

00424  
73



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

LA DECADENCIA DE LA HISTORIETA MEXICANA EN LA  
DECADA DE LOS NOVENTAS ANTE EL COMIC Y EL MANGA

T E S I S  
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION**  
P R E S E N T A :  
**CARLOS ALBERTO JIMENEZ AVILA**

ASESOR DE TESIS: M. en C. MARGARITO SANDOVAL PEREZ



MEXICO, D.F.

2003

A



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

*“A modo de sueños impresos sobre papel, los comics abrieron las puertas de la fantasía a su público lector con desplazamientos a continentes lejanos, selvas tropicales, aventuras aéreas y proezas sin cuento que, en el plano de la fantasía, realizaban cuanto pudiera desear un ciudadano frustrado en su mediocre, sedentaria y poco estimulante vida privada”.*

*Roman Gubern*

*“A través de la historieta se puede ser Memín Pinguín, Chanoc, el policía de los Supermachos, la señora o el señor Burrón o algún protagonista de Lagrimas y Risas. En ellas completamos un mundo en que hubiéramos deseado vivir, que vivimos o que no es imposible realizar”.*

*Dra. Luz de Lourdes Solórzano*

*“Mi experiencia me convence que los mangas, independientemente de la lengua en que estén impresos, son una importante forma de expresión que cruzan cualquier nación y fronteras culturales, los mangas son muy graciosos y ellos pueden promover la paz y la buena voluntad entre las naciones. El humor en los mangas puede ser refinado e intelectual, y tiene el poder de levantar de entendimiento de cualquier persona. Yo creo que la cultura en los mangas continuara creciendo y desarrollándose”.*

*Osamu Tezuka*

## ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN

#### **I. EVOLUCIÓN Y CAMBIOS DEL COMIC, LA HISTORIETA Y EL MANGA DE 1896 A 1979 (CAUSAS E INFLUENCIAS)**

##### **1.1 *El surgimiento de un nuevo arte 1896-1939***

1.1.1	Definición.	6
1.1.2	Antecedentes: Los comics en la prensa de los E.U. (1896-1928)	7
1.1.3	La edad de oro de las Tiras o Strips en los diarios (1929-1934)	9
1.1.4	Desarrollo del “comic book” (1935-1940)	11
1.1.5	La historieta mexicana	15
1.1.6	El manga japonés	24
1.1.7	Recapitulación	29

##### **1.2 *El comic, la historieta y el manga durante la segunda guerra Mundial 1940-1949***

1.2.1	El comic estadounidense	33
1.2.2	La historieta mexicana	39
1.2.3	El manga japonés	44
1.2.4	Recapitulación	49

##### **1.3 *El Comic, la historieta y el manga Underground 1950-1959***

1.3.1	El comic estadounidense	51
1.3.2	La historieta mexicana	54
1.3.3	El manga japonés	61
1.3.4	Recapitulación	64

##### **1.4 *El comic, la historieta y el manga de protesta 1960-1969***

1.4.1	El comic estadounidense	66
1.4.2	La historieta mexicana	72
1.4.3	El manga japonés	80
1.4.4	Recapitulación	85

##### **1.5 *El comic, la historieta y el manga de los años setentas 1970-1979***

1.5.1	El comic estadounidense	88
1.5.2	La historieta mexicana	90
1.5.3	El manga japonés	94
1.5.4	Recapitulación	100

#### **EL MANGA DE 1980 AL 2000 (CAUSAS E INFLUENCIAS)**

##### **2.1 *La historieta, el comic y el manga de los años ochentas 1980-1989***

2.1.1	<b>La historieta Mexicana</b>	<b>102</b>
2.1.2	El comic estadounidense	111
2.1.3	El manga japonés	115
2.1.4	Recapitulación	119

##### **2.2 *La decadencia de la historieta mexicana 1991-2000***

2.2.1	<b>La historieta mexicana</b>	<b>122</b>
2.2.1	Una larga lucha por sobrevivir	127
2.2.2	Nuevas narrativas	134
2.2.3	¿Quién es el autor?	136

2.2.4	El comic estadounidense	139
2.2.5	El manga japonés	144
2.2.6	Las Convenciones de Comics en México	157
<b>2.2.7</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>160</b>
<b>III</b>	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>162</b>
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>170</b>

## INTRODUCCIÓN

El “comic” (E.U.), la historieta (México) o el manga (Japón), son un género que fusionan la imagen con la escritura, éstos nacieron hacia finales del siglo XIX, se desarrollaron y tuvieron gran éxito durante todo el siglo XX, y en nuestro días siguen teniendo un gran impacto en sus respectivos países de origen, así como en el nuestro.

