicionales capaces de los mayores sacrificios en aras de un ideal supremo. E incluso, con ese perfil, constituyeron toda una época en la historia del cómic.

El GENERAL GLORIA es uno de los ejemplos más curiosos de este tipo de héroes. Aunque surgió en la **Edad Moderna**, para las páginas de JLA (Liga de la Justicia), supuestamente se situaba su momento de mayor actividad en los años de la Segunda Guerra Mundial, como un supersoldado de los Estados Unidos, cuya misión era preservar los valores de patriotismo, libertad y democracia, además de apoyar a los *Aliados* durante la batalla. Obviamente cualquier semejanza de su perfil, traje o incluso del niño que lo acompaña, con el famoso CAPTAIN AMERICA de MARVEL, debe ser coincidencia.

Bueno, el caso es que Lobo comenzó a buscar la manera de pasar un buen rato en la ciudad, con

una conducta que rápidamente ofendió a las conservadoras y puritanas mentes inglesas. Afortunadamente para ellos, el heroico GENERAL GLORIA estaba por ahí, y decidió darles una mano con el problema.

LOBO'S BACK ha sido una historia bastante reflexiva, y solo así se explica que el GENERAL GLORIA lograra darle pelea, cuerpo a cuerpo, a un ser como Lobo, por más femenina que fuera (viendo esto, no se entiende entonces cómo logró hacer lo que hizo, en el capítulo cuatro, y seguir respirando después de ello). Pero de todos modos, el Czarniano seguía siendo muy difícil de lastimar por lo que, para poder matarlo, se tuvo que recurrir a la potencia de fuego de toda la artillería del Reino Unido, que aún así fue poco, tratándose de alguien que se mide a puño limpio con SUPERMAN.

La cuestión es que este hombre —a falta de una mejor manera para nombrarlo— volvió al cielo, nuevamente llegó abriéndose camino a costa de puñetazos. Él exigió que se le devolviera a reencarnar, y es muy difícil decirle que no a un sujeto como él.

En los dos subcapítulos anteriores se mencionó cómo, cuando Lobo murió —por primera vez—, aplastó a una ardilla blanca al caer. Y eso no fue un momento sensible como la muerte de la mamá de BAMBI, sino que tiene su peso en la historia. En su segunda reencarnación, la gente del cielo, seguramente pensó en volverlo a la vida como algo que hiciera el menor daño posible, por lo que reencarnó en

el cuerpo de una ardilla, pero con tan mala suerte, que esto fue apenas unos minutos antes de que Lobo fuera asesinado por Loo. Aquí podríamos insertar seis horas sobre los efectos de la paradoja temporal, pero como se trata de Lobo, baste con decir que cuando su cadáver cayó, se aplastó a sí mismo, por lo que en el Paraíso, la más obvia desesperación se reflejó en la gente que administra el lugar.

LOBO'S BACK no tiene las mismas pretensiones que otros cómics, por lo que no se molesta en explicar el porqué ocurren las cosas, o no da sesudas explicaciones científicas a lo que ocurre. En esta revista, la gente nace adulta, vestida, con un garfio en la mano y mortal; puede aliarse a golpes con uno de los seres más poderosos del universo y salir vivo. Y si piensan que esto es exageración, es mejor que esperen el tomo cuatro, porque ahí lo imposible es casi la regla de todo lo que se desarrolla.(23)

**PERSONAJE(S) PRIMARIO(S):**  
LOBO (versión femenina, ardilla y masculina)

**PERSONAJE(S) SECUNDARIO(S):**  
GENERAL GLORIA  
EL JOVEN COMPAÑERO ERNIE  
DEREK DOOD

**PERSONAJE(S) DE REPARTO:**  
Ciudadanos ingleses  
Soldados ingleses  
Damnificados ingleses  
Ángeles  
Personal de oficina del Cielo  
Personal de seguridad del Cielo  
Personal de operaciones del Cielo  
Personal de apoyo del Cielo

**Miles de muertos**  
**Extraterrestres**

**ESCENARIO(S):**  
Cantina PUB en Inglaterra  
Calles bombardeadas de Londres  
Instalaciones del Purgatorio en el Cielo  
Unidad de Reencarnación 3-B  
Planeta Dooley-7



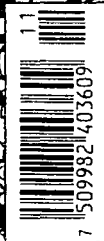
PRESENTA

Núm. 11

MEXICO \$17.00  
U.S. \$3.00  
ARGENTINA \$3.00  
CHILE \$1.400.00  
ESPAÑA \$300.00

RECOMENDADO  
PARA  
LECTORES  
MADUROS!

GRUPO  
EDITORIAL



¡UNA  
VEZ  
MÁS!

KEITH GIFFEN  
ALAN GRANT  
SIMON BISLEY



**¿QUÉ ME VES?  
¿QUÉ ME VES? MEJOR  
LEE LA TERCERA  
PARTE.**

INGLATERRA, 1940. MIENTRAS LOS BRAVUCONES  
AÉREOS DE HITLER BOMBARDEAN LONDRES, LA  
RAZA DEL LADO ESTE CANTA PARA LEVANTAR  
LA MORAL...



MY OLD MAN  
SAID FOLLER THE VAN,  
AN' DON'T DILLY DALLY  
ON THE WAY--



¡POR TODOS  
LOS DIABLOS DEL  
MUNDO, CHICOS!  
¡CÁLLENSE!

¡O VAN A DILLY Y  
DALLY, DERECHITO  
A SUS MUJERES  
TUMBAS!

BUT I DILLIED  
AND DALLIED, I DALLIED  
AND I DILLIED...!



PÁGINA: 2		
VINETA: 2	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Por todos los diablos del mundo, chicos! ¡Cállense! ¡O van a Dilly y Dally, derechito a sus mugres tumbas!	MENSAJE REAL: Aburrimiento. Es parte de una canción popular inglesa.	

¡NO NECESITO  
TRASEROS CAN-  
TORES!

EN CUANTO ESTÉ  
BIEN HASTA ATRÁS,  
ME VOY A LARGAR  
DE AQUÍ.

¡CARAMBA! ES UN  
MILAGRO QUE ALGUIEN  
PUEDA HACER ALGO CON  
ESTE ESCÁNDALO. ¡CON  
RAZÓN ESTOS RASTREROS  
PERDIERON SU  
IMPERIO!

¡HEY, CH-COS!

¡LE ENSEÑARÉ A ESE  
MALNACIDO TRAIOR DE  
LA OTRA VIDA A METERSE  
CON MIS CROMOSOMAS Y!

¡BASTA DE CAN-  
TOS! ¡CADA HOMBRE  
QUE VEA POR SÍ  
MISMO!

¡SÍ... ¡ES LA  
MUGRE  
INGLATERRA!

¡ESTOY CACHONDA!

¡A LOS REFUGIOS ANTI-  
BOMBAS! ¡AHÍ ESTAREMOS  
MÁS SEGUROS!

**PÁGINA: 3** "Guerra del Diablo y el Anticristo contra la iglesia simbolizada en una mujer vestida de sol, que da a luz a un hijo y es perseguida del dragón"

APOCALIPSIS 12:0

**VIÑETA: 1**

**PLANO:** close up

**ÁNGULO:** de visión normal

**TEXTO:**

¡No necesito traseros cantores!  
En cuanto esté bien hasta tras, me voy a largar de aquí.  
¡Le enseñaré a ese malnacido traidor de la otra vida a meterse con mis cromosomas Y!

**MENSAJE REAL:**

Enojo.  
El estar "hasta atrás" significa estar en completo estado alcohólico.  
Los Norteamericanos tienen la costumbre de todo compararlo con las "nalgas".  
Los cromosomas son los cuerpos genéticos encargados de determinar el sexo de la persona y en este caso el que determina el masculino es el Y.

**VIÑETA: 2**

**PLANO:** medio

**ÁNGULO:** de visión normal

**TEXTO:**

¡Caramba!  
Es un milagro que alguien pueda hacer algo con este escándalo.  
¡Con razón estos rastros perdieron su imperio!

**MENSAJE REAL:**

Enojo.  
En años remotos los ingleses eran consolidados como el pueblo más poderoso del Viejo mundo (antes de conocerse en Nuevo Mundo).

**VIÑETA: 3**

**PLANO:** medio

**ÁNGULO:** de visión normal

**TEXTO:**

¡Hey, chi-cos!

**MENSAJE REAL:**

Alegría.  
Refiriéndose a los que asistes a la taberna.

**VIÑETA: 4**

**PLANO:** de detalle

**ÁNGULO:** de visión normal

**TEXTO:**

¡Estoy cachonda!

**MENSAJE REAL:**

Alegría.  
Vulgarmente conocido al grado de excitación femenina.

**VIÑETA: 6**

**PLANO:** general

**ÁNGULO:** de visión normal

**TEXTO:**

Sí... ¡Es la mugre Inglaterra!

**MENSAJE REAL:**

Aburrimiento.  
Hecha la culpa al lugar de procedencia de los hombres.

MALDICIÓN... SERÁ MEJOR QUE LO HAGA DE UNA VEZ.

EN CUANTO SALGA DE ESTE CUERPO, ESTARÉ FELIZ.

TENGO BOLAS DONDE NO DEBERÍA HABER, Y NO PUEDO EVITAR SENTIR QUE FALTA ALGO IMPORTANTE.

BUENO... CREO QUE PODRÍA SER MUCHO PEOR.

¡PODRÍA ESTAR EN MIS DÍAS!

AAWOOOAAWOOOAAWOOO!

¡HOT DOG!  
¡YA VIENEN LOS MALOS!  
¡HORA DE DIVERTIRSE!

¡ES BUENO SABER QUE HAY TIPOS EN ESTA BOLA DE LODO, QUE TODAVÍA SABEN CÓMO DARLE AL RITMO!

PÁGINA: 4		
VIÑETA: 1	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Maldición... será mejor que lo haga de una vez. En cuanto salga de este cuerpo, seré feliz.</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Toma la determinación de suicidarse para poder ir al cielo y reclamar por el cambio que sufrió en la reencarnación, ya que como hemos dicho no le es muy agradable poseer un cuerpo femenino.</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Tengo bolas donde no debería haber, y no puedo evitar que falta algo importante.</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Hace la observación de poseer enormes pechos y su falta de pene certifica que baje su ego viril que tan buena reputación ha tenido.</p>	
VIÑETA: 3	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Bueno... creo que podría ser mucho peor.</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Acepta que no está en peores circunstancias ya que posee un cuerpo muy bello –con excepción de su enorme brazo-.</p>	
VIÑETA: 4	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡Podría estar en mis días!</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. El estar menstruando es algo incomodo para las mujeres ya que sufren de un cambio hormonal y tienen enormes cambios de carácter y humor.</p>	
VIÑETA: 5	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡Hot Dog! ¡Ya vienen los malos! ¡Hora de divertirse! -Aawooooaawooooaawoo!-</p>	<p>MENSAJE REAL: Alegría. Refiriéndose al ataque aéreo de los nazis. -Sonido que produce una sirena al toque de alarma de bombardeo de sobre la ciudad-</p>	

VINETA: 6	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
<p><b>TEXTO:</b>          ¡Es bueno saber que hay tipos en esta bola de lodo, que todavía saben darle al ritmo!          -Ka-boom!, ker-blast!-</p>		<p><b>MENSAJE REAL:</b>          Alegría.          El deterioro de la ciudad de Inglaterra es desastroso.          "Darle al ritmo" significa saberse divertir.          -Sonidos producidos por la detonación de unas bombas al impacto con su objetivo-</p>

# QUEVEDO

¡POL FAVOL, SEÑORITA,  
AYÚDEME! MI MAMI ESTÁ  
BAJO ESTE MONTÓN DE  
LESTOS!

ADMÍTELO, MIRA...  
QUIERES PROVOCARME  
PARA QUE DIGA UNOS  
CHISTES MALOS SOBRE  
TU IMPEDIMENTO  
VOCAL.

¡PERO NO TE  
SERVIRÁ! ¿GEN-  
TENDISTE?

DIME...  
¿CUÁNTA LA-  
MA TIENES?

PÁGINA: 5		
VINETA: 1	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> Admítelo niña... quieres provocarme para que no diga unos chistes malos sobre tu impedimento vocal. ¡Pero no te servirá! ¿Entendiste? Dime... ¿Cuánta lana tienes?		<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. El problema es que la niña todavía no puede pronunciar la "R".





ES TODO LO QUE ENCONTRÉ. MOCOSA.

¡FELDÓMANE!



¡BAMOS! ¿QUÉ ESPERABA POR ESTAS MONEDAS?

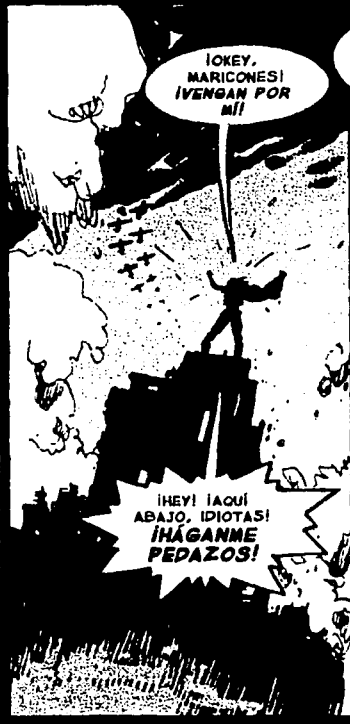


LA MUERTE DE LOS CIELOS... ¡GENIAL!

¡NO SERÁ DIFÍCIL OBTENER MI BOLETO DE REGRESO!



¡SÓLO ES CUESTIÓN DE CONTENER MIS REFLEJOS NATURALES, PARA QUE NO LOS ATAQUE YO!



¡OKEY, MARICONES! ¡VENGAN POR MÍ!

¡HEY! ¡ACUÍ ABAJO, IDIOTAS! ¡HÁGANME PEDAZOS!



TRANQUILA, SEÑORITA... ¡ÉSE ES EL MIEDO QUE LOS RATZIS TRATAN DE PROVOCAR!

EN EL NOMBRE DE TODA LA CAGADA AGUADA, ¿QUÉ...?

220

PÁGINA: 6 "El pensamiento del suicidio es un poderoso consuelo, ayuda a sentirse confortado más de una mala noche"		
NIETZSCHE		
VIÑETA: 1	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> Es todo lo que encontré, mocosa. ¡Peldóname! -Waaaahh!-	<b>MENSAJE REAL:</b> Ironía. Se mofa de su impedimento. -Sonido de asco-	
VIÑETA: 2	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Babosa! ¿Qué esperabas por estas monedas?	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Por solamente tres monedas encontró la cabeza.	
VIÑETA: 3	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> La muerte de los cielos... ¡Genial! ¡No será difícil obtener mi boleto de regreso!	<b>MENSAJE REAL:</b> Alegría. Se le llamaba así en la Segunda Guerra al surcar los aviones sobre los cielos de las ciudades.	
VIÑETA: 4	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Solo es cuestión de contener mis reflejos naturales, para que no los ataque yo!	<b>MENSAJE REAL:</b> Alegría. Ya conocemos la gracia de Lobo en destruir todo aquello que lo agrada.	
VIÑETA: 5	PLANO: gran plano general	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Okey, maricones! ¡Vengan por mí! ¡Hey! ¡Aquí abajo, idiotas! ¡Háganme pedazos!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Hace acción a su suicidio.	
VIÑETA: 6	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> En el nombre de toda la cagada aguada, ¿Qué...?	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Expresión vulgar que manifiesta cambiar el nombre divino por algo despreciativo.	



¡VE A METERTE POLVO, BOY SCOUT! TENGO UNA CITA CALIENTE CON LA SEÑORITA MUERTE... ¡Y ELLA NO TOMA PRISIONEROS!

LO SABÍA... ¡OTRO CASO TRISTE! PERDIÓ LA FE POR EL SOBREVUELO DE LOS BOMBARDEROS Y EL RUIDO CONSTANTE DE LAS EXPLOSIONES.

¡UNA MUESTRA MÁS DE LA MALDAD INSUFRIBLE, DEMENTE E INTERMINABLE DE LA GUERRA!

¡CARAMBOLASI! ¡MIRA QUÉ GRANDOTA ES, GENERAL GLORIA! Y MIRA ESOS... ESOS...

¡CALMA, MUCHACHO, SI NO QUIERES UN BAÑO DE AGUA FRÍA!



¡VAMOS, SEÑORITA! ¿DÓNDE ESTÁ EL ESPÍRITU DE LA VICTORIA? HAGA A UN LADO SUS PREOCUPACIONES Y SONRÍA. SONRÍA, SONRÍIIIIIIIA. 🎵



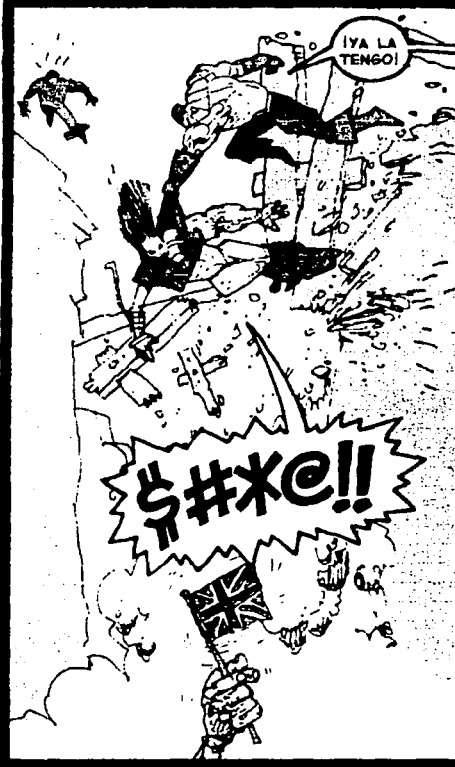
¿ESTÁS SORDO O QUÉ, CARA DE ESTRELLITA? ¡A MOLER A OTRO LADO! ¡ADIOS! ¡LÁRGATE!



TENLE PACIENCIA, ERNIE. ¡ELLA NO HA PODIDO CONSERVAR LA CORDURA!

222

<b>PÁGINA: 7</b> "Todo lo que rodea a un héroe se convierte en tragedia; alrededor de un semidiós todo se convierte en un drama satírico, en torno a Dios todo se transforma... ¿En qué? Tal vez en "universo"		
NIETZSCHE		
<b>VINETA: 1</b>	<b>PLANO:</b> americano	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Ve a meterte polvo, boy scout! Tengo una cita caliente con la señorita muerte... ¡Y ella no toma prisioneros!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. El meterse "polvo" evoca a la acción de consumir cocaína.	
<b>VINETA: 3</b>	<b>PLANO:</b> primer plano	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¿Estás sordo o qué, cara de estrellita? ¡A moler a otro lado! ¡Adiós! ¡Lárgate!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. La cualidad del Héroe en cuestión es que su uniforme posee los colores norteamericanos categorizados por una estrella en la frente.	



PÁGINA: 8 "...Y el diablo, que los atraía engañados, fue precipitado en el estanque de fuego y azufre, donde también la bestia y el falso profeta serán atormentados día y noche por los siglos de los siglos"		
APOCALIPSIS 20:9		
VIÑETA: 1	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Santos enanos! ¡No puedo creerlo!	MENSAJE REAL: Asombro. Él piensa que el héroe la está ayudando ya que cree que es una dama desesperada por la guerra.	
VIÑETA: 2	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
TEXTO: \$#*@!!	MENSAJE REAL: Enojo. Maldiciones y/o groserías.	
VIÑETA: 3	PLANO: americano	ANGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Ya... fue...	MENSAJE REAL: Ira.	
VIÑETA: 4	PLANO: close up	ANGULO: de visión normal
TEXTO: El colmo! ¡Ya fue el pinche colmo!	MENSAJE REAL: Ira. El enojo hace que arremeta contra estos héroes.	



PÁGINA: 9		
VIÑETA: 1	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          ¡En un universo decente, bueyes como tú no deberían existir!          ¡Ven, pensadorcito!          Te voy a masticar las tripas hasta que...</p>	<p>MENSAJE REAL:          Enojo.          Se hace énfasis de que el no pertenece a ese mundo, ni universo. "Pensadorcito" es el diminutivo de "pensador" que dicha palabra fue colocada en vez de pendejo que denota a un ser falto de inteligencia, tonto o estúpido.</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          ¡Oh, oh!          -Trip!-</p>	<p>MENSAJE REAL:          Preocupación.          -Sonido de haberse estirado algún objeto elástico-</p>	
VIÑETA: 3	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          -Sqummff!-</p>	<p>MENSAJE REAL:          Sonido producido por un cuerpo que se golpeó con el suelo.</p>	



¡BIENVENIDO A LA OTRA VIDA!

POR FAVOR, FORMESE EN LA FILA APROPIADA PARA...

¡ME REFIERO A USTED, SEÑOR! POR FAVOR, FORMESE.

¡GLURKK!

¡VAYA!

¡QUÉ ASCO!

CUANDO ERA UN QUERUBÍN, LAS OVE SE MORIAN MUJERES SE QUEDABAN COMO MUJERES.

¡Eeki!

¡Corran!  
¡Ee Gatán!

PÁGINA: 10		
VINETA: 1	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: -Grrrrrrrrrrrr!-	MENSAJE REAL: Ira. -Simulación de un gruñido-	



¡AAH, LOBO! BUENO...  
NO PUEDO DECIR QUE  
NO TE ESPERABA...

¡ADIVINA QUE LE PASÓ AL  
ÚLTIMO PAYASO QUE SE  
CRUZÓ EN MI CAMINO!

¡SI DENTRO DE UN  
MINUTO TODAVÍA ESTOY AQUÍ,  
TE LO MOSTRARÉ!

MIRA, UNO NUNCA  
REENCARNA COMO FUE EN  
SU VIDA ANTERIOR. CREÍ  
QUE AL MENOS ESO PODÍAS  
ENTENDERLO.

¡YO NO  
ENTIENDO  
NADA QUE  
NO QUIERA  
ENTENDER!



YO NO SOY CUALQUIERA.  
¿VES? ¡SOY EL MAESTRO  
EFECTIVO!

¡Y ASÍ ES  
EXACTAMENTE  
COMO VOY A  
REGRESAR!

MIRE, SEÑOR... ESTE...  
BO... ESO ESTÁ FUERA  
DE TODA CONSIDERACIÓN.  
¡JAMÁS SE HA HECHO!

CLARO, SI  
QUIERE BUSCAR OTRA  
FORMA DE...



¡INO!

PÁGINA: 11		
VINETA: 4	PLANO: medio	ANGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          ¡Adivina que le pasó al último payaso que se cruzó en mi camino!          ¡Si dentro de un minuto todavía estoy aquí, te lo mostraré!</p>	<p>MENSAJE REAL:          Enojo.          Haciendo gala de su extraordinario poder, persuade a descubrirlo si no le es reencarnado de inmediato.</p>	
VINETA: 5	PLANO: de detalle	ANGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          ¡Yo no entiendo nada que no quiera entender!</p>	<p>MENSAJE REAL:          Enojo.          No hace caso de explicación alguna.</p>	
VINETA: 6	PLANO: close up	ANGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          Yo no soy cualquiera, ¿Ves?          ¡Soy el Maestro Efectivo!          ¡Y así es exactamente como voy a regresar!</p>	<p>MENSAJE REAL:          Enojo.          Quiere ser reencarnado en él mismo.</p>	
VINETA: 7	PLANO: americano	ANGULO: de visión normal
<p>TEXTO:          ¡No!</p>	<p>MENSAJE REAL:          Enojo.</p>	

NO QUIERO PROBAR  
NINGUNA OTRA  
FREGADERA!

¡QUIERO REGRESAR COMO  
YO! ¡YA! ¡EN EL MISMO  
MOMENTO EN QUE ME FRE-  
GARON POR PRIMERA VEZ!

TE QUEDAN  
DIEZ SEGUN-  
DOS.

¿O QUÉ? ¿TE PONDRÁS  
VIOLENTO? NADA IMPORTA  
UN AGUJERO EN LA GARGANTA,  
CUANDO YA SE ESTÁ  
MUERTO.

¡HAY POCAS  
COSAS QUE LE  
PUEDES HACER  
A UN MUERTO. Y  
TÚ SABES  
ESO!

¡YA TE  
GANÉ!  
¿MMM?

¡CH-CHINGG!

AAAAH... SEÑORITA MORALES,  
COMUNÍQUEME CON LA DIVISIÓN  
DE REENCARNACIÓN...

PÁGINA: 12		
VINETA: 1	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡No quiero probar ninguna otra fregadera! ¡Quiero regresar como yo! ¡En el mismo momento en que me fregaron por primera vez! Te quedan diez segundos.	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Hace mención a que no quiere regresar en otro cuerpo a la vida.	

# REENCARNACIÓN UNIDAD 3-B

TOPOS LOS SOLICITANTES...  
TENGAN SU FORMA DE  
APLICACIÓN KÁRMICA LISTA  
PARA REVISIÓN.

Y RECUERDEN...  
ILOS MALOS TIEMPOS  
NO DURAN PARA  
SIEMPRE!

¿OTRA COLA?  
ESTE LUGAR ES PEOR  
QUE EL DE HANNAH, LA  
RAMERA BARATA.

ES LA DIVISIÓN  
DE SOLICITUDES.  
QUIERES UNOS RASGOS  
ESPECÍFICOS, ¿NO  
ES ASÍ?

ESTAS COSAS  
TOMAN TIEMPO,  
¿SADES?

¡QUÉ FREGADERA!  
¡VOY A ESTAR AQUÍ HASTA  
EL DÍA DEL JUICIO!

¡HOLA,  
GRANDOTE!  
¿QUÉ FUE  
LO QUE  
PEDISTE?

VINETA: 2

PLANO: primer plano

ÁNGULO: de visión normal

TEXTO:

¿Otra cola?  
Este lugar es peor que el de Hannah, la ramera barata.

MENSAJE REAL:

Asombro.  
Hannah tiene una singular aceptación y un número de clientes excesivo ya que sus sexo-servicios son de bajo costo.

VINETA: 3

PLANO: primer plano

ÁNGULO: de visión normal


TEXTO:

¡Qué fregadera!  
¡Voy a estar aquí hasta el Día del Juicio!

MENSAJE REAL:


Disgusto.  
Fregadera es sinónimo de maldición. Es el día en que la tierra se acabará y donde se enfrentaran en la última batalla el cielo y el infierno.






PARA ESTA VEZ,  
YO ESPERO TENER  
ALGO UN POCO MENOS...  
VULGAR.

¿EN SERIO?



LA ÚLTIMA VEZ... TUVE  
MUCHO VELLO CORPORAL...  
Y MIS PECTORALES... FUE  
VERDADERAMENTE  
HORRENDO.



EN REALIDAD, EL  
INFIERNO NO PODRÍA  
SER PEOR.


Y LUEGO TUVE  
UNOS DOLORS DE  
CABEZA... ESPANTO-  
SOS...



ESTA VEZ QUIERO ALGO  
MÁS SEDUCTOR... ALGO EN  
VERDAD BRILLANTE.



¡SI! UN BELLO PLUMAJE...  
UN SOUPCON-DE-BRILLO...  
¡Y UN PORTE DELICADO!




TAL VEZ UN  
PEQUEÑO PENACHO...  
¡GGKKKK!

¡YA  
BASTA,  
CECIL!



¿QUÉ TAL UN  
SOUPCON DE CÁLLATE  
EL HOCICO, EH?



Hola, amigo.  
¿qué es lo que  
deseas?



PÁGINA: 14		
VINETA: 1	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¿En serio?	MENSAJE REAL: Asombro. Al dirigirse a su informante de la manera como quiere regresar	
VINETA: 6	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Ya basta, cecil!	MENSAJE REAL: Enojo. Logra desesperarlo por tantas palabras que dice.	
VINETA: 7	PLANO: primer plano	ÁNGULO: nadir
TEXTO: ¿Qué tal un soupcon de cállate el hocico, eh?	MENSAJE REAL: Enojo. Soupcon es con atuendo multicolor.	

DOCE AÑOS DESPUÉS (AUNQUE EL TIEMPO  
CARECE DE SIGNIFICADO EN LOS DOMINOS  
CELESTIALES)...

FORME  
UNA  
LÍNEA

TAMBIÉN SERÍA GRATO  
ALGO COMO UN SHITSU.  
SON MUY AFECTUOSOS.

AUNQUE... EL MALTÉS  
ES UNA RAZA MUY RE-  
SISTENTE. ¿VERDAD?  
CREO QUE TIENEN MUY  
BUENA DIGESTIÓN.

PERO JAMÁS UN FRENCH  
POODLE. LADRAN DEMA-  
SIADO... ¿NO LE  
PARECE?

NO. UN SHITSU  
ME PARECE  
BIEN!

¿QUIERES MOVERTE.  
FIDO?

¿QUÉ TE PASA?  
¡COMO SI NO  
FUERAS YA UN  
PERRO!

¡VUELVA A SU LUGAR EN LA  
FILA, SEÑOR! ÉSTE ES UN  
MOMENTO MUY IMPORTANTE...

¡VERDA-  
DERAMENTE  
CRÍTICO!

¡BRAVUCÓN  
CASQUIVANO!

PÁGINA: 19		
VIÑETA: 5	PLANO: primer plano	ANGULO: de visión normal
TEXTO: ¿Quieres moverte, fido? ¿Qué te pasa? ¡Como si no fueras ya un perro!	MENSAJE REAL: Enojo. "Fido" es un nombre común para llamarle a un perro, o a alguien que es un adúlador.	



DOS

OUTS.



BAJA

DE

LA

NOVENA.

¡GULP!



LOS BRAVUCONES CASQUIVANOS PIERDEN POR UNA. HAY DOS MALNACIDOS EN LAS BASES.

¡OO-ERI!

LOBO ESTÁ EN ESPERA...

¡SWIPE!



¡Y LA MULTITUD SE PONE SALVAJE!

¡GLERK!

¡SWING!



EL PODEROSO LOBO SE ACERCA CON PORTE VARONIL A LA CAJA DE BATEO...

TOSS!

TOSS!



EL PITCHER HACE EL WIND-UP...

Y LANZA...

¡MEEP!

CLARO, BIEN PODRÍA SER UN GATITO...

246

PÁGINA: 20 "El que venciere será igualmente vestido de ropas blancas y no borrará su nombre del libro de la vida, antes bien le celebraré delante de mi padre y de sus ángeles" APOCALIPSIS 3:5		
VIÑETA: 1	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: Dos outs.	MENSAJE REAL: Enojo. Lobo hace simular que se encuentra jugando un partido de base ball y que él es el hombre clave para solucionar el juego.	
VIÑETA: 2	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: Baja de la novena.	MENSAJE REAL: Enojo. Ubica al público que esta por terminar el partido.	
VIÑETA: 3	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: Los bravucones casquivanos pierden por una. Hay dos malnacidos en las bases. Lobo está en espera... -Swipe!-	MENSAJE REAL: Enojo. El equipo hace llamarse "Los bravucones casquivanos" como la niña le llamó y dice que va perdiendo por una -refiriendo a una carrera o a la misma niña que lo insultó-. Hace saber que hay dos hombres en las bases claves y que él se encuentra en la caja de bateo.  -Sonido que se produce al tronar los tobillos-	
VIÑETA: 4	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Y la multitud se pone salvaje! -Swing!-	MENSAJE REAL: Enojo. Se imagina a su público eufórico al saber que él puede ser quien defina los resultados del encuentro (que por lo general son los aficionados más aguerridos dentro del deporte de norteamericano y de todo el mundo ).  -Sonido producido al abanicar en el base ball-	

VINETA: 5	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> El poderoso Lobo se acerca con porte varonil a la caja de bateo... -Toss!, Toss!-	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Caja de bateo, home o cuarta base. -Sonido que se hace al caer cuerpos de cabeza al suelo-	
VINETA: 6	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> El pitcher hace el wind-up... y lanza...	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. El lanzador en un juego de base ball siempre hace un movimiento anticipado en el cual acomoda la pelota y pasa el brazo para atrás alzando la pierna para tomar impulso.	



AIHOOOOGA  
AIHOOOOGA  
AIHOOOOGA

37 DIVISIONES DE  
CONTENCIÓN PARA DETENERLO,  
SEÑOR. LO TENEMOS EN LA  
UNIDAD 3-B Y ESPERAMOS  
ÓRDENES.

BUENO...  
DENLE LO QUE  
ÉL QUIERE.

¿PERDÓN, SEÑOR?  
¿SIN CASTIGO?  
¿SIN PURGATORIO?  
¿NADA...?



¡HAZ LO QUE TE  
PIDA! ¡QUIERO QUE  
SE VAYA!



¿SIGNIFIQUE SE  
VAYA... COMO SI NO  
EXISTIERA... ¡PARA  
SIEMPRE! POR  
FAVOR...

UHH...  
¡SÍ, SEÑOR!  
¡EN EL ACTO,  
SEÑOR!

713



¿QUÉ TE PARECE ESTO? EL  
POTENCIAL PARA EL ESCÁN-  
DALO Y LA MALDAD ES MUY  
ALTO. MUY, MUY ALTO.

¿UN EDITOR DE CÓMICS?  
¡HEY, Bájale, Pensador!  
¡HASTA YO TENGO LÍMITES!

¡EN FIN! ESTÁS  
DECIDIDO A HACER-  
LO DIFÍCIL. ¿NO  
ES ASÍ?

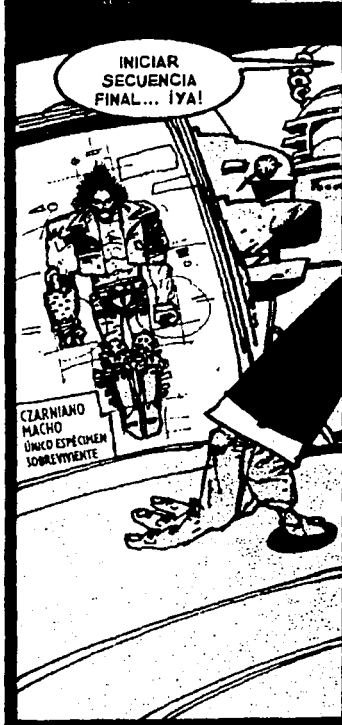
¿CUÁNTAS VECES  
TENGO QUE DECÍRTELO,  
CUATRO OJOS?

¡QUIERO SER  
COMO FUI! ¡CUAN-  
DO LO FUI!

¡HASTA UNA  
CANICA PUEDE  
ENTENDER ESO!

¡NO ES TAN  
FÁCIL COMO  
CREES!

<b>PÁGINA: 22</b> "Y agarró al dragón, esto es, a aquella serpiente antigua, que es el Diablo y Satanás, y lo encadenó por mil años" <p style="text-align: right;">APOCALIPSIS 20:2</p>		
<b>VINETA: 2</b>	<b>PLANO: de detalle</b>	<b>ÁNGULO: nadir</b>
<b>TEXTO:</b> ¿Un editor de cómics? ¡Hey, bájale, pensador! ¡Hasta yo tengo límites!		<b>MENSAJE REAL:</b> Asombro. Otra vez encontramos la interacción con el lector y la sátira para los mismos productores de éste cómic.
<b>VINETA: 4</b>	<b>PLANO: americano</b>	<b>ÁNGULO: de visión normal</b>
<b>TEXTO:</b> ¿Cuántas veces tengo que decírselo, cuatro ojos? ¡Quiero ser como fui! ¡Cuándo lo fui! ¡Hasta una canica puede entender eso!		<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. "Cuatro ojos" es un termino despectivo que se le aplica a las personas que usan anteojos, gafas o lentes.



246

PÁGINA: 23		
VINETA: 5	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: Mejor reza para que todo salga bien, Clyde... o volveré, y tus camaradas te llamarán ocho ojos. ¿Entiendes?	MENSAJE REAL: Enojo. Al hacer mención de sus ocho ojos es porque le perforará el cráneo hasta completar los ocho.	



ESTE... YO... LE ADVERTI QUE PODIA HABER DIFICULTADES. SEÑOR.

¿TÚ QUÉ?

¿PERO CÓMO? ¿CÓMO PUDO PASAR ALGO ASÍ? ¿QUÉ NO SON PROFESIONALES?

SÍ, SEÑOR. FUE UN DESCUIDO DE ALIMENTACIÓN. ¡CUALQUIERA PUDO EQUIVOCARSE!

SEGÚN PARECE, EN SU LUGAR DE MUERTE... DOOLEY-7... AÚN SE USA UN DIALECTO INTERLAC MUY POCO CONOCIDO.

ALGUNAS... ESTE... PALABRAS... BUENO, TIENEN UN SIGNIFICADO MUY DISTINTO... VERDADERAMENTE DIFERENTE.

POR EJEMPLO... "CZARNIANO"...



¡OH, NO! ¡NO, POR FAVOR!

AL PROGRAMAR A DOOLEY-7 COMO PUNTO DE LLEGADA, EN INTERLAC CONVENCIONAL...

¡BASTA DE PALABRERÍA!



¡VAMOS AL GRANO!

¿QUÉ... TAN... MALO... ES?

24B



¡LO HICIERON OTRA VEZ! ¡ME CAGARON AL CONVERTIRME EN UNA MUGRE ARDILLA!

¡UNA ARDILLA!

¡UNA PINCHE ARDILLA!

249

<b>PÁGINA: 25</b> "Solo los resucitados, nacidos dos veces, conocen el secreto del bien y el mal, por otra parte, es un secreto que es apartado, escondido, olvidado" FRANCESCO ALBERONI		
<b>VIÑETA: 1</b>	<b>PLANO: GENERAL</b>	<b>ANGULO: de visión normal</b>
<b>TEXTO:</b> -AAAAARGHH! ¡Lo hicieron otra vez! ¡Me cagaron al convertirme en una mugre ardilla! ¡Una ardilla! ¡Una pinche ardilla!		<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Para el protagonista lo peor que puede ser para él son las mujeres y el ser inferior a otra persona, tanto de tamaño como de fuerza.



¡MALDICIÓN CUANDO  
REGRESE...



¡USARÉ SUS CABEZAS  
COMO BOLAS DE BOLICHE!  
¡ME COMERÉ FRITAS SUS  
ALAS DE VOMITADA!

¡RECORDARÁN AL MAESTRO  
EFECTIVO DURANTE TODA  
LA ETERNIDAD!



¿FECES?  
¿QUIÉN DIABLOS  
ES...?

¡QUÉ  
CAGADO!



¡TÚ...  
GANAS-  
TE...!

RATA  
ASQUE-  
ROSAAAA...

OH, OH...



SQUISHHHH!