Aunque éstos han estado presentes en nuestro país, como fue el caso del “comic” estadounidense, que tuvo una gran influencia en las tres primeras décadas del siglo XX en México, como también lo haría hacia finales de la década de los ochentas y principalmente en los años noventas del siglo XX, por lo que para este momento el “comic” y el manga estaban presentes en el gusto del público mexicano, teniendo así un auge sin precedentes y un desplazamiento de la producción nacional que reinó durante medio siglo y que fue el principal mercado de las emociones de los mexicanos.

Por esa razón, el presente proyecto nació por el interés personal sobre este género, ya que a raíz de la publicación de la **Muerte de Superman** en el año de 1993, surgió en ese momento en nuestro país un nuevo interés por los “comics” norteamericanos, dejando de lado a la producción nacional, ya que, hasta antes de ese momento, la historieta había tenido momentos de gran auge, tanto en dibujo, argumentos y en el número de casas editoriales del ramo, pero su caída más estrepitosa se empezó a generar a finales de los años ochenta y finalmente su decadencia se dio en la década de los noventas, ya que la producción de nuevos títulos fue muy poca y muchas series clásicas como **La Familia Burrón**, por mencionar una, terminaron desapareciendo del mercado y las pocas editoriales que quedaron para ese momento, se enfocaron a la realización de Sensacionales de trailers, de luchas, etc., que utilizaban el erotismo como punta de lanza para su venta.

Y por si esto fuera poco, para mediados de esta misma década con la introducción de series de Animación japonesa en la televisión mexicana, como Caballeros del Zodiaco o Dragon Ball, despertaron el interés de los mexicanos, ya que los “fans” descubrieron que

éstas series televisivas, fueron publicadas como mangas y, como resultado de su éxito, se convirtieron en series televisivas, surgiendo así el interés por otros mangas que eran desconocidas en nuestro país, ya que no se habían proyectado en la televisión mexicana, pero que se podían conseguir en el mercado pirata o en las tiendas especializadas.

Lo que a la postre hizo que el público juvenil se inclinara más por este tipo de publicaciones, dejando en el mercado sólo producciones como los Sensacionales antes mencionados, que de alguna manera también tienen su público, pero que a final de cuentas se diversifica.

Por esa razón, la presente investigación tiene como objetivo realizar un recuento histórico, en busca de un acercamiento a la crónica, en torno al “comic”, la historieta y el manga, desde sus inicios hasta finales del siglo XX, siendo el actor principal la historieta mexicana, realizando una comparación de ésta con el manga y el “comic”, ya que a pesar de que éstos pudieran ser parecidos en la forma de ser realizados y en sus componentes como viñetas y onomatopeyas, por mencionar algunos de los elementos que componen a éstos, sin embargo, en sus contenidos podemos observar diferencias, debido a que éstos, han reflejado el contexto social que rodea a cada uno de ellos, desde su nacimiento y hasta nuestros días

Si afirmamos que se busca hacer de este trabajo a manera de crónica, es porque nos apoyamos en ésta como un género periodístico, siguiendo así, la definición que da Máximo Simpson, quién dice que la crónica, “gira en torno a un propósito fundamentalmente informativo y requiere que el reportero haya sido testigo de lo que relata; nos hemos referido también al carácter eminentemente *personal* de este género, que implica una reconstrucción de los hechos desde la propia subjetividad y que en sus mejores ejemplos exhibe un nivel auténticamente literario tanto por el uso creativo del lenguaje como por la concepción de que parte para construir la versión de un hecho o de una serie de hechos, a ello agregamos que medir, fechar, observar e incluso resumir, no pretende ser otra cosa que

la fijación de los hechos según el orden propio de los acontecimientos”<sup>1</sup>, para ordenar por décadas el desarrollo del “comic”, el manga y la historieta.

Por otra parte, aunque hay varias investigaciones en torno al “comic” y a la historieta, el manga era un concepto relativamente nuevo, ya que éste empezó a tener eco dentro de los lectores mexicanos en la última década del siglo XX, por lo que este nuevo actor no había sido tomado en cuenta por otros autores, dándole otra perspectiva a mi investigación.

Por lo que el desarrollo del primer capítulo comprende varios apartados que van desde 1896 hasta 1979, dividiéndose por décadas, para permitirnos conocer mejor y en qué momento nacen varios títulos de “comics”, mangas e historietas, que tal vez para los lectores, muchos títulos les sean conocidos y otros tantos les sean desconocidos.