251



PÁGINA: 26		
VINETA: 1	PLANO: medio	ANGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Maldición! Cuando regrese...	MENSAJE REAL: Enojo. De nueva cuenta al cielo.	
VINETA: 2	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Usaré sus cabezas como bolas de boliche! ¡Me comeré fritas sus alas de vomitada! ¡Recordarán al Maestro Efectivo durante toda la eternidad!	MENSAJE REAL: Enojo. Recordemos que los ángeles poseen alas.	
VINETA: 3	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
TEXTO: ¿Feces? ¿Quién diablos es...? ¡Que cagado!	MENSAJE REAL: Enojo. Se hace la remembranza de la primera vez que fue muerto.	
VINETA: 4	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Tu ganaste...! Rata asquerosaaaa.  Oh, oh...	MENSAJE REAL: Asombro. En la culminación de su primera vida, la mitad de cuerpo inerte aplastó su nuevo cuerpo.	
VINETA: 5	PLANO: de detalle	ANGULO: de visión normal
TEXTO: -Squiiishh!	MENSAJE REAL: -Sonido que se produce al aplastar una ardilla-	



¡TE DIJE QUE  
LAS MANOS QUIE-  
TAS, LOBO!



¡NO TE RE-  
SISTAS, CARA  
PALIDA!

¡UNO DE ESTOS  
DÍAS, TÚ Y YO EN  
SERIO VAMOS A  
CONOCERNOS!



PERO POR AHORA  
DEBO ATENDER UN  
ASUNTO... ¡COMO MI  
DESQUITE CON  
VIOLENCIA  
EXTREMA!



¡HEY! ¿CÓMO  
LE PASÓ A  
LA COLA?



¡CREO QUE  
ME ESPERAN!

¡JAR.  
JAR.  
JAR!

253

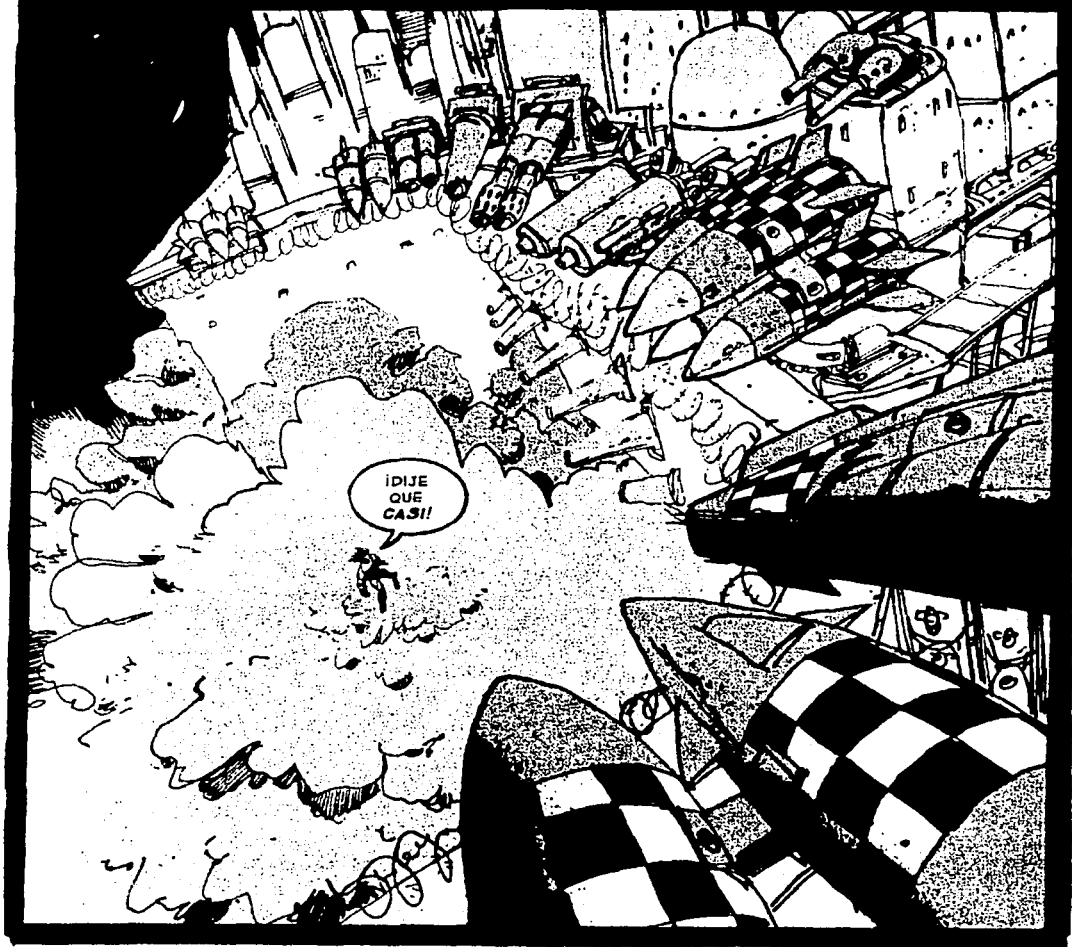
PÁGINA: 27 "A medida que la mujer va olvidando el arte de agradar, aprende a odiar" NIETZSCHE		
VINETA: 2	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¡No te resistas, cara pálida! ¡Uno de estos días, tu y yo enserio vamos a conocernos!	MENSAJE REAL: Alegría. Haciendo gala de su manera de conquistar chicas, trata de seducir e invitar al sexo a esta dama.	
VINETA: 3	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: Pero ahora debo atender un asunto... ¡Como mi desquite con violencia extrema!	MENSAJE REAL: Seriedad. Quiere arremeter con todo poder para que le cumplan sus exigencias.	
VINETA: 5	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Hey! ¿Qué le pasó a la cola?	MENSAJE REAL: Asombro. La interminable fila de los muertos recién llegados.	
VINETA: 6	PLANO: general	ÁNGULO: en picada
TEXTO: ¡Creo que me esperan! ¡Jar, jar, jar!	MENSAJE REAL: Alegría. Se predispone a la violencia.	



¡GENIAL! ¡SI  
ME ESPERAN!  
¡QUÉ BIEN!

Y MIRA LO QUE  
ESOS MUGRES CERE-  
BROS HICIERON PARA  
MÍ...


¡CASI ME  
IMPRESIONAN!



¡IDIJE  
QUE  
CASI!

758

PÁGINA: 28		
VIÑETA: 1	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO:</p> <p>¡Genial!</p> <p>¡Si me esperan!</p> <p>¡Qué bien!</p> <p>Y mira lo que esos mugres cerebros hicieron para mí...</p> <p>¡Casi me impresionan!</p>	<p>MENSAJE REAL:</p> <p>Enojo.</p> <p>Hace énfasis de que la artillería celestial lo espera apuntando hacia su persona.</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: gran plano general	ÁNGULO: en picada
<p>TEXTO:</p> <p>¡Dije que casi!</p>	<p>MENSAJE REAL:</p> <p>Enojo.</p> <p>Lobo es un ser que ha destruido planetas completos y ha peleado con cientos de seres con enormes poderes, él esta tan familiarizado con la violencia que muy pocas cosas logran impresionarlo.</p>	



¡MUY BIEN, BUEYES  
CELESTIALES BUENOS  
PARA NADA!

**¡VAMOS A  
BAILAR HASTA  
CAGARNOS!**

SIGUE: INUESTRO  
PRIMER MARATÓN  
ANUAL DE VIOLENCIA  
SIN SENTIDO!

PÁGINA: 29		
VINETA: 1	PLANO: close up	ANGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Muy bien, bueyes celestiales buenos para nada! ¡Vamos a bailar hasta cagarnos!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Se había mencionado que se hace mención al baile con la pelea, pero aquí de enfoca con la palabra "cagarnos" y que va a ser una pelea sin cuartel de proporciones épicas con los habitantes del cielo.	





# **3.4**

## **iGuerra en el Cielo! (Libro 4)**

## 3.4 ¡GUERRA EN EL CIELO!

### LOBO'S BACK # 4

Para alguien que ha muerto en tres ocasiones, la experiencia debe de ser ya habitual; pero en este caso, el ver regresar a este "huésped" puede ser algún traumático. Lobo está empeñado en hacer de las suyas, sin importar en donde se encuentre, y una tercera visita es más de lo que el Paraíso puede llegar a soportar.

Si ya leyeron la historia antes de leer este resumen —y si no lo han hecho, deténganse en este punto y términenla, para no echarles a perder la sorpresa— comprenderán porque en los tres subcapítulos anteriores se habló tanto de los niveles de exageración a los que LOBO'S BACK podría llegar. Cuando los subordinados no logran manejar una situación, corresponde al jefe tomar medidas, y cuando ésta se da en el cielo, es algo para preocupar a cualquier persona, sobre todo por la reputación del "jefe".

Pero a estas alturas, habrá quedado muy claro que Lobo no es cualquier persona, por lo que no le importa mucho que todas las fuerzas celestiales se enfrenten con él... pero lo más alarmante de todo es que las derrota. En este sentido, cabe hacer una pregunta: ¿creen qué una miniserie puede ser seria si en el capítulo tres el héroe es muerto por la artillería británica, y en el cuatro derrota a toda una comunidad divina sin sudar siquiera? No, claro que no, es un cómic serio y ése es su encanto.

Es por eso que deciden intentar, por una tercera vez, la cuestión de reencarnación, pero ahora no correrán riesgos: Lobo va a volver en su propio cuerpo al mismo instante en que murió, y con eso se quita de problemas. Aquí, en una curiosa paradoja, la mitad del cuerpo de Lobo logra derrotar a Loo, y se retira con la victoria... y con sus piernas en los hombros.

Pero lo más curioso de todo es el epílogo, que es hasta donde se sabe, una de las ventajas más bizarras que haya tenido un personaje de DC COMICS: Lobo es ahora inmortal, pues tanto el cielo como el infierno firmaron una responsiva en donde dejaban bien claro que **no estaban dispuestos a aceptarlo nunca en ninguno de los dos lugares**. Y todavía más curioso es que esto, surgido de una aventura paródica, tuviera validez dentro de la continuidad del Universo DC, o cuando menos antes de la HORA CERO, en que tales aventuras nunca ocurrieron. Seguro que los escritores ya sabían de este cambio, e hicieron lo que hicieron, porque sabían que lo podrían deshacer.

¿Qué más se puede decir de Lobo, que no se haya dicho ya en otros artículos? Definitivamente no es un modelo a seguir; es el típico individuo a quien nuestras madres nos prohibirían hablarle, aunque nunca nos lo dirían frente a él —o cuando menos, no más de una vez— y del que nos dirían: "¿Quieres acabar siendo como él?" A riesgo de que más de un

pequeño rebelde, en su pubertad le contestará "sí".

Lobo es un animal, un auténtico pedazo de escoria, cuya simple presencia envenena el Universo, con ningún valor en absoluto y sin la más remota idea del buen gusto y la decencia. Y es por eso que en todo el Universo DC, no hay nadie con más seguidores.(24)

**PERSONAJE(S) PRIMARIO(S):**  
LOBO

**PERSONAJE(S) SECUNDARIO(S):**  
DERK DOOD  
TORQUEMEDA  
DIOS SUPREMO  
VARIAS DEIDADES RELIGIOSAS  
LOO  
FECES

**PERSONAJE(S) DE REPARTO:**  
Personal de seguridad del Cielo  
Personal operativo del Cielo  
Ejercito del cielo  
Cientos de muertos  
Lideres espirituales  
Ángeles  
Querubines  
El Comando Inquisidor de  
Torquemada  
Extraterrestres

**ESCENARIO(S):**  
Instalaciones del Purgatorio en el  
Cielo  
Cuartel militar del Cielo  
Campos Celestiales  
Habitación de Dios  
Planeta Dooley-7

24. Garza, Héctor. Colaborador del Grupo Editorial Vid, Superman presenta # 12: Lobo's back (parte 4 de 4 en español). Ed. Vid, México, 2001, p. 26.

# LOO'S BACK



PRESENTA

Núm. 12

MEXICO \$17.<sup>00</sup>  
U.S. \$3.<sup>00</sup>  
ARGENTINA \$3.<sup>00</sup>  
CHILE \$1.400.<sup>00</sup>  
ESPAÑA \$300.<sup>00</sup>



“Lobo-mestizo, que  
estás en el cielo...”

ADELANTE ...

PON LA OTRA  
MEJILLA.


7 509982 403609 12

HEY, SI YA  
LLEGASTE HASTA AQUÍ...  
TERMINA DE LEER ESTA  
PORQUERÍA.



PARTE  
4

# GUERRA EN EL CIELO



TENEMOS ESTE  
LUGAR TAN ESTRECHAMENTE  
GUARDADO, COMO EL  
PENACHO DE PLUMAS DE  
CLINT EASTWOOD.

EN LO QUE RESPECTA A  
LOS CAMPOS CELESTIALES,  
NADIE PUEDE ENTRAR NI  
SALIR.

¡EN ESPECIAL  
LOBO!

¡HMMH! IESO  
ESTÁ POR VERSE.  
SOLDADO!  
¡NO TIENES NINGUNA  
IDEA DE LO QUE VAMOS  
A ENFRENTAR!

¡ÉL ES UN  
MONSTRUO! UNA  
ABOMINACIÓN ANTE  
LOS OJOS DE... BUENO,  
DE TODOS.

AUN ASÍ, SEÑOR...  
DISPONEMOS DEL PODER  
COMBINADO DE TODO LO  
CONCEBIBLE EN LA OTRA VIDA.  
SOLAMENTE HA PASADO  
UNA VEZ ANTES...

¡BASTA! ¡NO  
QUIERO NI PENSAR  
EN ÉL!

¿QUÉ HAN  
HECHO CON LOS  
NUEVOS INGRESOS?

LOS MANDAMOS  
AL LIMBO, AL ÁREA  
AGNÓSTICA DE ESPERA  
ETERNA. ¡AHÍ PUEDEN  
LEER REVISTAS DE  
GOLF HASTA QUE  
TODO ACABE!

¡FALLA DE  
SEGURIDAD EN EL  
SECTOR MUSE 9.  
SEÑOR!

¡MALDICIÓN!  
¡LOS  
KRISHNAS!

¡SABÍA QUE  
EL RIESGO ERA  
MUY GRANDE!

¡SELLEN LA  
NUBE 9! ¡FREÑAN  
A TODAS LAS  
UNIDADES!

¡PARECE QUE  
TENEMOS UNA  
GUERRA!

¡O TAL VEZ  
PRACTICAR LOS  
CÁNTICOS DE  
ALABANZAS.

¡CÁLENSSE!  
¡CÁLENSSE!

¡CÁLENSSE EL  
HOCICO. MALTRACADOS  
CON MIRADA DE  
ESTÚPIDOS!

¡KRISHNA,  
HARI HARI, HARI  
RAMAAAAIEEE!

IRAMA RAMA,  
HARI RAMA, HARI  
OOYAH!

¡HARI VISH-  
NOOOOH!

¡HARRY!  
¿ME ESCUCHAS,  
HARRY?

¡HARI  
AAAGH!

¡KROKI!

STOMP!



**PÁGINA: 4** "Y tenían sobre sí como rey al Angel del Abismo, cuyo nombre en hebreo es Abadón, en griego Apollión, que quiere decir en latin Exterminans, esto es, el Exterminador"  
APOCALIPSIS 9:11

**VINETA: 1**

**PLANO: general**

**ANGULO: de visión normal**

**TEXTO:**

¡Cállense!

¡Cállense!

¡Cállense el hocico, malnacidos con mirada de estúpidos!

-Krok!-

-Tob-tchin, tob-tchin-

-Stomp!-

-Squutch!-

**MENSAJE REAL:**

Enojo.

Muchos monjes al ponerse en trance para sus oraciones, adoptan unas posiciones para meditar y sus ojos están semiabiertos.

-Sonido que se escucha al romper un cuello-

-Sonido producido al golpear un pandero-

-Sonido que se produce al golpear algo-

-Sonido que se hace al pisar algo viscoso-



IRAAAAAGH!

¡QUÉ CARANDA! ¡ESE CANTURREO RAMA RAMA BAH LE PONE A UNO LOS NERVIOS DE PUNTA!

¡HARU RAM-UUNOH!



¡IVAYA! DEMASIADAS LENGUAS, MUY POCO TIEMPO, TENGO QUE ATENDER ASUNTOS MÁS URGENTES...

BONDAD

VIRTUD

SIN CODICIA

¿PARA DÓNDE? ESTE LUGAR ES UN PINCHE LABERINTO.

¡DEBO HACER PAGAR A LOS TRAIDORES QUE SE METIERON CON MI APARIENCIA DE PELOS!

HONOR

VALORS/FAVILAMES



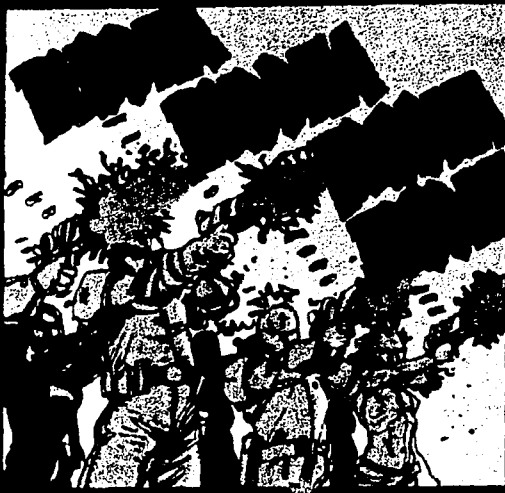
¿DE DÓNDE VIENE ESA PESTE TAN DULCE?

¡ES ÉL!

¡WOW! IVAYA MONSTRUO!

¡PREPAREN SUS ARMAS, MUCHACHOS! ¡LO HAREMOS PEDAZOS!

PÁGINA: 5		
VIÑETA: 1	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡Qué caramba! ¡Ese canturreo de rama rama bah le pone a uno los nervios de punta!</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Son cánticos que acompañan a la meditación en algunas religiones.</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: general	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡Vaya! Demasiadas lenguas, muy poco tiempo. Tengo que atender asuntos más urgentes... ¡Debo hacer pagar a los traidores que se metieron con mi apariencia de pelos!</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Se refiere a tantos monjes que mató que cantaban y desperdició el tiempo para hacer rendir cuentas a los que se metieron con su extraordinario cuerpo.</p>	
VIÑETA: 3	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¿Para dónde? Este lugar es un pinche laberinto.</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. En el cielo existe un determinado número de sitios en el que están todas las almas de acuerdo a sus virtudes.</p>	
VIÑETA: 4	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¿De dónde viene esa peste tan dulce?</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Se ha mencionado que los muertos despiden un olor a descomposición, pero también hace referencia a las personas que lo buscan.</p>	



(MUY BIEN, MARCONES)  
¡YA TUVIERON SU OPORTUNIDAD DE HACERLO BIEN!

PERO NO, LOS MUGRES CELESTIALES TUVIERON QUE HACERLO A SU MODO.



¡ASÍ QUE MADRE SE ATREVA A CHILLAR POR LO QUE VA A PASAR AHORA!

¡TONTOS! ¡SADES QUE YA ESTAMOS MUERTOS!



¡QUÉ DEMONIOS! ¡AQUÍ TODOS DICEN LO MISMO!

¡BUENO, NO LOS PUEDO VOLVER A MATAR!

¡PERO SI LOS PUEDO CONVERTIR EN PINCHE VOMITADA PARA QUE NO FUNCIONEN BIEN HASTA QUE EL INFIERNO SE CONGELE!

PÁGINA: 6		
VIÑETA: 1	PLANO: primer plano	ANGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Muy bien, maricones! ¡Ya tuvieron su oportunidad de hacerlo bien! Pero no, los mugres celestiales tuvieron que hacerlo a su modo. ¡Así que nadie se atreva a chillar por lo que va a pasar ahora!		<b>MENSAJE REAL:</b> Alegría. Al protagonista le encanta la pelea y al ver que no quisieron regresarlo las personas del cielo a la vida en la forma que en quería, ahora él va a arremeter contra ellos sin pedir piedad.
VIÑETA: 2	PLANO: americano	ANGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Qué demonios! ¡Aquí todos dicen lo mismo! ¡Bueno, no los puedo volver a matar! ¡Pero sí los puedo convertir en pinche vomitada para que no funcionen bien hasta que el pinche infierno se congele!		<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Quiere dejarlos en un estado grave similar a la descuartización, capaces de no poder maniobrar, ni caminar, en fin en un estado de deterioro.

PAGINA: 7 "Le fue también permitido el hacer la guerra a los santos o los fieles, y vencerlos. Y se le dio potestad sobre toda tribu y pueblo y lengua y nación"

APOCALIPSIS 13:7

VIÑETA: 1	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡Vamos maricones religiosos! ¿Creen que éste es un ataque a escala completo? He tenido mejores peleas con los gatos Delbianos. -Punt!-</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Menciona sus antiguas peleas un una raza de salvajes felinos que han sido más feroces que los religiosos que lo están baleando. -Sonido que se hace al arrancarle la cabeza de una patada a un individuo-</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Genial... ¡Qué vengan! Yo no soy prejuicioso...</p>	<p>MENSAJE REAL: Alegria. Hace mención a que le quitará su arma o al hecho de que hay más personas a las que matará.</p>	
VIÑETA: 3	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Hindúes, cristianos, judíos, agnósticos, bautistas...</p>	<p>MENSAJE REAL: Ironía. Dice que matará a toda persona de diferente religión.</p>	
VIÑETA: 4	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Todos son iguales para el Maestro Efectivo.</p>	<p>MENSAJE REAL: Ironía. Sin distinción los matará.</p>	
VIÑETA: 5	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡Maricones de cagada!</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Manera despectiva que insinúa su miedo hacia él.</p>	

¡VAMOS,  
MARICONES  
RELIGIOSOS!

¿CREEN QUE ÉSTE ES UN  
ATAQUE A ESCALA COMPLETO?  
HE TENIDO MEJORES PELEAS CON  
LOS GATOS DELBIANOS.



¡HAY MÁS DE  
ESTO DE DONDE  
VINIMOS, MALIGNO!

GENIAL...  
¡QUÉ VENGAN!  
YO NO SOY  
PREJUCIOSO...



¡INDÍES, CRISTIANOS,  
JUDÍOS, AGNÓSTICOS,  
BAUTISTAS...

¡YOW...



¡MARICONES  
DE CAGADA!

OWMFF!

**BLAM!**

TODOS SON  
IGUALES PARA  
EL MAESTRO  
EFECTIVO.



274

¿VIERON  
ESOP?

¡LA CARA DE MURRAY ESTÁ  
COLGADA EN SU PROPIA ARRA!  
¿Y QUÉ? ¡SOMOS INMORTALES!  
¡LOBO NO PUEDE  
MATARNOS!

CIERTO, PERO UNA VIDA  
ETERNA SIN CARA NO TIENE  
NINGÚN ATRACTIVO.

CÁLLATE,  
THOMAS.

¡MALMADIDOS DIZQUE  
VIRTUOSOS! ¡TENGO  
MUCHO MÁS PARA  
USTEDES!

¿MADRE?

OKEY... ¿QUÉN  
QUERE JUGAR A ESCON-  
DERSE BAJO EL PILAR  
DE MÁRMOL?

¡VAMOS, CHICOS!  
¡APENAS EMPEZO  
A CALENTARME!



**PÁGINA: 8** "Y a sus hijos y secuaces entregaré a la muerte, con lo cual sabrán todas las iglesias, que soy escudriñador de interiores y corazones, y a cada uno de vosotros le daré su merecido. Entre tanto, os digo a vosotros"

APOCALIPSIS 2:23

<b>VIÑETA: 2</b>	<b>PLANO:</b> americano	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
------------------	-------------------------	---------------------------------

<b>TEXTO:</b> ¡Malnacidos dizque virtuosos! ¡Tengo mucho más para ustedes!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Se refiere a la virtud que poseen los muertos al no morir de nueva cuenta o al ser asesinados otra vez.
--	---

<b>VIÑETA: 3</b>	<b>PLANO:</b> americano	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
------------------	-------------------------	---------------------------------

<b>TEXTO:</b> Okey... ¿Quién quiere jugar a esconderse bajo el pilar de mármol? -Hrrunch!-	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. Ironía que hace de un juego al golpearlos con el enorme pedazo de piedra. -Sonido que se produce al arrancar un pilar de sus cimientos-
---	--

<b>VIÑETA: 4</b>	<b>PLANO:</b> close up	<b>ÁNGULO:</b> de visión normal
------------------	------------------------	---------------------------------

<b>TEXTO:</b> ¿Nadie? ¡Vamos, chicos! ¡Apenas empiezo a calentarme!	<b>MENSAJE REAL:</b> Alegría. Les hace la invitación a morir afirmando que todavía no se a cansado.
--	---



SE VE QUE POR  
ESTOS LUGARES NO  
HAY MUCHA ACCIÓN,  
¿EH, CHICOS?

¡ESO, Y SU ESTÚPIDA  
DOCTRINA DE AMOR Y  
PAZ, HACE QUE DEN MUY  
MALA PELEA!

¡PONGAN ATENCIÓN!  
SI TIENE SUERTE DE  
SOBREVIVIR, LO QUE  
APRENDAN LES PODRÁ  
SERVIR ALGUN DÍA.

**WHUNK!**

**BAMBA BAMBA!**

¡AAAY!

PÁGINA: 10

VIÑETA: 1

PLANO: general

ANGULO: de visión normal

TEXTO:

Se ve que por estos lugares no hay mucha acción, ¿Eh, chicos?

¡Eso, y su estúpida doctrina de amor y paz, hace que me den muy mala pelea!

¡Pongan atención!

Si tienen suerte de sobrevivir, lo que aprendan les podrá servir algún día.

-Whunk!-

-Buddha buddha!, blam blam!-

MENSAJE REAL:

Enojo.

Afirma la incapacidad de someterlo por parte de todas las personas de las diferentes religiones y les muestra como se hace para matar, y que en el cielo no hay muchas personas malas a las cuales poder pelear con ellas ya que en el cielo predominan las personas buenas.

-Sonido que se hace al decapitar a alguien de un golpe con una columna-

-Sonido de diferentes detonaciones de armas-



¡RETROCEDAN  
TODAS LAS UNI-  
DADES! ¡REPTO-  
RETROCE-  
DANI!

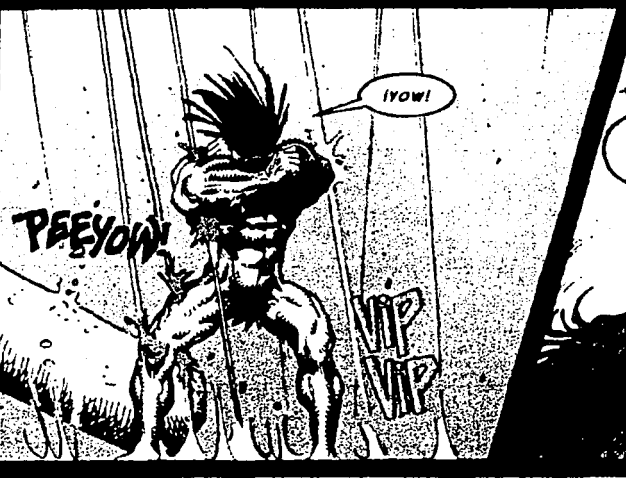
¡JAU! ¡ESO,  
CORRAN, MUGRES  
MARICONES!



VAMOS.. ¡VENGAN  
ACÁ AFUERA! ¡LOS DE LA  
CANTINA DE L.E.G.I.O.N.  
PELEAN MEJOR QUE  
USTEDES!



¡HUH! LES DI  
TAL PALIZA, QUE  
YA NO ME PUEDEN  
DECIR PARA DÓNDE  
DEBO IR.



¡YOW!



¡POR TODA LA  
CAGADA! ¡ES  
LA CABALLERÍA  
AEREA!

PÁGINA: 11 "Por lo mismo arrepientete, cuando no, vendré a ti presto y yo pelearé contra ellos con la espada de mi boca"

APOCALIPSIS 2:16

VIÑETA: 1 PLANO: primer plano ANGULO: de visión normal

TEXTO:  
¡Jau! ¡Eso, corran, mugres maricones!

MENSAJE REAL:  
Alegria.  
Vanaglorea su fuerza con la retirada de su enemigo.

VIÑETA: 2 PLANO: close up ANGULO: de visión normal

TEXTO:  
Vamos...  
¡Vengan acá afuera!  
¡Los de la cantina de L.E.G.I.O.N. pelean mejor que ustedes!

MENSAJE REAL:  
Enojo.  
Ahora los llama para seguir peleando comparándolos con los que asisten a la cantina de un grupo de superhéroes.

VIÑETA: 3 PLANO: medio ANGULO: de visión normal

TEXTO:  
¡Huh!  
Les di tal paliza, que no me pueden decir para dónde debo ir.

MENSAJE REAL:  
Enojo.  
Tal fue su emoción a la pelea que ahora no existe nadie que le diga que camino tomar.

VIÑETA: 4 PLANO: general ANGULO: de visión normal

TEXTO:  
¡Yow!  
-Peeyow!  
-Vip, vip-

MENSAJE REAL:  
Asombro.  
-Sonido que se produce al penetrar balas al cuerpo de alguien-  
-Sonido del golpe de una bala en el piso-

VIÑETA: 5 PLANO: close up ANGULO: en contrapicada

TEXTO:  
¡Por toda la cagada...!  
¡Es la caballería aérea!

MENSAJE REAL:  
Enojo.  
Maldice que le dispararon por el aire.



IDAME  
TU ARMA,  
MARICAI!



BOOM!

BOOM!

BOOM!

BOOM!

BOOM!

BOOM!

¡COMAN PLOMO,  
NIROS! ISE CONVER-  
TIRAN EN COMIDA  
PARA PÁJAROS!

¡JAR, QUÉ  
CAGADO,  
JAR!

BOOM!

PÁGINA: 12		
VIÑETA: 1	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡Dame tu arma, marica!</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Le dice a un muerto caído con anterioridad, afirmando que se trata de un ser inferior a él.</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: general	ÁNGULO: nadir
<p>TEXTO: ¡Coman plomo, niños! ¡Se convertirán en comida para pájaros! ¡Jar, qué cagado, jar! -Boom!-</p>	<p>MENSAJE REAL: Alegría. Se tratan de dos expresiones comunes, la primera enfatiza al que las balas están hechas de plomo y al comerlo mueres, la segunda es transformar algo a la más mínima proporción ya que los pájaros de tamaño pequeño. Al acribillar a sus víctimas se mofa de ellas manifestando que es gracioso. -Sonido de descarga de arma-</p>	





¡POR TODOS  
LOS CIELOS!

NO PUEDO  
EVITARLO. SE-  
ÑOR... ¡VOY  
A...!



BHÉN. CREO QUE  
NO TENEMOS OP-  
CIÓN. INTENTA-  
MOS SU IDEA.

SI... PERO ANTES  
DEBEMOS LLEVARLO  
A LA DIVISIÓN DE  
REENCARNACIÓN.



YA HICE QUE  
MIS TÉCNICOS  
SE PUSIERAN A  
TRABAJAR.

YA TENEMOS AQUÍ  
UNA UNIDAD EQUIPADA.  
(ÚNICAMENTE TENEMOS  
QUE ATRAERLO...

¡Y MANDARLO  
DE VUELTA A SU  
LUGAR DE ORIGEN!


¿Y SI REGRESA DE  
NUEVO...? ¡SE VE QUE  
ÉL NO ES DEL TIPO DE  
LOS QUE SE RINDEN!

CRÉEME.  
ESTA VEZ SE  
IRÁ PARA  
SIEMPRE.

DE ESO  
NOS ENCAR-  
GAREMOS.



PÁGINA: 14		
VIÑETA: 1	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¿Qué tal?... ¿No fue divertido, mocosos? ¡Muy bien, enano! ¿Dónde está?</p>	<p>MENSAJE REAL: Alegría. De nueva cuenta el personaje vuelve a interactuar con el público preguntándole de la diversión que a él le produjo tal, carnicería y a la vez cuestionándole al Querubín que tiene aspecto de bebé con alas (que también se le llama a los niños despectivamente "mocosos"), donde se encuentra Dios.</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¿Dónde está el jefazo... el mandamás en persona?</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Reitera la pregunta de donde está Dios, sometiéndolo con el pie.</p>	
VIÑETA: 3	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: "¿Maloso?" -Scrunch!-</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Ase referencia a quién le llama maloso. -Sonido que se escucha al aplastar la cabeza de un niño-</p>	
VIÑETA: 4	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¿Quién diablos...?</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. Reitera la pregunta de quién pregunta por él.</p>	



YA NO ENFRENTARÁS  
A QUERUBINES GENTILES.  
MANIÁTICO SEDIENTO  
DE SANGRE.

¡ESTÁS ANTE EL  
PODER DE NICK  
TORQUEMADA Y SUS  
COMANDOS  
INQUISIDORES!

¡SI, LOS SOLDADOS  
BIENAVENTURADOS DE LA  
COMPAÑÍA DE LA  
CONFESIÓN!

¡MIRANOS Y  
ARREPÍENTETE,  
PECADOR!

LLEGARON  
JUSTO A TIEMPO.  
MUCHACHOS...

PÁGINA: 15

VIÑETA: 1

PLANO: americano

ANGULO: nadir

TEXTO:

Llegaron justo a tiempo, muchachos...

MENSAJE REAL:

Les comenta esto porque ya no tenía a nadie a quien golpear.

YA PASARON DOS  
MINUTOS DESDE QUE  
DEJÉ A ALGUIEN SIN  
MIEMBROS.

AUNQUE DUDO  
MUCHO QUE UN MONTÓN  
DE CEREBROS DE CHORLITO,  
MUGRES MONAGUILLOS CO-  
MO USTEDES, ME PUEBAN  
DAR UN RATO DE  
DIVERSIÓN.

¡TURRARI!

¡SUPONGO QUE  
NO TENGO DE DÓN-  
DE ELEGER!

¡WUNCH!

¿ESO NO TE  
MOLESTA, CARA  
DE CULERO?

¡KRICK!

¡ALTO, MORTAL! ¡CESA TU  
RIRA INFERNAL, SI NO QUIE-  
RES QUE TE CASTIGUE AHÍ,  
DONDE ESTÁS!

¿CASTIGARME?  
¿TÚ Y CUÁNTOS  
MÁS, MARICÓN?

PÁGINA: 16		
VIÑETA: 1	PLANO: americano	ÁNGULO: de visión normal
<p><b>TEXTO:</b>  Ya pasaron dos minutos desde que dejé a alguien sin miembros.  Aunque dudo mucho que un montón de cerebros de chorlito, mugres monaguillos como ustedes, me puedan dar un rato de diversión...  ¡Supongo que no tengo de donde elegir!  -Wunch!-</p>	<p><b>MENSAJE REAL:</b>  Enojo.  La degradación que hace el personaje principal es que los compara con un miembro inferior de la iglesia católica, que tiene el cerebro tan pequeño –como el ave del chorlito- y no pueda detener su camino hacia el máximo exponente de la religión cristiana.  -Sonido que se escucha al patear la entrepierna de un hombre-</p>	
VIÑETA: 2	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<p><b>TEXTO:</b>  ¿Eso no te molesta, cara de culero?  -Krikk!-</p>	<p><b>MENSAJE REAL:</b>  Enojo.  Hace mención a la degradación hecha anteriormente o al romperle el cuello a su víctima.  -Sonido producido por la ruptura de un cuello humano-</p>	
VIÑETA: 3	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
<p><b>TEXTO:</b>  ¿Castigarme?  ¿Tú y cuántos más, maricón?</p>	<p><b>MENSAJE REAL:</b>  Asombro.  La mofa es característica acompañada de la degradación para con el que lo amenaza.</p>	



IYO Y, TODO ESTE "MUGAS" EJÉRCITO!

IYA ME FREGARON!  
IES EL ESCUADRÓN  
DE DIOS!



BUENO, SI QUIEREN HABLAR DE CASTIGOS, LLEGARON AL LUGAR CORRECTO.

¡¡¡ALTO, TE HE DICHO!



PÁGINA: 17 "Y vi a la bestia y a los reyes de la tierra con sus ejércitos coligados, para trabar batalla contra el que estaba montado sobre el caballo contra su ejército"  
 APOCALIPSIS 19:19

VINETA: 1	PLANO: general	ANGULO: de visión normal
-----------	----------------	--------------------------

<b>TEXTO:</b> ¡Ya me fregaron! ¡Es el escuadrón de Dios!	<b>MENSAJE REAL:</b> Asombro. Al ver que está haciendo daño en demasía, le envían a un ejercito superior -de dioses-.
--	---

VINETA: 2	PLANO: americano	ANGULO: de visión normal
-----------	------------------	--------------------------

<b>TEXTO:</b> Bueno, si quieren hablar de castigos, llegaron al lugar correcto.	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. El personaje es experto en rituales de tortura y pelea, por lo cual le alegra que lo reten a una batalla.
--	---

JUSTO CUANDO  
EMPEZABA A  
SENTIRME  
IGNORADO.

YANKI!

A-ALTO.  
PUE.

¡USTEDES. MUGROSAS.  
SI SABEN CÓMO HACER  
QUE UNO SE SIENTA  
BIENVENIDO!

BOSH!

TRIP

RIP  
RIP  
RIP

¡MUY BIEN  
CORREN SIGUE?

¡UPLIE

PÁGINA: 18 "Más después que concluyen de dar su testimonio, la bestia que sube del abismo moverá guerra contra ellos, los vencerá y les quitará la vida"

APOCALIPSIS 11:7

VINETA: 1	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: Justo cuando empezaba a sentirme ignorado...	MENSAJE REAL: Enojo. Como ya se había mencionado el protagonista no puede estar un momento sin agredir a alguien.	
VINETA: 2	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Ustedes, mugrosas, si saben cómo hacer que uno se sienta bienvenido! -Bosh!-	MENSAJE REAL: Enojo. Al responder con agresión y al estar en el cielo le afirma a los dioses su excelente camaradería, Lobo se siente bien. -Sonido que se oye al salirse un ojo por causa de un fuerte golpe-	
VINETA: 3	PLANO: de detalle	ÁNGULO: nadir
TEXTO: -Rip, rip, rip, rip-	MENSAJE REAL: Enojo. El protagonista arranca los cuatro brazos de la diosa Shiva. -Sonido que produce el desmembrar un cuerpo-	
VINETA: 4	PLANO: close up	ÁNGULO: nadir
TEXTO: ¡Muy bien! ¿Quién sigue?	MENSAJE REAL: Enojo. Pregunta a los dioses quien será el próximo a ser desmembrado.	