En el primer apartado de este capítulo, definiremos qué es el “comic”, el manga y la historieta; haremos un recuento histórico de finales del siglo XIX hasta finales de la década de los años treinta, de la historieta, el manga y el “comic”; cómo nacieron en los periódicos gracias a la guerra comercial de los dueños de éstos en los tres países y cómo, conforme pasó el tiempo, son creados muchos personajes que aún hasta nuestro días siguen siendo publicados, por lo que al obtener tan buen éxito, empezaron a surgir editoriales que con el tiempo crearon personajes que empezaron a ser publicados en forma de revista, logrando con esto tener autonomía y ser autosustentables, mientras que en nuestro país surgieron a mediados de la década de los años treinta **Pepín, Chamaco y Paquín**.

El segundo apartado abarca la década de los años cuarentas y, por supuesto hablamos del papel que jugaron el “comic”, la historieta y el manga en torno a la segunda conflagración mundial, en el que éstos jugarían un rol propagandístico, por un lado el “comic” mostraría a los aliados encabezados por E.U. como el salvador y a los países del eje como los opresores y, por el lado del manga, se muestra a los aliados como el diablo y al eje como los salvadores del mundo. Con este acontecimiento, se reafirmó el gran

---

<sup>1</sup> Simpson, Máximo. “Crónica, cronología y narración testimonial” en Cuadernos de Centro de Estudios de la Comunicación # 7, 1983, pp.19-20



potencial que puede tener este género como arma ideológica, mientras la historieta nacional se empezó a consolidar a partir de este momento.

El tercer apartado abarca la década de los años cincuentas, que después de la gran depresión que sufrieron el “comic” y el manga, debido al desgaste que suscitó la Segunda Guerra Mundial: se encarecen los mangas en Japón y decayeron las ventas de los comics de superhéroes en los E.U., lo que permitió que nacieran revistas como **Mad Comics**, que resultaron ser irreverentes ante la cacería de brujas que inició el Senador McCarthy; mientras en nuestro país, se empezaron a generar diversas casas editoriales independientes debido a que los guionistas y dibujantes cansados de la opresión que sufrían a manos de los dueños de **Pepín**, **Chamaco** y **Paquín**, lograron de esta manera que la historieta tuviera un gran auge durante esta década, ya que ésta se diversificó, rompiendo con el monopolio de las tres grandes editoriales, destacando por supuesto la de doña *Yolanda Vargas Dulché*.

La década de los sesentas, es el cuarto apartado, abarca el renacimiento del “comic” industrial, pero por otra parte se generó el “comic” de protesta contra el régimen y principalmente contra la guerra de Vietnam; el manga por su parte tuvo un gran crecimiento, pero no sin sacrificar el color, por lo que éstos empezaron a editarse en blanco y negro, tradición que aún persiste hasta nuestros días; mientras que en nuestro país, después de la radio eran el entretenimiento masivo más popular, por lo que en esta década la historieta siguió consolidada como empresa y pese al movimiento del 68, la historieta industrial, se mantuvo ajena a este hecho y solo algunas historietas independientes apoyarían este movimiento.

El quinto apartado abarca la década de los setentas, en donde el “comic” estadounidense no tuvo grandes aportes ni gran relevancia, mientras el manga japonés siguió teniendo éxito, por la gran diversidad de temas que manejaba su industria, en tanto en México, la historieta nacional de igual manera se siguió consolidando y continuó a la cabeza doña *Yolanda Vargas Dulché*.

El segundo capítulo, abarca solamente las décadas de los años ochenta y la de los años noventas y al igual que el primero, está dividido por décadas, pero, es importante señalar que aquí rompimos con el esquema del primer capítulo, ya que empezamos con la historieta y no con el “comic”, como sucedió en el primer capítulo, debido a que nuestro estudio se enfocó a la decadencia de ésta frente al “comic” primero y posteriormente con el manga, convirtiendo así la historieta mexicana en nuestro actor principal, ya que éstos proponían nuevas ideas, cultura, dibujos e historias que resultaron exóticas para la cultura mexicana.

Durante la primera mitad de los ochentas, la historieta nacional se siguió manteniendo, pero a finales de ésta década, la importación de “comics” estadounidense empezó a rivalizar con la industria nacional, mientras tanto, el manga japonés empezó a exportar su producción a los Estados Unidos, lo que a la postre también le abrió la puerta en nuestro país en la década siguiente.