PÁGINA: 19		
VINETA: 1	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¡Comete tu halo, aliento de cagada! -Haw, haw, haw, haw, haw-</p>	<p>MENSAJE REAL: Enojo. El halo es un cerco luminoso que acompaña a las imágenes religiosas. Hace mención de manera despreciativa a que posee mal aliento. -Risas-</p>	
VINETA: 2	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: ¿Qué te pasa? ¿No sientes tus piernas?</p>	<p>MENSAJE REAL: Ironía. Este le cuestiona al haberle cortado las piernas a alguien.</p>	
VINETA: 3	PLANO: de detalle	ÁNGULO: nadir
<p>TEXTO: ¡Es porque te las corte mamarracho!</p>	<p>MENSAJE REAL: Ironía. Reafirma su acción.</p>	
VINETA: 4	PLANO: de detalle	ÁNGULO: de visión normal
<p>TEXTO: Vengan todos... Al viejo lobo le da lo mismo...</p>	<p>MENSAJE REAL: Alegría. Les invita a todos a participar en la golpiza sin distinción alguna.</p>	



PÁGINA: 20		
VIÑETA: 3	PLANO: americano	ANGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Hey! ¡Éste es uno de los lugares que buscaba! ¡Gracias, maricones! ¡Espero que se hayan divertido!	MENSAJE REAL: Alegria. Al haber encontrado el lugar de reencarnación, agradece y se despide de manera burda a los que él mató.	



AAAH... ¿NO ES LINDO? ¡UN CAÑONZOTE!

¡OO-EEE! ¡ME TIEMBLAN MIS BOTAS!

¡MIRA, MUJER BURECRATA! ¡LLEGÓ LA HORA DE PAGAR!



¡YA LLEGÓ POR TI EL MAESTRO EFECTIVO! ¡YA VERÁS EL SUPOSITORIO QUE TE VOY A METER!

¡ASÍ APRENDERÁS A NO METERTE CONMIGO! ¡AHORA YO MANDO AQUÍ! ¡SOY EL NUEVO JEFAZO!



¡FUEGO!

¡FUEGO!



TE CASTRARE A PURAS...





<b>PÁGINA: 21</b> "Con eso abrió su boca en blasfemias contra Dios, blasfemando de su nombre y de su tabernáculo y de los que habitan en el cielo"		
<b>APOCALIPSIS 13:6</b>		
<b>VINETA: 1</b>	<b>PLANO: general</b>	<b>ÁNGULO: de visión normal</b>
<b>TEXTO:</b> Aaah... ¿No es lindo? ¡Un cañonzote! ¡Oo-eee! ¡Me tiemblan mis botas! ¡Mira, mugre burócrata! ¡Llegó la hora de pagar!	<b>MENSAJE REAL:</b> Ironía. Hace mofa de que al llegar lo espera un cañón, pero, si una legión no pudo detenerlo mucho menos eso, y se burla de ello.	
<b>VINETA: 2</b>	<b>PLANO: close up</b>	<b>ÁNGULO: de visión normal</b>
<b>TEXTO:</b> ¡Ya llegó por ti el Maestro Efectivo! ¡Ya verás el supositorio que te voy a meter! ¡Así aprenderás a no meterte conmigo! ¡Ahora yo mando aquí! ¡Soy el nuevo jefazo!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. La comparación del supositorio se hace con el tanque que le presentaron y ahora quiere imperar en el cielo.	
<b>VINETA: 5</b>	<b>PLANO: general</b>	<b>ÁNGULO: nadir</b>
<b>TEXTO:</b> Te castraré a puras...	<b>MENSAJE REAL:</b> Castrar es la acción de quitarle el órgano reproductor.	



¡LO LOGRAMOS,  
HERMANOTE! ¡LO  
LOGRAMOS!

¡MATANOS  
AL MAESTRO  
EFECTIVO!



SOMOS LOS HIJOS  
DE PERRA MÁS RUDOS,  
MALDITOS Y ASQUEROSOS  
EN TODO EL MUGRE UNIVERSO...  
Y A VER QUIÉN SE ATREVE  
A DECIR LO CONTRARIO.



NO QUISERA  
SACARLOS DE SU  
NUBE, MAMARRA-  
CHOS...



¡PERO  
LOBO  
VOLVIÓ!

**PÁGINA: 22** "No temas nada de lo que has de padecer. Mira que el Diablo ha de meter algunos de vosotros en la cárcel, para que seáis tentados en la fe, y seréis atribulados por 10 días. Sé fiel hasta la muerte y te daré la corona de la vida eterna"

APOCALIPSIS 2:10

**VINETA: 3**

**PLANO: MEDIO**

**ÁNGULO: de visión normal**

**TEXTO:**

No quisiera sacarlos de su nube, mamarrachos...

**MENSAJE REAL:**

Enojo.  
Al estar vanagloriándose Feces y Loo de haber destruido a Lobo este regresa de la muerte de manera abrupta.

**VINETA: 4**

**PLANO: medio**

**ÁNGULO: en contrapicada**

**TEXTO:**

¡Pero Lobo volvió!

**MENSAJE REAL:**

Enojo.  
Arremete el protagonista contra sus asesinos haciendo ver que ni la muerte pudo con él.



CREO QUE ES CIERTO  
LO QUE DICEN, LOO...  
QUINCE CENTIMETROS  
SON ALGO BUENO.

¡Uuu!

¡PERO ENTRE LAS  
PIERNAS, NO LOS  
OJOS!

¡HEY, MARICÓN  
MALNACIDO Y  
ENANO! ¡TIRASTE  
TU ARMA!

≡ULP!≡

'ULP'...  
DICES BUEN...  
ALIENTO DE  
MUERTO.

**BOF!**

**PLUP!**

PÁGINA: 23 "No se odia a quien se desprecia, sino al adversario considerado como igual o superior"

NIETZSCHE

VIÑETA: 2

PLANO: general

ÁNGULO: de visión normal

TEXTO:

Creo que es cierto lo que dicen, Loo...  
quince centímetros son algo bueno.  
¡Pero entre las piernas, no los ojos!

MENSAJE REAL:

Alegría.  
Al arremeter con su cuchillo en la frente de Loo, Lobo hace la comparativa de un pene con su daga.

VIÑETA: 3

PLANO: primer plano

ÁNGULO: de visión normal

TEXTO:

¡Hey, maricón malnacido y enano!  
¡Tiraste tu arma!

MENSAJE REAL:

Alegría.  
El protagonista ofende al enemigo con características que en este caso si van de acuerdo, ya que Feces es un hermano parásito de Loo. Y hace gala de ironía ya que él tiene la arma que en un principio mató a Lobo.

VIÑETA: 5

PLANO: close up


ÁNGULO: nadir

TEXTO:


"Ulp"... dices bien... aliento de muerto.  
-Bof!-

MENSAJE REAL:

El parásito hace una expresión de asombro en el cual el protagonista reafirma concluyendo con la ofensa de "aliento de muerto" que en este caso quedara cierto ya que le proyecta un disparo fulminante por su boca que acaba con la vida de éste.  
-Sonido producido por arma de fuego-



ODIO QUE  
SE ME PEGUEN  
LOS PEDA-  
ZOS.




I YA ERA HORA DE  
QUE ESOS MUJRES  
CELESTIALES LO  
HICIERAN BIEN!  
ES BUENO VOL-  
VER..



DE UNA  
PIEZA..



HMMM.



IMÁS VALE  
QUE ALQUEN  
FOR AQUÍ  
TENGA UNA  
ENGRAPA-  
DORA!



EVAYAYE

PÁGINA: 24 "Y vi asimismo como un mar de vidrio revuelto con fuego, y a los que habían vencido a la bestia, ya, ya su imagen y al número de su nombre el mar trasparente"		
APOCALIPSIS 15:2		
VIÑETA: 1	PLANO: primer plano	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: Odio que me peguen los pedazos.	MENSAJE REAL: Enojo. Refiriéndose a que siempre menciona a todos como pedazos de algo desagradable o a la mención de que Feces era un pedazo del hermano Loo.	
VIÑETA: 2	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Ya era hora de que esos mugres celestiales lo hicieran bien! Es bueno volver...	MENSAJE REAL: Enojo. Se da cuenta después de matar a sus asesinos de que ya esta de vuelta el Dooley-7 —el lugar en la que fue la batalla-, y que cumplieron sus demandas el personal del cielo al devolverlo a la vida.	
VIÑETA: 3	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: De una pieza... Hmmm.	MENSAJE REAL: Enojo. Su asombro es claro ya que él quería desde un principio que lo devolvieran tal cual lo mataron, y en el momento en que fue asesinado, ya que el protagonista fue liquidado por un disparo en el estomago que le propició de manera artera el hermano parásito de su enemigo que lo partió en dos.	
VIÑETA: 4	PLANO: close up	ÁNGULO: de visión normal
TEXTO: ¡Vaya!	MENSAJE REAL: Enojo. Hace la reflexión de que ya no podrá volver al cielo —ya que en este momento acaba de matar a sus verdugos y nadie lo mando al otro mundo- a arreglar el problema que ya tan familiarizado estaba y al darse cuenta de reconocer su petición.	

VIÑETA: 5	PLANO: medio	ÁNGULO: de visión normal
<b>TEXTO:</b> ¡Más vale que alguien por aquí tenga una engrapadora!	<b>MENSAJE REAL:</b> Enojo. La aceptación de la realidad hace que opte por seguir su camino en busca de un instrumento que le permita reunir las dos partes de su maltrecho cuerpo, no perdiendo el sarcasmo de que si no encuentra su objetivo habrá problemas.	







# **3.5**

## **Interpretación del cómic "LOBO'S BACK"**

### 3.5 INTERPRETACIÓN DEL CÓMIC "LOBO'S BACK"



Lobo

Para alcanzar el objetivo se determinó la división de la historia en sus cuatro capítulos o libros originales traducidos al español, según Gubern la mayor cantidad de Planos utilizados en el primer libro fueron los Planos de Detalle, seguidos de los Americanos y los Medios, en el segundo fueron los Planos Americanos, Primeros Planos y De Detalle, en el tercero los Planos Generales, Americanos y Medios y por último en el cuarto predominaron los Close Up's, los Planos medios y los Americanos (en relación con la aparición del diálogo y las imágenes del personaje protagonista de ésta historia).

Cabe resaltar que en los Planos Americanos recaen las escenas de mayor importancia dentro del mismo texto, ya que la determinación de la

imagen se presta para ejemplificar de manera más exacta el mensaje poseedor de sentimientos reflejados. También, se hace mención que el sentimiento que más dominó en las escenas fue el del Enojo.

El 98% de las viñetas poseyeron el Ángulo de Visión Normal, el cual nos llevó a ser espectadores de una visión tradicional o de acción a la altura de los ojos, esto quiere decir que todo lo observamos de manera normal.

La determinación de tomar la unidad del cómic -la viñeta- como característica primordial del análisis, es que, posee toda la esencia para determinar el significado que se persigue, por conveniente, la imagen, el texto, el lenguaje, la onomatopeya y el color (que en este caso no se aplicó ya que se trató de un análisis a escala de grises), conforman en verdadero significado que se persigue para llegar al mensaje real.

Encontramos dentro de algunas viñetas una incoherencia entre la imagen y el texto al manifestarse la idea contra el sentimiento, es decir, que el texto es ajeno con la expresión facial que el personaje principal presenta en determinadas acciones.

El autor hace de manera indirecta que el lector se haga partícipe del cuento, colocando "negritas" en letras claves que enfatizan la acción, coloca emoción y hace que se apliquen en determinadas palabras el carácter de importantes dentro del diálogo, que

por lo general, hacen que los cambios de humor, las malas frases y la exhalación del ánimo, cosa necesaria para el rol de la historieta.

Hago énfasis en que también de manera indirecta el o los creadores manifiestan tanto en texto como en imagen una forma de fuga de emociones y frustraciones y/o un lado oscuro que reprimen, es decir que existe un despilfarro de violencia extrema que no se puede explotar en un sentido cuerdo o sano de conducta para consigo mismo o la sociedad en que se vive (tanto los autores como los lectores).

La traducción de este cómic hizo que se adecuara a un idioma muy difícil y en una cultura "popular" bastante rica en cuanto a "malas palabras", por así decirlo, México es poseedor de un bagaje vulgar bastante amplio y las leperadas en inglés fueron un poco mal adaptadas a nuestro idioma, determino que la razón fundamental no esta en la traducción, sino en la restricción que nuestro gobierno tiene hacia ciertas publicaciones de carácter gráfico, escrito e idiomático, o simple y sencillamente a la política que tiene la empresa Vid en sus traducciones.

Encontramos dentro de este libro el predominio de violencia en todas sus alternativas, que van desde la agresión verbal, parando por la psicológica y terminando en la corporal. El predominio de la violencia por parte del personaje es característico de él, ya que los creadores de éste, predispusieron desde el día de su génesis que sería la principal facultad y standard del personaje, es por eso que hasta el

día de hoy, las historias de Lobo han sido unas de mayor crítica y aceptación dentro del público norteamericano.

El Bien o el mal dice Nietzsche que es un dogma característico de toda sociedad, perseguido por todos y cada uno de los miembros de esta y que debe de existir un equilibrio dentro de éste para conllevar un "orden" y cuando se rompe este lineamiento evoluciona cambiando al lado equivocado, ¿pero quién sabe a ciencia cierta cuál es? y ¿quién lo demarca?; el mismo autor reafirma que la sociedad marca los lineamientos o estándares a perseguir, pero, son meramente subjetivos, tanto en lo general, como en lo particular, es decir, que cada cual regirá su lado y variación como lo determine su psique.

El personaje principal según -Propp y las normas establecidas del análisis del cuento-, al igual que sus enemigos son de cuerpos muy proporcionados, poseedores de fuerza descomunal y de un increíble aguante físico. La intención como lo demarca es proporcionar al lector que dichos personajes van más allá del ciudadano medio o común, resalta también las proporciones exageradas de violencia y sufrimiento que un cuerpo puede llegar a soportar.

El 90% de las páginas es poseedor de gráficas de violencia extrema, esto significa que encontramos acciones con un alto contenido de sadismo y salvajismo —que pocas veces se es visto en los cómics o en alguna otra publicación—; el 70 % de la historia va enfocada al tema religioso cristiano y a los dogmas bíblicos.

# Capítulo 4

**El Cómic Alternativo**



¡ES IMPOSIBLE!  
¡LOS OBLIGA A  
RETROCEDER!

¡SE  
APROXIMA  
A UNA PLAZA  
ABIERTA, SEÑOR!  
¡LA FUERZA AÉREA  
ESPERA  
ÓRDENES...

¡BIEN! QUIZÁS UN  
BOMBARDEO PRECISO  
PODRÁ CONTENERLO.

¡TODO  
ESTÁ  
LISTO!



ACH!



¡ES CIERTO! ACATA MI  
ORDEN. PUEDE SER NUESTRA  
ÚNICA ESPERANZA.



¡PARECE QUE TENEMOS  
SUERTE! YA ESTÁN EN  
TERRENO ABIERTO.

CUANDO LLEGUE  
A LA PLAZA, PO-  
DREMOS DETENER-  
LO HASTA QUE  
MUERA.



¿SERÁ  
PRUDENTE?

ES NECES-  
SARIO.

YA VE-  
REMOS.



SI NO FUNCIONA,  
QUIERO QUE LO  
DESVÍEN A LA UNIDAD  
MÁS CERCANA.

PERO  
SEÑOR...

¡YA  
OÍSTE, SOLDADO!  
¡HAZLO!

## 4. EL CÓMIC

Un término que ha sido reiterativo durante la última década, es "alternativo". De acuerdo con el diccionario es lo que se dice, hace o sucede con alternación, o sea, con variación. Según el sentido que se le ha dado, lo alternativo es una nueva opción, distinta a la habitual, cotidiana y conocida, es sinónimo de innovación. Al final significa una opción a la forma común.

A la música alternativa se le empezó a llamar así, porque no encajaba en ningún género conocido y porque era una opción (alternativa) a la hora de elegir oír música fuera de lo usual. Y lo "usual", hoy por hoy, son las reglas y lineamientos comerciales, principalmente. Algunos exponentes de este "nuevo" género son *Pearl Jam*, *Temple of the Dog*, *Apple*, *Alice in Chain*, *Stone Temple Pilots*, *James*, y los desaparecidos *Nirvana* y *Soundgarden*.

**PEARL JAM**  
ten



**canciones**

Ediciones  
**AB**

Pearl Jam

En términos de mercadotecnia suele aplicarse la filosofía de "si no está roto, no lo arregles", lo cual se traduce en métodos, fórmulas y rutinas inalienables que se repiten continuamente, porque se ha comprobado, una y otra vez, que funcionan. Y lo alternativo busca ser una opción fuera de las normas, que muchas veces, aburren a más no poder.



Darkness

Dentro de la industria del cómic, la fórmula usual son las historietas de superhéroes, los cuales constituyen el 90% de la producción total, por lo menos en Estados Unidos. Así pues, resulta curioso notar que otros con las tiras cómicas, el romance, el humor, el género negro, etc., se vuelvan automáticamente géneros "alternativos", ya que los superhéroes constituyen un estilo más recurrente. Ahora bien, la palabra alternativo casi



siempre está relacionada con los términos "independientes" y "trabajo de autor".



Scarab

Independiente es aquello que se mantiene libre, sin control ajeno. En el caso de los cómics, éste, al que se le rehuye, es el que viene por parte de las casas editoriales más grandes, las cuales se rigen por bases mercadológicas. Obviamente el interés primordial de una editorial es vender cómics, utilizando las fórmulas y métodos que ya conoce; sin embargo, al imponer sus reglas para su modo de hacer las cosas, muchas veces termina coartando todo esfuerzo creativo e innovador.

#### LA TENDENCIA A EXPERIMENTAR

Los patrones y fórmulas aseguran una audiencia fija y ventas seguras, pero una persona creativa resulta asfixiante, ya que no se le permite

crear con nuevas opciones, pues obviamente la editorial comercial no deseará perder su inversión inicial si la nueva fórmula falla.

Por esto muchos autores y realizadores —como fue el caso de Todd McFarlane y sus colegas de **IMAGE**— optan por intentar el terreno de los autores independientes, antes de verse coartados por la limitada visión del editor impositivo. Y suele suceder que todas las ideas y todas las propuestas que quieren explotar como independientes, resultan novedosas y distintas a la norma, que automáticamente se convierten en alternativas.



Alien vs. Predator

¿Y cómo encaja la "labor autoral"? Pues bien, en una editorial grande, el proceso de creación es casi igual a la maquila en serie; en otras palabras muchas personas participan en el proceso de elaboración, aportando su punto de vista, alterando así sus conceptos originales. Un trabajo de autor se entiende como todo aquel donde el que ideó el concepto original, se dedica personalmente a realizar el trabajo final.

A partir de que el autor (creador del diseño, historia, personajes, guión y dibujos), deja de participar

directamente, el cómic pierde su adjetivo de autorial. La importancia de que un autor se encargue directamente de su propia creación, es que así se entiende mejor su visión personal desde el momento en que concibió la idea original. Y una vez más, la visión del autor puede ser tan innovadora y distinta a lo usual, que su obra se vuelve, automáticamente alternativa.



Dare Devil

Sobre todo se da un juego de reciprocidad: los autores independientes, si quieren competir con las editoriales grandes, deben ganarse a sus lectores, ofreciéndoles lo que los grandes no: opciones frescas y creativas que representan una ruptura con lo acostumbrado, valga la expresión, la alternativa. Hacen sus trabajos como independientes alternativos, porque en las editoriales grandes no se los permiten hacer. Por supuesto, esto no necesariamente significa que todos los cómics alternativos sean de

autor o independientes, pero suele ser así.