En el segundo apartado hablamos de los años noventas, pudimos observar que con la publicación de la **Muerte de Superman**, el público mexicano se empezó a interesar por los “comics” estadounidenses y, en el transcurso de esta misma década, por los mangas japoneses, mientras que la industria nacional se limitó a producir Sensacionales de todo tipo, dejando en manos de la historieta alternativa o “underground”, el peso de desarrollar una historieta más acorde con la época, sin utilizar los clichés tan usados y desgastados por la historieta industrial.

Espero que este trabajo permita al lector tener una visión más amplia sobre lo que es el “comic”, la historieta y el manga, ya que de alguna manera los hechos y los acontecimientos históricos que se suscitaron desde su nacimiento hasta nuestros días, se han visto reflejados en sus páginas, y que éstos los han tenido que adecuar para poder entretener a millones de lectores que los leen diariamente, ya que indiscutiblemente los “monitos” son hoy en día una parte inherente de la cultura mundial, por lo que no podemos seguir despreciándolos, ni desperdiándolos como medio de comunicación masivo.

## CAPÍTULO I

### EVOLUCIÓN Y CAMBIOS DEL COMIC, LA HISTORIETA Y EL MANGA DE 1896 A 1979 (CAUSAS E INFLUENCIAS)

#### 1.1. *El surgimiento de un nuevo arte 1896-1939*

##### 1.1.1 Definición.

Para definir qué entendemos por *Comic*, *Manga* e *Historieta*, retomaremos lo dicho por Agustín Campos: “el término *Comic* es acuñado en Estados Unidos para incluir a la tira y el libro cómico”. En otros países se les conoce con otros nombres. Así en España, se llama *Tebeo* (TBO); en Francia *Bandes Dessinées* (tira Dibujada); en Italia *Fumetto* (De “fumo”=humo) por el globo en el cual se inserta el texto; en Gran Bretaña *Comic Papers*; en Brasil *Quadrinhos* por los cuadritos o viñetas en las que se presenta la tira cómica o historieta; en Alemania se les llamó *Bilderbogen* (hoja con dibujos).<sup>2</sup> En México se le conoce como *Historieta*. Y en Japón se le conoce como *Manga*; término japonés que data del siglo pasado y que significa “algo así como imágenes irresponsables”<sup>3</sup> ya que son, leídas “al revés”; es decir, todos los tableros y páginas se mueven secuencialmente de derecha a la izquierda, porque aún se escribe el hiragama y katakana. Normalmente la escritura en cada uno de los globos del diálogo es vertical y se lee el texto de arriba hacia abajo. Pero de hecho el idioma puede escribirse en cualquier dirección excepto del fondo de la página a la cima. Con esta flexibilidad se puede trabajar como una ayuda en esquemas creativos.

Aunque por otro lado, se dice que son “Relatos en imágenes acompañados o no de textos publicados en la prensa o en un álbum”.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Campos, Agustín. En la tarea llamada educar. pp. 84-85

<sup>3</sup> García García, Eduardo. Lenguaje manga. En Revista de Revistas de Excelsior, No. 4466, Julio de 1998, p.53

<sup>4</sup> “Comics”. Diccionario de Comunicación, p. 42

También se puede agregar que son “una secuencia de dibujos usualmente impresos en línea horizontal (series de rectángulos), en un diario o en una secuencia prolongada de bloques del suplemento dominical de un diario, llamado así libro de historietas”.<sup>5</sup>

Por lo que, para efectos de este estudio definiremos a las revistas que contienen tiras cómicas, como “historietas” para las que son producidas en México, “comics” para las que son de origen estadounidense y asimismo “mangas” a las de Japón.

### 1.1.2 Antecedentes: Los Comics en la Prensa de los E.U. (1896-1928)

Del nacimiento de la historieta se tienen dos versiones, por un lado varios autores entre los que destaca “Rius”, afirmando que apareció en Alemania. Se trataba de **Max und Moritz**, que en 1870 realizó *Wilhelm Busch* y que narra las travesuras de dos “perversos muchachos”. Esta Tira fue traducida por el sacerdote estadounidense *Charles T. Brooks* y publicada en forma de libro de historietas en Estados Unidos.