Por otra parte, las historietas alternativas al constituir una minoría ante las grandes empresas, muchas veces buscan canales de difusión, lo cual deriva hacia los sectores sub y contraculturales, hacia lo subterránea o underground. En otras palabras, son sectores pequeños, ajenos a la cultura de masas, los que consumen, difunden y disfrutan lo alternativo. En si, forman parte del entorno cultural general, pero como minoría constituye un sector que se considera aparte de la norma general implantado por la cultura mayor.



Dawn

Aplicando a los cómics se ve que cualquier persona en la calle puede mencionar y reconocer personajes como SUPERMAN, SPIDERMAN o BATMAN, pero sólo los miembros de los círculos más selectos (sectores subculturales), saben de títulos como

HELLBOY, DAWN, BONE o AUTHORITY. Muchas veces, esta minoría es la que más busca lo alternativo, la sensación de saberse miembro de un selectivo grupo (en el caso particular de la música alternativa, es frecuente que una banda pierda más rápido a sus *fans* originales, sí se convierte en parte del orden comercial).<sup>(25)</sup>

## LOS CÓMICS Y LA MÚSICA

Si nos remontamos a los inicios de la relación entre el mundo de los cómics y de la música, encontraremos un origen que se antoja lejano y que para nada anuncia las magnitudes que la industria de la historieta musical alcanzaría más tarde. El año 1948 marca la aparición de **Peggy Lee**, en los cómics de ARCHIE. Nueve años después los jóvenes fueron por el número 18 de YOUNGS LOVERS COMICS, donde aparece el rey Elvis Presley, en el primero de varios *cameos* que realizara en este medio.



Spiderman

En 1954 se editó **THE WORLD'S GREATEST SONGS ILLUSTRATED**, que incluía a Eddie Fisher; los dibujantes eran el famoso creador de **SPIDERMAN**, Stan Lee y Steven Ditko, que años más tarde empezarían con una compañía llamada **MARVEL**.

El siguiente paso era capturar un nuevo público. Al aparecer **THE BEATLES LIFE STORY**, (Dell Publishing) lo dio al ganarse rápidamente el interés de las fanáticas del cuarteto de Liverpool... actualmente es una invaluable posesión.



The Beatles

Este cómic incluía las biografías ilustradas de los 4 integrantes del grupo, así como sus orígenes, hay que tomar en cuenta que la película **YELLOW SUBMARINE** de 1968 es una cinta de animación en la que aparecen **THE BEATLES** con otros personajes, siendo la primera vez que un artista de la música es caricaturizado en la pantalla grande.

El formato de esta publicación fue popularizado en los 80's por **ROCK AND ROLL COMICS**.

Su éxito demostró que el público podría encontrar enorme gusto al ver a sus ídolos en ilustraciones, protagonizando aventuras inimaginables. La aparición más

25. Duran, Uriel A. Colaborador de Grupo Editorial Vid, México, 2001, Spawn # 99, p. 23.

significativa del cuarteto fue en **MARVEL STRANGE TALES # 130**, en donde **THE HUMAN TORCH** y **THING** (La Mole) –personajes de **FANTASTIC FOUR**- buscaban a los ladrones que habían robado sus boletos para el concierto de **THE BEATLES**.



Fantastic Four

Partiendo de las enormes ganancias –producto de las ventas de sus discos en los 60's- los cómics comienzan a explotar el fenómeno adolescente con historias ilustradas basadas en grupos como **The Monkees** y **The Family Pertridge**.

Cuando los fanáticos del **Rock** ni se esperaban el futuro éxito de los cómics de música, **MARVEL** editó los de **KISS**. Con esto surge tal vez la primera edición de historietas completamente dedicado a un grupo o artista. Después de verlos en concierto en el Madison Square Garden, Stan Lee y el guionista Steve Gerber captaron el poder visual y la magia teatral del grupo.

**MARVEL** les propuso la idea de un cómic y aparecieron por primera vez en cameos en **HOWARD THE DUCK** (números 12 y 13); al fin Gerber y Lee crearían una historia que uniría los mundos del Cómic y el Rock and Roll: **KISS COMICS**, en los que se le dio a cada integrante del grupo un poder especial.



Howard The Duck

Gene Simmons "El Demonio" podía volar y escupir sangre, Paul Stanley "El Hijo de las Estrellas" sería capaz de disparar un láser del ojo que lleva la estrella, Ace Freley "Espacial" podía teletransportar al grupo a través del tiempo y Peter Chriss "El Gato" poseía como cualidades los destellos de un felino. En la primera aventura de esta serie peleaban contra el temible **DOCTOR DOOM** por *El Tesoro Místico de Khirez*. Y tanto fue el éxito que también filmaron varias películas afirmando su pesada música en conjugación con sus extraordinarios poderes.

Originalmente los cómics resultaban un entretenimiento barato, pero

durante 1977 saldría a la venta un ejemplar que marcaría la diferencia: **EL MARVEL COMIC SUPERSPECIAL # 1** que fue editado en el mes de septiembre, con un precio al público de dólar y medio, cuando normalmente costaba 35 centavos.

El cómic gigante incluía entrevistas y fotos de la banda y se convirtió en uno de los de mayor venta de la editorial. Según cuenta la leyenda el cómic llevaba sangre de los integrantes del grupo dentro de la tinta roja. Utilizar a los integrantes de un grupo de rock tuvo tanto éxito, que después se hizo la película titulada **KISS CONOCE AL FANTASMA DEL PARQUE** y una segunda parte del cómic **MARVEL SUPERSPECIAL # 5**, el cual vendió mas de un millón de copias.



Kiss

A fines de los 70's se registró otro evento que cambiaría la historia de los cómics: surgieron las tiendas especializadas, alentadas con ello el consumo de los aficionados. Esto

logró que cualquier persona fuese capaz de publicar un cómic, produciéndose más historietas del Rock. Los fans del género compraban publicaciones con aventuras ilustradas en las que *Alice Cooper*, *Rolling Stones* y *Elton John* eran los protagonistas.

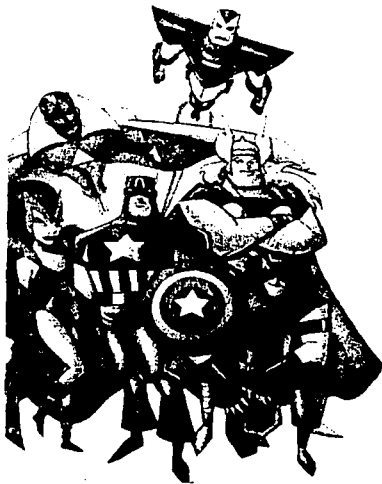


Alice Cooper

Una editorial independiente **ROCK AND ROLL COMICS** publicó números dedicados a las bandas de rock y pop... ocasionalmente se podían encontrar a grupos como *Guns'n Roses*, *Nirvana*, *Michael Jackson* y *The New Kids on the Block* en sus páginas, mientras la demanda de los coleccionistas iba en aumento.

La música se convirtió en una poderosa influencia; muchos *cameos* y referencias aparecieron paulatinamente en las historietas no relacionadas con ella; tal es el caso de **BATMAN # 222**, en donde el encapotado investiga a una banda criminal que se esconde en los *Abbey*

Road Studios; en el CAPTAIN AMERICA # 431 donde el protagonista conoce a su nueva novia en un concierto de los *Smashing Pumpkins*. Brian Wilson de *The Beach Boys*, aparece en la despedida de soltero de HULK (ya que éste se casó con Betty Ross que es la hija del General Ross que tanto perseguía al verde héroe), cantando "*Surfin USA*". Para los muy clavados, la consciencia más rara entre el cómic y la música es sin duda la aparición del líder de LOS VENGADORES, THE VISION, como invitado especial en *The Tonight Show* con Jonny Carson, en el cual el androide hace dueto con David Crosby, cantando "*Mr. Tambourine Man*".



Avengers

## ALTERNATIVIDAD EN MÉXICO

Con traspies y falta de apoyo y difusión, como suele suceder con cualquier historieta de autor que se interese realizar en México, OPERACIÓN BOLIVAR finalmente

pudo ser editada en su totalidad y en una bella edición, pues aparte de que fue realizada en las páginas del GALLITO INGLÉS, hace algunos años, en 1995 fue editada parcialmente en forma de libro por PLANETA.

OPERACIÓN BOLIVAR logra asimilar el *triller* cotidiano en un ejercicio de dos dimensiones que, me atrevo a decir, resulta sin precedentes en la historieta mexicana. En tono fársico, este *chilaquil triller*, puede ser tan profundo como un capítulo de los SUPERMACHOS de Rius y a la vez tan espectacular como un buen episodio de los X-MEN, es decir, la carga de su misión mexicana que Clement posee como cualquier individuo medio de esta sociedad, lo llevó a realizar una historia sugerente y pulida en que la infinidad de metáforas y guiños de ojo a nuestra cultura se cultivan en un México futurista (hace seis años, el 2000 era el futuro), en el que los ángeles y el infierno existen, los nahuales son una raza aparte y real, se desarrolla un mercado negro en el que la principal mercancía son los ángeles, y Gloria Trevi logró presentar su calendario del segundo milenio.(26)

## ALGO MUY AMARILLO

Separados por una línea muy delgada, cómics y animación siempre han ido de la mano... y THE SIMPSON son estrellas de ambos mundos. Han roto varios records y no conformes con eso, es la mayor serie animada con mayor números de capítulos (más de 200), y tiempo de vida (12 años). Esta serie es más que nada el retrato de la sociedad

contemporánea norteamericana que se retrata así mismo con un toque de ironía, y que no es mas que la realidad expuesta en color amarillo.



Bart Simpson

El triunfo de esta caricatura se debe a un viejo estilo de comedia en la que la mejor manera de hacer reír es contando las anécdotas y hechos meramente reales de los acontecimientos históricos, fantásticos y/o de experiencias propias. Como una vez lo describiera el cómico CHAPLIN "la mejor manera de hacer reír a un público es contándole tu vida".

THE SIMPSON se ha catalogado con ser la serie -tanto en caricatura como en cómic- que más cantidad de estrellas artísticas han aparecido invitadas. Grandes figuras de la música, cine, televisión, deporte, leyendas y debutantes se han pintado de color amarillo (esta es la cuestión alternativa ya que ningún cómic se le relaciona al ser humano de color amarillo), para convivir con HOMERO, MARGE, LISA, MAGGIE y

BART; algunos han influido en la historia... otros se han limitado a cantar.

El caso más extraño es el de *Michael Jackson* en el capítulo STARK RAVING DAD en 1991, en el que HOMERO es internado en el hospital psiquiátrico donde conoce a un grandulón imitador de *Michael*, que aparece en los créditos como Jon Jay Smith. Pero siempre se ha especulado que realmente fue *Jackson* quien hizo la voz, e incluso el creador de la serie MATT GROENING lo ha insinuado.



The Simpson's

Desde entonces, todas las participaciones de las bandas y cantantes han sido plenamente identificadas. Dentro de los capítulos hemos visto a músicos de la talla de Ringo Starr, Aerosmith, Sting, Barry White, Red Hot Chilli Peppers, The Ramones, Tito Puente, U2 y The Who.(27)

## OTRO TIPO DE AMARILLO

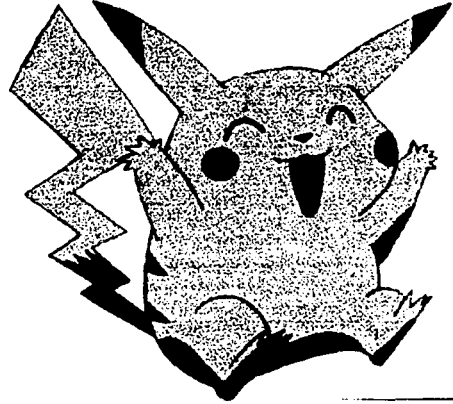
No hace muchos años, el nuevo continente tuvo el agrado de acoger una corriente desarrollada en el asiático, la invasión del llamado **MANGA** —que es sinónimo de cómic—, estos son muy conocidos en el reino del sol naciente, los Manga han sido un *boom* dentro de Norteamérica en esta última década, y la simpleza de sus gráficas y el dibujo de seres con aspecto inocentes (en general de chicas y que gustan a los occidentales), han catalogado como una alternativa visual, ya que dicho contenido va girado al los temas sexuales (tanto eróticos como pornográficos), y la vida o costumbres del pueblo nipón.



Scarab

Los manga han acaparado el mercado con la introducción de sus historietas y películas, caso concreto es el de la serie **POKEMÓN**; dicha caricatura se ha mantenido dentro de los primeros lugares de popularidad en un publico infantil desde hace más de cinco años y que día con día sigue

la singular serie y compra cualquier parafernalia del singular **PIKACHÚ**.



Picachu

Como caso curioso, esta caricatura ha tenido sus altas y bajas ya que en Japón entabló tan controversial demanda por la culpa de uno de sus capítulos en la que aparecen una serie de intensas luces parpadeantes y sincronizadas dejando a decenas de niños en un estado de coma. Tras averiguaciones llegaron a la conclusión de que se había tratado de dicha serie ya que los padres de los pequeños coincidieron con la hora y el canal en la que ellos veían la televisión.

Pero esto no afectó en lo absoluto a las aventuras de tal singulares animales y por el contrario ha propiciado a obtener mayor aceptación dentro del mundo de los niños.

## LA BELLEZA ES FATAL

Otro fenómeno que se ha propiciado dentro de la industria del cómic



norteamericano es que las "nuevas" empresas han tenido una aceptación enorme por un público que cada día exige más. La evolución del cómic ha sido bastante notable y excelente, podemos hallar trabajos de una calidad superior a la conocida en la que la exageración por aparentar ser real es el arma principal.



Whitchblade

WHITCHBLADE, FATHOM, ARIA, DAWN, DARKNESS y TOMB RIDER son cómics que se han ganado por sus perfecciones en el dibujo a un innumerable número de *fans*. Dentro de éstos se han tomado nuevas técnicas que van desde fotografiar a tan bajas profundidades para captar escenarios completamente distintos de los que conocemos; el boceto de la mujer —que en estos casos es el predominante— se ha estilizado

tomando como modelo a la figura de la fémina europea y no la de la sajona que se había estandarizado.



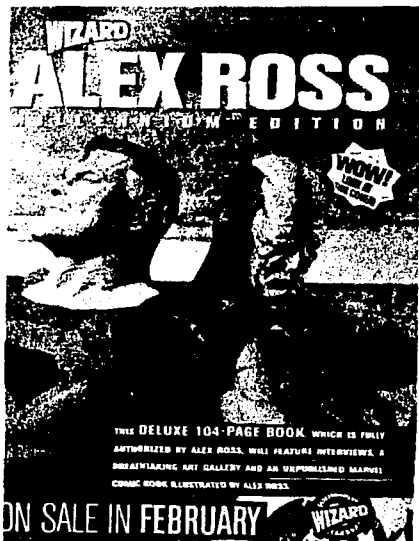
Tomb Rider

La mujer a tomado un papel importante dentro del cómic ya que ellas son los personajes primordiales y poseen enorme poder capaz de vencer a manadas de hombres, artistas de la talla de Andy Park, Jay Anacleto, Randy Green, Joe Madureira y Michael Turner se han dado a la tarea de dibujarlas con más proporción y belleza fatal como es el caso de la conocida VAMPIRELLA y la contemporánea LADY DEATH.

#### COMO DE CARNE Y HUESO

La aparición en el mercado mundial del cómic del trabajo de Alex Ross se ha ganado un lugar muy especial (en tan poco tiempo), en catalogarse como uno de los mejores artistas del

arte secuencial. Su trabajo que determina la igualdad física y perfecto parecido del dibujo con un ser de carne y hueso (como antes se pintaban en el Romanticismo y el Renacimiento), ha trascendido más allá de la tradicional manera de hacer cómic.



Superman & Captain America

Su singular trabajo con DC COMICS -y también con otras empresas como MARVEL COMICS con el trabajo EARTH X, anteriormente- consistió en dibujar a los más de 500 personajes dentro de un solo papel en la miniserie KINGDOM COME llevaron a Ross a entablar y perfeccionar un estilo realista de dibujo que llegan a parecer fotografías y que a todo el mundo había encantado la posibilidad de observar, por lo menos, como se verían realmente los personajes de las historietas.

## ANTES Y DESPUÉS

Actualmente y día con día el noveno arte gana miles y miles de fans deseosos de algo totalmente nuevo y diferente, y que las industrias o primordialmente los artistas motivados por la carrera de ser los mejores, explotan su talento y arte al grado máximo de la imaginación; esto conlleva a la alternatividad del cómic que cada vez se va haciendo parte importante de nuestra precaria forma de vida, no importando el lugar, país o continente en el que nos encontremos, ya que en nuestro tiempo la historieta tiene un campo de expansión monstruosamente enorme.



The Patriot

Con altos costos para los consumidores y una sola empresa que maneja el 80% de los títulos, los cómics han perdido su carácter de

entretenedores populares y actualmente se posicionan como artículos de colección.

Sin duda el *boom* de las historietas se dio en México a mediados de los 50's, cuando se dio la publicación de **LAGRIMAS, RISAS Y AMOR** y **MEMÍN PINGÜÍN**, las cuales fueron escritas por Yolanda Vargas Dulché.

Pero el origen más remoto de este medio de comunicación en México se puede encontrar en las tiras cómicas semanales, editadas por los diarios, en los cuales se presentaban personajes clásicos como **MICKEY MOUSE**, **PORKY PIG**, **EL MAGO MANDRAKE** y **TOM Y JERRY**, por mencionar algunos.



Porky Pig

Las historias de Vargas Dulché se caracterizaron por mantener un carácter popular, ya que el precio de esto así lo era y permitía que cualquier persona, de cualquier estrato social, accediera a este tipo de entretenimiento.

Pero con el paso de los años en cómic no ha podido competir con medios de entretenimiento como Internet, televisión o la industria del cine, a pesar de ser gran aportador de ideas e historias para dichos medios.

Así en México, por ejemplo los títulos de **LÁGRIMAS, RISAS Y AMOR**, llegaron a vender en su época millón y medio de ejemplares, en una semana. De la misma manera, ya en los 70's la publicación de títulos como: **LOS SUPERSABIOS**, **ROLANDO EL RABIOSO**, **CHANOC**, **LA FAMILIA BURRÓN** y **KALIMÁN** crearon una identidad mexicana en el cómic.



Kalimán

Sin embargo en los 80's representaron una pausa en el cómic nacional y surgió entonces un tipo de historietas conocidas como sensacional, los cuales se caracterizan por un fuerte contenido sexual y carecen de argumentación sólida, además de tener temas repetitivos y baja calidad. Pese a esto, se han reproducido de manera extraordinaria, ya que en un inicio eran sólo siete los títulos existentes y actualmente se pueden encontrar más de setenta.

En aquel entonces los cómics que imperaban en el mercado eran: KARMATRÓN, VIDEO RISAS, SIMON SIMONAZO y los clásicos como SUPERMAN, HULK, BATMAN Y SPIDERMAN, títulos publicados por la Editorial Novaro. Sin embargo está "trono" aproximadamente en 1984 y los títulos que se encontraban en su posesión como SUPERMAN, TOM Y JERRY y 150 servicios estadounidenses más pasaron a ser parte del catálogo editorial de Grupo Vid.