Y por otro lado, la que señala Roman Gubern: “la aparición de los comics como forma de expresión periodística, no puede desligarse, no obstante, del florecimiento de los periódicos ilustrados y de las caricaturas periodísticas, que en el último tercio del siglo XIX crearon la plataforma expresiva de donde éstos habrían de surgir como un arma publicitaria más en la encarnizada competencia comercial de dos magnates de la prensa de Nueva York: *Joseph Pulitzer* y *William Randolph Hearst*”.<sup>6</sup>

Más adelante, desplegaría su humor el equipo de dibujantes del periódico de Hearst y entre estos dibujantes, figuró *Richard Felton Outcault* que había estudiado Bellas Artes en París, “éste creó para el **New York World**, una abirragada viñeta (aparecida por los acontecimientos colectivos del popular barrio de Hogan’s Alley, área urbana proletaria de Nueva York, y que tenía como personaje central a un niño calvo y orejudo, de aspecto simiesco, vestido siempre con un largo camisón de dormir, que dejaba solamente al

---

<sup>5</sup> Shaw, Harry. “Comic”. en *Dictionary of literary terms*, pp. 85-86

<sup>6</sup> Gubern, Roman. *El lenguaje de los comics*, p. 15

descubierto su rostro, sus manos y sus pies”<sup>7</sup>. El 16 de febrero de 1896 apareció por primera vez, en una viñeta de 3 cuartos de página, el muñeco con su camisa amarilla de donde surgiría el nombre de **Yellow Kid** (niño amarillo).

La industrialización de los comics se centró en la distribución de cada uno de ellos al mayor número posible de periódicos, nacionales y extranjeros. Las creaciones y realizaciones de comics eran responsabilidad de los dibujantes, con las únicas ingerencias de los altos mandos de la distribución que sustituían a los directores de los periódicos en tales decisiones y, con las limitaciones y esporádicas intervenciones de algunos guionistas y ayudantes gráficos.

Posteriormente, surgió la agencia *King Features Syndicate*, creada por *William R. Hearst* en 1915, llamada destinada a convertirse en la distribuidora de comics más importante hasta nuestros días. Con el nacimiento de ésta y otras agencias se manifestó la necesidad de unificar los formatos de “daylies” o tiras diarias y “sundays” o dominicales, para adaptarlas a las diferentes dimensiones de los diarios que las compraban .

A partir de ese momento, empezaron a surgir un gran variedad de títulos, como **Happy Hooligan**, **Maud and Mule** y **Alphonse and Gaston** (1905) de *Swinerton*, **Little Nemo in Sumberland** (1905) de *McCay*, **The Katzerjammer** (1905) de *Rudolph Dirks*, **Mut and Jeff** (1907) de *Bud Fisher*, **Krazy Kat** (1910) de *George Herriman*, **Bringing up Father** (1912) de *George McManus*, **Hackshaw the Detective** (1913) de *Gus Mager*, **Abie de Agent** (1914) de *Harry Haershfield*, **Boob McNutt** (1915) de *Reuben Goldberg*, **The Gumps** (1917) de *Sol Hess* y *Sidney Smith*, **Felix the Cat** (1917) de *Pat Sullivan*, **Gasolina Alley** (1919) de *Frank King*, **Little Orphan Annie** (1924) de *Harold Gray*, **Wash Tubbs** (1924) de *Roy Cran*. Títulos que fueron de los más sobresalientes, aunque, por supuesto, hubo más.

En consecuencia la primera y segunda década del siglo veinte en Estados Unidos, fue un periodo de experimentación y perfeccionamiento de los comics; se establecieron

---

<sup>7</sup> Ibidem pp. 20

definitivamente los distintos tipos de tiras que existían, las “kid strips” (personajes representados por niños) y las “animal strips” (personajes representados por animales), que dieron paso a nuevos temas y a la creación libre de sus autores, también surgieron las “girl strips” (personajes representados por mujeres), por lo que sus éxitos resultaron de las promociones publicitarias en que se convirtieron muchos de sus títulos, lo que volvió a los comics en una industria bastante rentable y, que tuvo como resultado que las costumbres de la sociedad norteamericana se vieron influenciadas por éstos.

### **1.1.3 La edad de oro de las Tiras o Strips en los diarios en E.U. (1929-1934)**

La década de los años treinta fue considerada la edad de oro de los comics estadounidenses, ya que en este periodo se exploraron las posibilidades estéticas del medio y se constituyó la imagen moderna de los comics. Para 1929, año de la depresión mundial y del crack bursátil de Wall Street, aparecerían tiras que prolongaron la durabilidad de títulos de gran calidad, dirigidos a la lectura masiva a través de los diarios. Los comics se consagraron pues, como un medio masivo de comunicación de enorme éxito, debido al entretenimiento y evasión que estos producían y al elevado número de lectores que consumían estas tiras cómicas.

Lo mejor del comic estadounidense apareció a partir de 1929 y durante la década siguiente. Parecía que el optimismo de los años del “New Deal”, es decir de la Nueva Distribución, hubieran permitido incorporar todas las presiones para transformarlas en estilo, por lo que las posibilidades estéticas del medio parecieron quedar prácticamente exploradas.

El año de 1929 señaló la aparición de dos títulos que anticipaban y condensaban una gran parte de la riqueza de posibilidades e invenciones, que durante los años treinta constituirían definitiva y prácticamente la imagen moderna del comic: **Tarzan** (Aventuras) dibujado por *Harold Foster* en 1929 y **Buck Rogers** (Ciencia Ficción) de *John F. Dille* y *Richard W. Calwins* en el mismo año.

Otra serie que permanecería en el gusto del público, aún en nuestros días, sería la tira de **Blondie** de *Chic Young* que apareció en 1930, como una respuesta a la liberación femenina.

Por otro lado, en octubre de 1931, cuando la ola de criminalidad engendrada por la prohibición y el gangsterismo nacido a sus expensas, batía marcas sangrientas en la nación, apareció entonces el detective **Dick Tracy**, obra de *Chester Gould*.

Con el paso de los años saldrían más comics para competir por el mercado, como fue el caso de **Flash Gordon** de *Alex Raymond* que apareció el 7 de enero de 1934, esta serie estaría a su vez acompañada en el tercio superior por **Jungle Jim**, una historieta de aventuras exóticas que transcurría en Malasia. Mientras el 22 de enero del mismo año, aparecía la primera aventura de **Secret Agent X-9**, también de *Raymond*.

Para este mismo año apareció **Terry and Pirates** de *Milton Caniff* en 1934, tira que lo haría famoso y que revelaría por completo su personalidad: su gusto por el detalle y por la documentación, su cuidado en el dibujo de insignias, su conocimiento del diseño de aviones, el corte y el detalle de los uniformes.

Y el mismo año, pero el 13 de agosto, *Al Capp* comenzó a publicar **Li'l Abner** que “siempre había sido una historieta ‘sociológica’, en la medida en que los personajes aludían a aspectos reales de la sociedad norteamericana; pero después el rasgo alusivo se intensifica para dar lugar a un friso simbólico directamente panfletario sobre la actualidad política norteamericana e internacional”.<sup>8</sup>

Más adelante, *Lee Falk* escribiría hasta años muy recientes, los guiones de dos héroes de gran popularidad y a la vez originales: **The Phantom** (El Fantasma) y **Mandrake** (El Mago Mandrake), que parecieron en 1936, fueron dibujadas por *Ray Moore*. Y para 1937, nacería **El Príncipe Valiente** de *Harold Foster*.

Con todas estas series se establecieron definitivamente, los tres tipos de épica aventurera de los comics de Estados Unidos: la aventura exótica con **Tarzan**, la ciencia-ficción con

---

<sup>8</sup> Massota, Oscar. La historieta en el mundo moderno, pp. 48-49

**Flash Gordon** y la aventura policial o de intriga con **Agent X-9**. “Una vez consolidado el género de aventuras, el público se mostró especialmente receptivo a las evasiones proporcionadas por los comics, ya que la nación entera padecía los estragos de la depresión económica iniciada en 1929”.<sup>9</sup>

#### 1.1.4 Desarrollo del “comic book” en E.U. (1935-1940)

Para 1935 el comic se transformaría en una industria, masificando su producción, que no se ha detenido hasta nuestro días, y fue durante esta época donde se hicieron los primeros experimentos para crear lo que hoy conocemos como **Comic Book** o **libro de historieta**, ya que el comic se separó de los periódicos y empezó a producirse aparte, lo que permitió dos cosas: su independencia económica, porque era autosustentable y, por otro lado, permitió una libertad creativa en todas sus expresiones tanto estilísticas, de dibujo, de ideología, etc; aunque claro está, siempre siguiendo los canones industriales.

Y junto al nacimiento de la aventura épica, la creación más importante de los años treinta fue el “comic book” o libro de historietas, también llamado “revista”, que dio gran impulso al género. Revista dedicada generalmente a un solo héroe o tema, que apareció en la segunda mitad de los años treinta; una de sus características es que contiene muy poca publicidad, o a veces no la tiene, eso hace que su existencia dependa de su venta.