Hulk

Actualmente el cómic nacional cuenta con pocos exponentes, entre los cuales cabe destacar los hechos por el Taller del Perro, compuesto por José Quintero, Edgar Clement, Erick Poaño y Ricardo Peláez, quienes han materializado temas como: OPERACIÓN BOLIVAR, BUBA, EL LIBRO DE GABRIEL y SAYONARA, entre otros. Y como único cómic mexicano distribuido figura EL BULBO, publicado por editorial

Shibalba Press mensualmente dibujado por Bachan.

Como dato curioso, el ejemplar más costoso en la actualidad a nivel mundial es el que contiene en sus páginas la primera aparición de IRONMAN, y que actualmente se valúa en 250 mil dólares, aproximadamente. Algunos ejemplares de ACTION COMICS # 1 han sido vendidos en casas de subasta como Sotheby's o Christies's, las cuales han realizado espectaculares ventas de títulos pertenecientes a BATMAN y SPIDERMAN. (28)



Iron Man

## DEL NOVENO AL SEPTIMO ARTE

Muchas historias han pasado del papel con globos de dialogo a ser majestuosas obras del cinescopio, desde los inicios del cómic muy poco tiempo tuvo que transcurrir para que se postrasen figuras de los héroes de viñetas a la pantalla grande y muchos

de ellos han trascendido y otros se han quedado en el olvido, y de quiénes se han creado y en qué año por mencionar algunas están:

#### DE BATMAN:

BATMAN (1939) SERIAL DE 15 EPISODIOS.

BATMAN AND ROBIN (1949).

BATMAN (1966).

BATMAN (1989).

BATMAN RETURNS (1992)

BATMAN FOREVER (1995).

BATMAN AND ROBIN (1997).



The Joker

#### DE BUCK ROGERS:

BUCK ROGERS (1939).

BUCK ROGERS IN THE 25<sup>TH</sup> CENTURY.

#### DE BLADE:

BLADE (1998).

#### DE CAPTAIN AMERICA:

CAPTAIN AMERICA (1944).

CAPTAIN AMERICA (1989).

#### DE CONAN:

CONAN THE BARBARIAN (1981).

CONAN THE DESTROYER (1984).

#### DEL THE CROW:

THE CROW (1994).

THE CROW: CITY OF ANGELS (1996).

THE CROW : STAIR TO HEAVEN (2000)

#### DE DICK TRACY:

DICK TRACY (1937).

DICK TRACY RETURNS (1938).

DICK TRACY'S G-MEN (1939)

DICK TRACY VS. CRIME, INC. (1941)

DICK TRACY (1990).

#### DE FANTOMAS:

FANTOMAS (1913).

FANTOMAS (1946).

FANTOMAS SE DECHAINE (1965).

#### DE FLASH GORDON:

FLASH GORDON (1936).

FLASH GORDON TRIP TO MARS (1938).

FLASH GORDON CONQUERS THE UNIVERSE (1940).

#### DE THE GREEN HORNET:

THE GREEN HORNET (1939).

THE GREEN HORNET STRIKES AGAIN (1940).

## DE THE PUNISHER:

THE PUNISHER (1999).



The Punisher

## DE THE SHADOW:

THE SHADOW (1940).  
THE SHADOW (1994).

## DE SPAWN:

SPAWN (1997).

## DE SUPERMAN:

SUPERMAN (1948).  
SUPERMAN VS. ATOM (1950).  
SUPERMAN AND THE MOLE MAN  
(MEDIOMETRAJE) (1951).  
SUPERMAN THE MOVIE (1978).  
SUPERMAN II (1980).  
SUPERMAN III (1983).  
SUPERMAN IV (1987).

## DE TARZÁN:

TARZÁN, THE APE MAN (1932).  
TARZÁN'S DESERT MISTERY  
(1949).  
TARZÁN AND THE LEOPARD  
WOMAN (1946).  
TARZÁN AND THE SLAVE GIRL  
(1950).  
TARZÁN THE MAGNIFICENT (1960).  
TARZÁN, THE APE MAN (1981).  
GREYSTOKE: THE LEGEND OF  
TARZÁN, LORD OF THE APES  
(1984).  
TARZÁN AND THE LOST CITY  
(1998).  
TARZÁN (DIBUJOS ANIMADOS)  
(1999).

## DE X-MEN:

X-MEN (2001)



Wolverine

## VERSIONES ÚNICAS:

ASTÉRIX (2000)  
BARBARELLA (1967).

FROM HELL (2001).  
 JUDGE DREDD (1995).  
 MEN IN BLACK (1997).  
 POPEYE (1980).  
 ROCKETEER (1991).  
 SPIDERMAN (2002).  
 TANK GIRL (1995).  
 THE MASK (1994).  
 TIMECOP (1994).



Green Goblin vs. Spiderman

**MEXICANAS:**

**DE CHANOC:**

CHANOC (1966).  
 CHANOC EN LAS GARRAS DE LAS  
 FIERAS (1970).  
 CHANOC CONTRA EL TIGRE Y EL  
 VAMPIRO (1971).  
 CHANOC Y EL HIJO DEL SANTO  
 CONTRA LOS VAMPIROS  
 ASESINOS.

**KALIMÁN, EL HOMBRE INCREÍBLE.**



kalimán

**RAROTONGA (1979).**

**EL SANTO (52 PELÍCULAS DE 1958  
 A 1982).**

**HERMELINDA LINDA (1986).**

**PRÓXIMOS EN ESTRENARSE:**

DAREDEVIL  
 FANTASTIC FOUR  
 HULK  
 BATMAN V

Lo que antes era considerado un entretenimiento puramente infantil o adolescente, ahora se ha vuelto el filón de oro para las productoras cinematográficas, gracias a la fuente inagotable de aventura, drama y acción.

Así, la lista crecerá y muchos otros héroes justicieros saltarán de las viñetas al celuloide, y las series de televisión, videojuegos, Internet y muchos medios que se encargarán de que no decaiga el interés de los fanáticos que estos superhéroes han reunido a través del tiempo. Mientras la tierra esté en peligro, seguirá la mata dando.(29)

## CONCLUSIONES

Indudablemente se llegó al objetivo general que es descubrir la violencia del cómic, que más que obvio es palpable ya que la mayor parte de las viñetas tienen escenas de cruel agresión.

Al hablar de un tema dogmático como lo es la religión y primordialmente en un aspecto tan trivial como es la reencarnación fue más que claro delimitar la realidad de la fantasía, ya que podemos afirmar tomando las ideas de Nietzsche en sus libros *El Anticristo* y *Más allá del bien y del mal*, que afirma que las teorías de la existencia de un paraíso y un ser supremo solamente son válidas dentro de la misma religión, pero ajenas al pensamiento y raciocinio de un ser evolutivo pensante y no cabe en su ideología el concebir como cierto algo que desconoce o nunca llegará a descubrir en vida, la muerte es algo subliminal y relativa.

El personaje principal no se delimita en la casilla de héroe o villano, por lo cual se utilizó la alternativa estipulada por Propp para el análisis del cuento que solo existe en la estructura de la literatura, *El Antihéroe*. Lobo es un ser completamente malo y controversial, es decir, que se estipula que dentro de cada persona se encuentra un equilibrio de fuerzas positivas y negativas, el famoso ying y yang, pero a comparación de otros personajes él es completamente malo con su variación o punto débil o bueno —de ahí la controversia—, ya que posee un alto sentido de la responsabilidad laboral en acabar lo que empezó y un código muy estricto del honor y la palabra.

La Literatura Alternativa desde hace muchos años ha estado inmersa en nuestra cultura mexicana, ésta ha pasado a formar parte de ella y la exportación de cómics norteamericanos se ha convertido en nuestro país en un negocio de muchos millones de pesos y dólares, no obstante, ha pasado a convertirse un negocio próspero y redituable. La aceptación por parte de nuestra gente no es primordialmente de niños, sino de los jóvenes y adultos jóvenes que día a día van al puesto de periódicos o tiendas especializadas a adquirir el volumen que más prefieren. El concepto del cómic agresivo al igual que el vulgar, el grosero o alburero y el erótico o pornográfico ha pasado desapercibido, ya que como nos muestra la historia cultural de la historieta narrada en la serie *Puros cuentos de Bartra y Aurrecoechea*, México tiene una cultura del morbo que prevalece y se fomenta día con día.

Dentro del cómic encontramos una serie de discrepancias que infieren en determinadas viñetas, por así decirlo, el diálogo no es similar a la imagen ya que el sentimiento encontrado en el texto no concuerda con la expresión facial del personaje como lo afirma Gubern en su *Lenguaje del cómic*, pero en la mayoría de las páginas el sentimiento de ira y enojo acapara en todos los sentidos de la expresión.



La publicación de la serie LOBO'S BACK no tuvo gran repercusión dentro del pueblo mexicano, es más, la mayor parte de ellos no se percató de la existencia de tal. Las únicas personas que adquirieron estos fascículos fueron personas afines al medio, coleccionista, eruditos en la materia o simples aficionados del arte secuencial. Dicha desinformación hizo por consecuencia que no se atentara la moral o la religión de la mayoría de las masas, ya que por gracia o desgracia nuestro país no tiene una cultura del cómic bastante desarrollada en comparación con nuestro vecino norteamericano en donde se armó una verdadera conmoción, pero de lo que sí puedo estar seguro es que en nuestra patria existe un poco menos de restricción a la famosa "libertad de expresión".

El haber incluido toda una serie de aspectos sociales, morales y religiosos es porque así lo demanda la historia del cómic a tratar y del mismo cómic a nivel general. Que mejor de hablar de religión si no es con la asistencia del buen libro de La Biblia para guiarse por sus pasajes del fin del mundo que muy ad hoc. va con la forma del libro LOBO'S BACK.

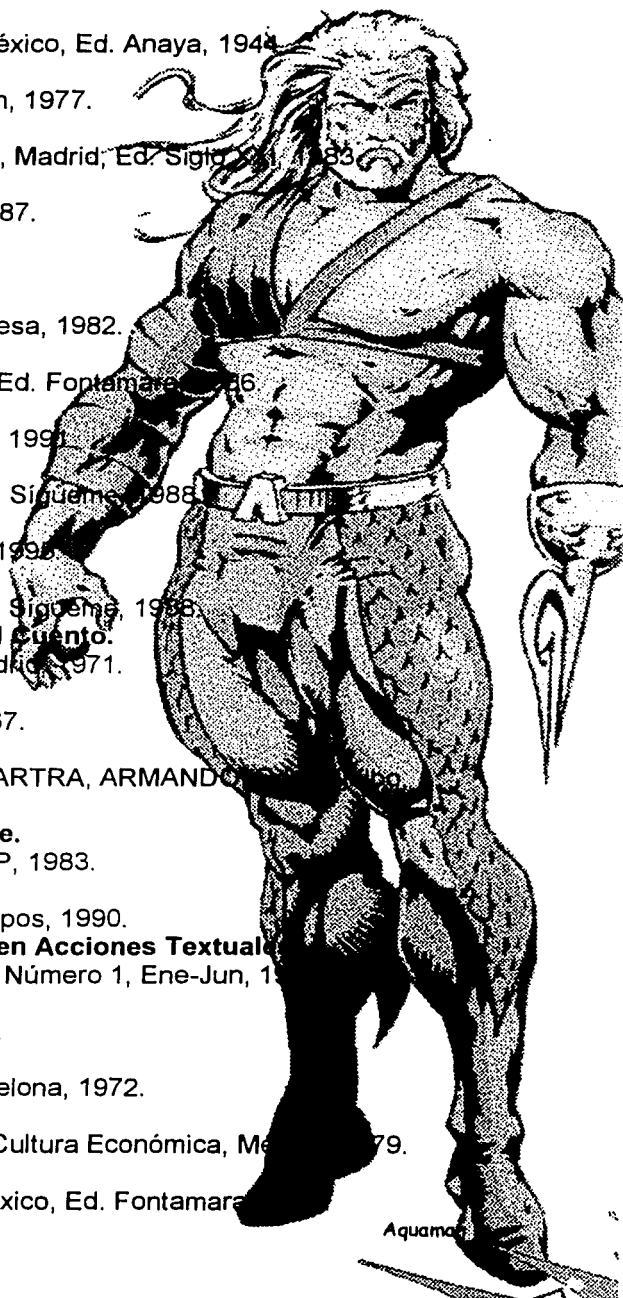
Por último hago mención de que la estructura de escala de grises dentro del análisis enfoca primordialmente los objetivos a perseguir, que encasillan a encontrar dentro del texto y la imagen los valores característicos del personaje principal, no omito que el color es carácter fundamental en el descubrimiento de los estados de ánimo, pero la proposición inicial así lo demarcaba.



Batman, The Joker y Catwoman

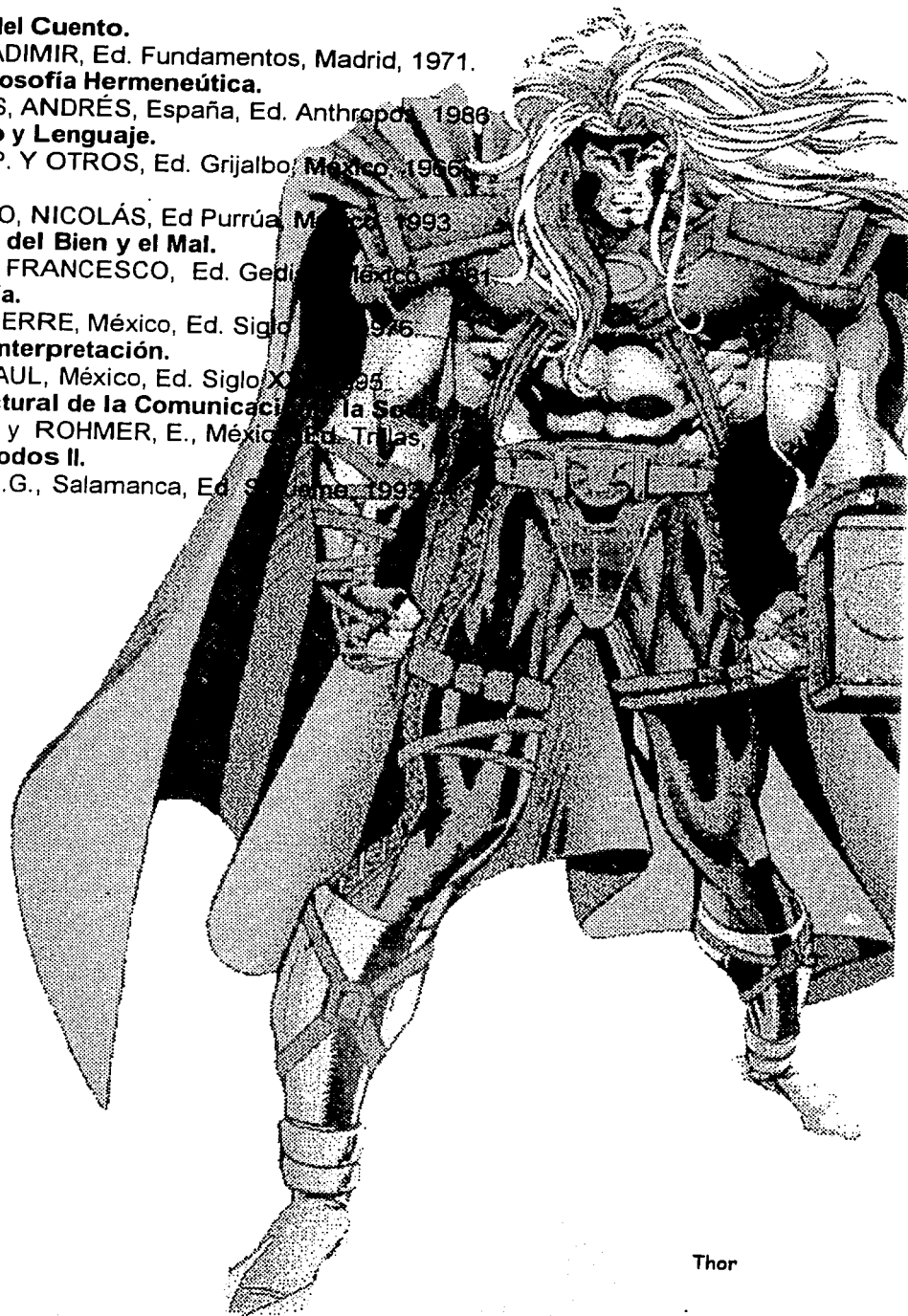
## BIBLIOGRAFÍA

- **El Anticristo.**  
NIETZSCHE, FRIEDRICH NILHELM, México, Ed. Anaya, 1948.
- **Apocalípticos e Integrados.**  
ECO, UMBERTO, Barcelona, Ed. Lumen, 1977.
- **Apuntes de Hermeneútica.**  
SCHÖKEL, LUIS A. y BREVO, JOSÉ M., Madrid, Ed. Siglo XXI, 1983.
- **El Arte como sistema de Signos.**  
LEVÍ-STRAUSS, México, Ed. UNAM, 1987.
- **La Biblia.**  
ANÓNIMO, Ed. Reymo, 1999-2000.
- **El Cómic es algo serio.**  
MONSIVAIS, CARLOS, México, Ed. Eufesa, 1982.
- **Curso de Lingüística.**  
SAUSSURE, FERDINAND DE, México, Ed. Fontamara, 1986.
- **De la Retórica a la Imagen.**  
TAPIA, ALEJANDRO, México, Ed. UAM, 1995.
- **La Dialéctica de Hegel.**  
GADAMER, HANS GEORG, Madrid, Ed. Sigüeme, 1988.
- **Discurso y Excedente de Sentido.**  
RICOEU, PAUL, México, Ed. Siglo XXI, 1995.
- **Estética y Hermeneútica.**  
GADAMER, HANS GEORG, Madrid, Ed. Sigüeme, 1988.
- **El Estudio Estructural y Tipológico del Cuento.**  
MÉLÉTINSKI, E., Ed. Fundamentos, Madrid, 1971.
- **Ética Nicomáquea.**  
ARISTOTELES, México, Ed. Porrúa, 1967.
- **La Historia de la Historieta.**  
AURRECOECHEA, JUAN MANUEL y BARTRA, ARMANDO, México, 1983, tomos 1,2 y 3.
- **Hermeneútica, Lenguaje e Inconsciente.**  
BEUCHOT, MAURICIO, México, Ed. UAP, 1983.
- **La Interpretación de los Símbolos.**  
GARAGALZA, LUIS, España, Ed. Anthropos, 1990.
- **Juegos Lingüísticos y formas de vida en Acciones Textuales.**  
HERNÁNDEZ, M., LAURA, UAM, Año 1, Número 1, Ene-Jun, 1995.
- **La Lengua y Los Hablantes.**  
AYALA, RAUL, México, Ed. Trillas, 1977.
- **El Lenguaje de los Cómics.**  
GUBERN, ROMAN, Ed. Península, Barcelona, 1972.
- **Lenguaje y Realidad.**  
W. MARSHALL, URBAN, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1979.
- **Más allá del Bien y el Mal.**  
NIETZSCHE, FRIEDRICH NILHELM, México, Ed. Fontamara, 1986.