Asimismo, la historieta en el “comic book” transformó la definición del público al que se dirigía, es decir, los periódicos podían incorporar cierta dosis de erotismo, violencia o terror, pero hasta cierto límite, en cambio, el “book” podía definir a su público con la inserción ilimitada de los temas dibujados con gran libertad expresionista.

Por lo que, antes de obtener su independencia total de los periódicos, habría varios intentos de comercializar comics en tomos, que finalmente tomaron forma al nacer las diferentes editoriales que se dedicaron a producir exclusivamente comics y vivir

---

<sup>9</sup> Martínez Maza, Miriam. Tlatelpa Meléndez, Jorge. Zamora Díaz David. La historieta en las colecciones de las Bibliotecas Públicas Mexicanas, p. 19



únicamente de sus venta, por lo que a continuación enumeraremos a los más importantes: en 1929 *George Delacorte* tuvo la idea de producir historietas en volúmenes para ser vendidas en kioscos. En cuatro colores y en tamaño tabloide, **The Funnies** tenía historias que habían sido escritas y dibujadas expresamente para su edición, pero el formato se diferenciaba mucho de los “books” actuales, esto último la convirtió en un antecedente legítimo.

Después de algunos experimentos, la editorial **Eastern Color** de Connecticut por encargo de una agencia de comics (el Ledger), produjo el primer “comic book” en su formato moderno (tamaño medio tabloide, que fue el tamaño estándar en la realización de los mismos), que se llamó **Funnies on Parade**. De esta manera, otras compañías copiaron el modelo y así nacieron otros “books”, como **Famous Funnies**, **Century of Comics** y **Land Funnies**, que fueron usados con fines promocionales por marcas como Canada Dry y Mil-o-Malt.

Sólo algunas copias de **Famous Funnies**, con el precio grabado en una estampilla sobre la cubierta, fueron enviados a expendios de revistas. Poco después la **Eastern Color** en combinación con la **Dell Publishing Co.**, editora de **The Funnies**, que pocos años después se convertiría en una de las más poderosas editoras de “books”, intentaría una tímida tirada de 25.000 ejemplares de **Famous Funnies** para la venta directa. La edición se vendió completamente. Al ver el éxito, entonces se arriesgaron con una edición de 250,000 ejemplares; y en mayo de 1934, nuevamente bajo el título de **Famous Funnies** apareció marcado con el número “1” en la tapa, la que puede ser llamada la primera revista norteamericana de historietas, pues ya se reunían las características básicas del ‘book’, es decir, formato, periodicidad y venta directa, aunque tal número contenía sólo material reimpreso de **Mutt and Jeff**, **The Nebbs**, **Hairbreath Harry** y otros.

Aparte de **The Funnies** y como antecedentes habían aparecido en 1933, **Detective Dan** con tiras originales, en 1935 **New Fun** que cambiaría de nombre para convertirse en **New Adventure Comics** y en 1934 aparecería una revista dedicada a un solo personaje: **Skippy** que compró la Phillips Dental Magnesia para ofrecerla como premio.

Con el nacimiento formal del “comic-book”, su desarrollo debió ser dividido en tres amplios períodos. A éstos, Alex Rogers los dividió en tres etapas: “**Golden Age** (Edad Dorada), **Silver Age** (Edad de Plata) y **Modern Age** (Edad Moderna)”.<sup>10</sup>

La primera etapa empezó a partir de los años treinta y que fue sin duda la época de oro (*Golden Age*) del “book”, ya que se multiplicaron las casas editoras y las ventas alcanzaron cifras toques. Por lo que hay varias versiones acerca de la fecha de inicio de la *Edad Dorada*, “pero aquí mencionaremos octubre de 1935 que es cuando hace su primera aparición el **Dr. Occult** en **New Fun Comics** # 6, el cual por así decirlo, es el primer héroe de la editorial **DC Comics** que en ese tiempo se llamaba **National**”.<sup>11</sup>

La explotación de esta cualidad, hizo que surgieran nuevos títulos como: **Action Comics** en cuyo número 1 de junio de 1938 apareció por primera vez **Superman**, dibujado por *Joe Shuster* y creado por *Jerry Siegel*, y que obtiene un éxito completo que duplicó la circulación de la revista y provocó el lanzamiento de **Superman Quarterly Magazine** en 1940, año en que se venden 1 millón 400,000 ejemplares.

Cuando los superhéroes encontraron como medio perfecto para su difusión al ‘comic book’, surgieron en la competencia editoras que crearon nuevos personajes copiando a **Batman** (1939) de *Bob Kane* y a **Superman**; de este último “se dice que entre 1939 y 1940 contaba con cerca de 60 copias y en 1941 con 168, de tal manera que en el periodo de 1940 a 1944 se contaban hasta 400 superhéroes”<sup>12</sup>.