Aquama

- **Morfología del Cuento.**  
PROPP, VLADIMIR, Ed. Fundamentos, Madrid, 1971.
- **La Nueva Filosofía Hermenéutica.**  
ORTÍZ-OSÉS, ANDRÉS, España, Ed. Anthropos, 1986.
- **Pensamiento y Lenguaje.**  
GORSKI, D.P. Y OTROS, Ed. Grijalbo, México, 1966.
- **El Príncipe.**  
MAQUIAVELO, NICOLÁS, Ed. Porrúa, México, 1993.
- **Las Razones del Bien y el Mal.**  
ALBERTONI, FRANCESCO, Ed. Gedisa, México, 1991.
- **La Semiología.**  
GIRAURD, PIERRE, México, Ed. Siglo XXI, 1976.
- **Teoría de la Interpretación.**  
RICOEUR, PAUL, México, Ed. Siglo XXI, 1995.
- **Teoría Estructural de la Comunicación y la Sociedad.**  
MOLES A., A. y ROHMER, E., México, Ed. Trillas, 1973.
- **Verdad y Métodos II.**  
GADAMER, H.G., Salamanca, Ed. Sígueme, 1992.



Thor

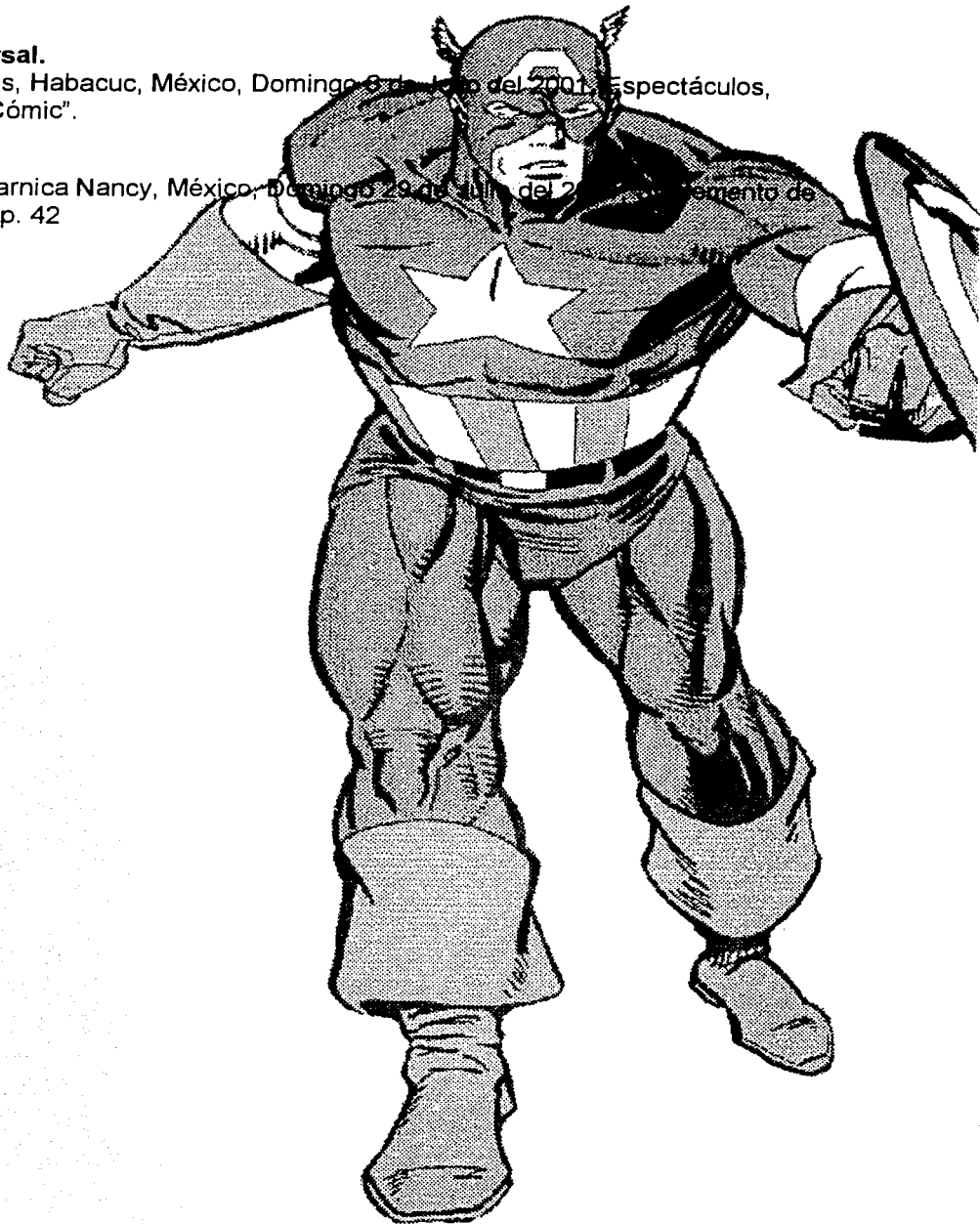
## HEMEROGRAFÍA

□ **El Universal.**

Guzmán Frías, Habacuc, México, Domingo 8 de Julio del 2001, Espectáculos, p. E-18, "El Cómic".

□ **Día Siete**

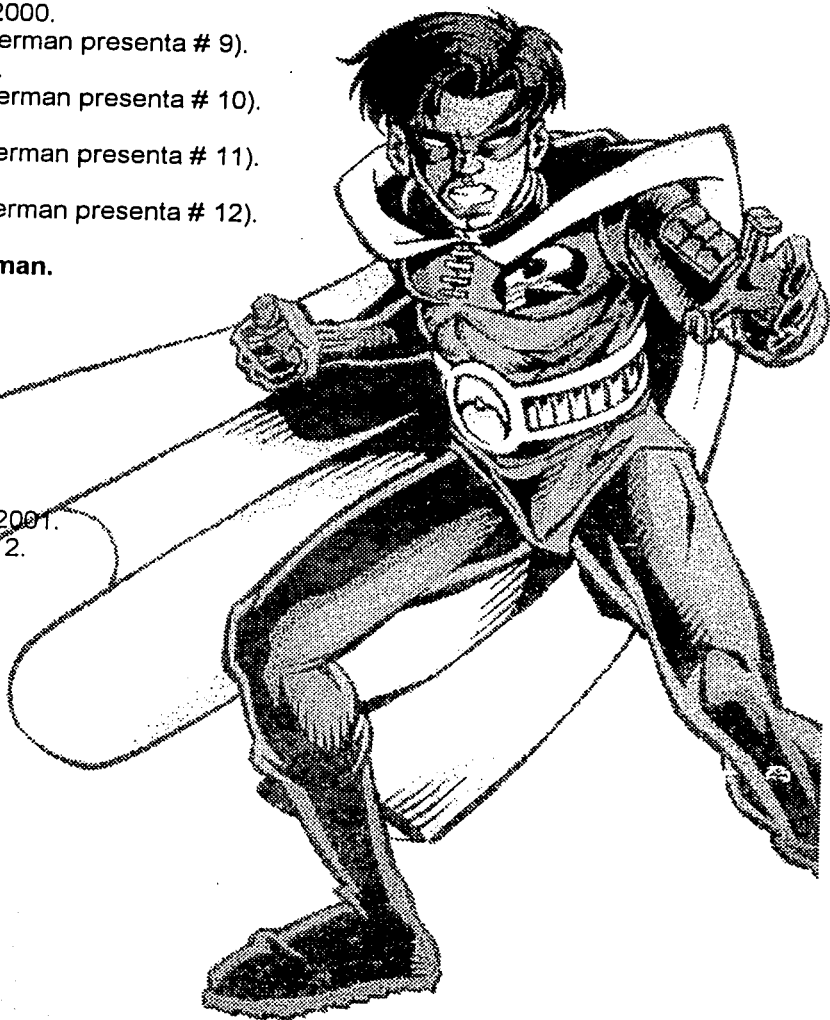
Rodríguez Garnica Nancy, México, Domingo 29 de Julio del 2001, Espectáculos, p. 42, "El Cómics", suplemento de El Universal, p. 42



Captain America

## OTRAS FUENTES

- **Batman vs. Predator.**  
Ed. Vid, México, 1992.
- **La Mosca # 41.**  
Ed. Toukan, México, 2000.
- **La Mosca # 43.**  
Ed. Toukan, México, 2000.
- **Lobo's back # 1** (Superman presenta # 9).  
Ed. Vid, México, 2001.
- **Lobo's back # 2** (Superman presenta # 10).  
Ed. Vid, México, 2001.
- **Lobo's back # 3** (Superman presenta # 11).  
Ed. Vid, México, 2001.
- **Lobo's back # 4** (Superman presenta # 12).  
Ed. Vid, México, 2001.
- **Superman vs. Spiderman.**  
Ed. Vid, México, 1991.
- **Spawn # 88.**  
Ed. Vid, México, 2001.
- **Spawn # 99.**  
Ed. Vid, México, 2001.
- **Spiderman # 23.**  
Ed. Vid, México, 1999.
- **Switch # 54.**  
Ed. Premiere, México, 2001.
- **The Curse of Spawn # 2.**  
Ed. Vid, México, 2000.



Robin

## ANEXOS

### Maestros Mexicanos del Cómic

#### SEATIEL ALATRISTE (d)

(s): Seal  
Aguilucho (idea)  
Canciones Inolvidables  
Chamaco  
Cid, el  
Cine álbum "Coyote Negro"  
Cine álbum "Raúl Audaz"  
Cleopatra  
Colección Libro Azul  
Colección Libro Estrella  
Colorín (d) (p) (ap) (idea)  
Cumbres de amor  
Episodios Mexicanos  
García, los  
Hombres Intrépidos (d), (dir)  
Ladrón de Bagdad (d), (p), (dir)  
Libro Mensual (idea), (d)  
México, historia de un pueblo (d), (p)  
Mexicolor (idea)  
Novelas Gráficas Chamaco  
Paquín  
Paquito  
Rex, el hombre de bronce  
Tabor (d), (p)  
Títulos culturales de Editorial Novaro  
Topo Gigio (p), (d)  
Virgen Morena, la  
Yamba

#### RAFAEL ARAIZA ACOSTA

A batacazo limpio (a) (d)  
Alta Tensión (d)  
Amores Juveniles (adapt) (d)  
Aventuras de Borjita (d)  
Comadres, las (a)

Crucichiste (d)  
Currito de arrabal (a), (d)  
Diabluras y risas  
Máscaras (a), (d)  
Mil chambas  
Papito Frito  
Paquín  
Pinocho  
Terror

#### GASPAR BOLAÑOS

Chamaco (a), (d)  
Rolando el Rabioso (a), (d)

#### GERMAN BUTZE

Chamaco  
Pepín  
Supersabios

#### ARTURO CASILLAS (d)

Apariciones  
Audaces, los  
Cárcel de Mujeres  
Carlos Lacroá  
Chanoc  
Colección Azteca Roja  
Colección Inmortal  
Colección Intima  
Colección Libro Blanco  
Colección Libro Rosa  
Colección Recuerdo  
Cuentos de Dalia Negra  
Del Más allá  
Duende, El (d), (p)  
Historias de Amor  
Jornadas Bíblicas

Juárez y la Constitución  
Minis de EDAR  
Mini Libros  
Monstruos  
Muñequita  
Pandilla, La  
Paquito  
Pinocho  
¡Los Pobres! (Canillitas)  
Popugráficos  
Santo (f), (p)  
Selecciones de Muñequita  
Selecciones de Novelas ill.  
Superlibro  
Unipol H.H.  
Viejo, El

#### **CERVANTES BASSOCO (d)(a)**

Batú  
Chamaco  
Diamante Negro  
Montañés, El (adapt)  
Hércules  
Palomilla (S.E.P.)  
Pies Planos  
Pirata Negro  
Simbad el Marino  
Tawa  
Wama

#### **JOSE G. CRUZ (a) (d)**

Adelita y Juan sin miedo  
Adelita y las guerrillas  
Colección Adelita  
Colección Diamante  
Colección Libro Estrella  
Colección Muñequita  
Enmascarado de plata  
Historias de Amor  
Muñequita  
Pandilla, La  
Paquita  
Pepín  
Santo  
Selecciones de Muñequita

Superlibro  
Tango  
Traición a la Patria  
Profecias

#### **FRANCISCO FLORES MONTES**

(s): Pancho Flores, Frank Flowers.  
Chavalillo (d), (p)  
Chamaco (d), (p)  
Cartones (d)  
Hombres intrépidos (d)  
Muñequita (d)  
Popugráficos (d)  
Recuerdo mi canción (d)  
Pepín (d), (p)  
Revista Taurina (d)  
Selecciones de Muñequita (d)

#### **ANTONIO GUTIERREZ (p) (d)**

Ayúdeme Dra. Corazón  
Biografías selectas  
Chamaco  
Colección diamante  
Colección inmortal  
Colección libro rosa  
Confidencias de un chofer  
Cruz Gitana  
Don proverbio  
Hombres intrépidos  
Lagrimas risas y amor  
Libro único  
Lo mejor de lágrimas y risas  
Popugráficos  
Raza gitana  
Rebelión de los humildes (p), (real)  
Vida de Agustín Lara  
Vida de Nuestro señor Jesucristo  
(JGC)

#### **RUBEN LARA (d)**

(s): Cosme  
Comodín, el  
Del trueque al cheque  
Detective Particular

Duda (como COSME)  
Elegidos de la Fama  
Epopeyas del Anahuac  
Fantomas  
Figuras  
Historia Patria  
Jornadas Bíblicas (Extra)  
Juventud contra la Ley  
Lágrimas de amor  
Monje Loco, El  
Pepín  
Raíces Históricas de México  
Selecciones de Novelas Ills.  
Simplemente María  
Títulos culturales de Editorial Novaro

### **SALVADOR LAVALLE (d)**

Así nació  
Biografías ilustradas  
Brujas y Vampiros (p)  
Casanova  
Chango'o  
Cuentos de Abuelito  
Detective del espacio  
Monstruos  
Novela Intima  
Pánico (d)?  
Pequeño Dragón  
Perdida en el espacio  
Príncipe Violento y su espada  
cantaleta  
Reina de la Costa Negra  
Ricos, los  
Rolando el Rabioso  
Torzón  
Turrón

### **ADOLFO MARIÑO RUIZ (d)**

(s) Ruiz  
A salvar escuelas  
As Charro  
Azucarillo  
Chamaco  
Charro Negro  
Colección Libro de Oro  
Duende, El

Fascinación  
Gatitas, Las  
Hector lechuga en Simplemente  
Natacho  
Historias de Mujeres  
Juan Charrasqueado  
Minis de EDAR  
Paquín  
Pepín  
Pinocho  
Rayo de Plata  
Títulos culturales de Editorial Novaro  
Tormenta, la  
Vodevil (anuncios e ilustraciones)

### **ANGEL MORA (d)**

Angeles del Barrio  
Chanoc (P. H.) (d), (p)  
Chanoc (Enigma)  
Chanoc (Nuevas avs)  
Colección Libro Verde  
Colorín  
Cuentos de la Dalia Negra  
Episodios Mexicanos  
Guardián Invisible  
Ka boom  
Mascara Roja  
Mono de papel  
Santo (p)  
Walambo el Intrépido

### **MANUEL MORO CID (d)**

Anibal 5 (d) (ap)  
A Sangre y Fuego 4 (carta)  
Chanoc (Enigma) (colab)  
Confesiones de una divorciada  
Del trueque al cheque  
Detective particular  
¡ Gracias Doctor !  
Increible pero Cierto (ap)  
Insoportables Burbolla (d) (?)  
Joyas de la Mitología  
Juventud contra la ley  
Monje Loco 95 (Temporal)  
Página Negra (p)



Pequeño Sherif 4 (carta)  
Raíces Históricas de México.  
Títulos culturales de Editorial Novaro

### **J/E ORTEGA FLORES**

Conde Bartok (d)  
Destinos Opuestos (d)  
Duende, el (d)  
Estampas de la Revolución (p)  
Fili, el (P)  
Gavilán, el (P)  
Hechos Reales de Pancho Villa y sus  
Dorados (d)  
Garab Yidam, El lama (p)  
Confesiones de un ama de llaves (d)  
Confesiones de una divorciada (d)  
Hombres Intrépidos (p)  
Kalimán 322p  
Leyendas de pancho Villa (real)  
Monje Místico (p), (d)  
Tradiciones y leyendas de la colonia.

### **ALFONSO TIRADO (d)**

(s): Odarit, Bob Castell  
Abracadabra  
Confesiones de una divorciada  
Guardián Invisible  
Jimena (dir) (A. Tirado, Jr)  
Minis de EDAR  
Paquín  
Paquito  
Pepín  
Pinocho  
Pin Pon  
¡ Los Pobres ! (dir) (A. tirado Jr.)  
Rebeca, su reportera estrella  
Rosita Alvarez y el Charro Negro.  
Títulos culturales de Editorial Novaro  
El Vampiro Tenebroso  
Yo acuso (A. Tirado, Jr.)

### **SIXTO VALENCIA (d)**

¿A que no sabes como vive ...?  
Biografías selectas

Chamaca  
Cuentitos  
Destinos Opuestos  
Fabulitas  
Fantasma (d), (p)  
Halcón Negro  
Jorobado, la película que no hizo  
Pedro Infante  
Libro Unico, El  
Mad, en México  
Memín Pinguín  
Milagros de Cristo  
Minis de EDAR

### **GABRIEL VARGAS**

(s): Velo  
Paquito  
Paquito Presenta:  
Don Jilemón  
El güen Caperuzo (a)  
Poncho López  
La Familia Burrón  
Familia Burrón, La (a)  
Chamaco  
Pinocho

### **CRISTOBAL VELASCO (d)**

(s): Crisvel  
Calaveras de la Justicia (r)  
Colección Libro Verde  
Halconcito, El niño de la pradera (f)  
Kalimán (d, p))  
Tradiciones y Leyendas  
Vida deslumbrante de María Félix  
Vida, Pasión y Muerte de Nuestro  
señor Jesucristo.

### **LEOPOLDO ZEA SALAS (d)**

Aguila Roja (d), (dir)  
El presenta ...  
El Gavilán  
Kalimán (1-10)  
Chamaco  
Paquito

**ABREVIATURAS:**

a: (argumento); d: (dibujo); f: (fondo); p: (portada);  
r: (realización, normalmente en Fotonovela); dir: (director);  
dir art: (director artístico); ap: (aparición en la historia);  
Fot: (fotografía en Fotonovela).



## GLOSARIO DE TERMINOS IMPORTANTES

- Adelita: soldadera revolucionaria mexicana.
- Albures: estilo mexicano de hablar en doble sentido.
- Amazona: antigua guerrera centroamericana.
- Boom: que es motivo de gran trascendencia.
- Caló: manera de hablar de arrabal o popular.
- Cameos: historietas experimentales de menor tamaño.
- Comic book: historieta en formato de libro.
- Cowboy: vaquero.
- Chilango: ciudadano del D.F.
- Dailies: publicaciones cómicas dentro de los diarios.
- Daily strip: tiras cómicas que se exhiben en los periódicos.
- Fans: seguidores o adeptos.
- Flappers: primeros bocetos de historietas.
- Gag: escena chusca o cómica.
- Gagman: persona que se dedica a hacer gags.
- Gringos: estadounidenses y latinoamericanos.
- Hit: que es de éxito.
- Kid strip: tiras cómicas dirigidas a niños.
- Kitsch: exageración del elemento que es actual, de moda o contemporáneo.
- Nerds: persona impopular que posee gran inteligencia y labor de estudio.
- Pop: que es popular.
- Pulps: folletos.
- Sundays: suplementos dominicales.
- Tabúes: son cuestiones que se evitan por determinarlas como cosas sagradas.
- Triller: tema de terror.
- Western: relacionado con el viejo oeste norteamericano.
- Yanquí: norteamericano y/o estadounidense.

Catwoman