“Entre las editoras que salieron a la competencia en esa época se encontraban: **Ace Magazine Inc.**, **Hillman Periodicals**, **Comic House**, **Fox Publications**, **Quality Comics**, **Fawcett Publications**

---

<sup>10</sup> Roger, Alex. Edades del comic contemporáneo. En Revista de Revistas de Excélsior, No. 4350, 14 de junio de 1993, p. 32

<sup>11</sup> Idem, pp. 32

<sup>12</sup> Martínez Maza, Miriam. Tlatelpa Meléndez, Jorge. Zamora Díaz David. Op. cit., p. 21

y **Timely Comics Group** que cambiaría de nombre para establecerse como la **Marvel Comics Group** en lo sesentas”<sup>13</sup>.

Por su parte entre las primeras publicaciones de **Timely Group** estaba **Marvel Mystery**, en cuyo número 1 de noviembre de 1939 aparecieron **The Human Torch**, **The Angel** de *Stan Lee* y *Jack Kirby*, y **Submariner** de *Billy Everet*.

Aunque los años treinta fueron de gran desarrollo del comic y de los superhéroes, éstos se consolidarían durante la década de los cuarentas y muchos más verían la luz durante la Segunda Guerra Mundial.

#### 1.1.5 La historieta mexicana

En México, los diarios comenzarían a introducir secciones dominicales con los “comics” comprados a las agencias estadounidenses y, de inmediato, el público se sintió atraído por esa sección, haciéndose indispensable en todos los diarios; pero sucedía que algunas veces los servicios importados se retrasaban con la natural preocupación y disgusto de los editores mexicanos. Hacia el año de 1921 el antiguo **Heraldo de México** se vio en una de estas situaciones; su director, el Sr. Gonzalo de la Parra, pidió a *Salvador Pruneda* (hijo) la posibilidad de producir en México algo que sustituyera los servicios que hasta entonces se importaban. De esta plática nació **Don Catarino**, ilustrada por él y con argumento de *Fernández Benedicto*.

En 1925/26, ante la necesidad de nuevas historietas, **El Universal** organizó un concurso que ganó *Hugo Tilghman* con **Mamerto y sus Conocencias** (1927), parodia de la popular historieta norteamericana **Educando a Papá**; en este diario se dieron a conocer nuevos historietistas creadores de personajes muy famosos. Ellos fueron: *Juan Arthenac* con **Don Prudencio y su Familia** (1934) y **Adelaido el Conquistador** (1928), *Jesús Acosta* con

---

<sup>13</sup> Massota, oscar, Op. cit., p.86

**Chupamirto** (1927), *Andrés Audiffred* creó al **Sr. Pestañas** y *Carlos Neve* publicaba **Rocamble** y **S. M. Segundo I Rey de Moscavia**. “Estas historietas ejemplares tan acordes a la idiosincrasia del mexicano cierran lo que podríamos llamar el primer ciclo donde se conjuntaron picardía, crítica y realismo con originalidad, auténtica ingenuidad y sano divertimento”.<sup>14</sup>

La historieta mexicana se había consolidado compitiendo con las extranjeras; las páginas cómicas eran ya imprescindibles en los periódicos.

En México la evolución de las historietas estuvo ligada a las producidas en los Estados Unidos. Sin embargo, encontramos un dato sorprendente, en México para 1934 se inició la nueva modalidad de producción de “comic-book”, mientras en Norteamérica se iniciaría un año después.

La masificación de la lectura de historietas se iniciaría 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, constituyó el despegue, y la pasión por los monitos toma altura y se estabilizó durante los cuarenta: varias publicaciones se hicieron cotidianas, los tirajes crecieron desmesuradamente y el consumo de **pepines** se transformó en vicio nacional.

En este proceso se disolvió el mito de que los niños eran los principales destinatarios de las historietas. En México la historieta ha tenido siempre un público predominantemente adulto, aunque por mucho tiempo los editores lo arrinconarían en las secciones infantiles.

En sus orígenes las revistas de monitos arrastraron también este prejuicio, del que dieron fe los nombres de las primeras y las más famosas: “**Paquín** (1934), **Paquito** en 1935,

---

<sup>14</sup> de Valdés, Rosalba “Crónica general de la historieta”, en Revista Artes de México, No. 158, año XIX, 1972, p. 9

**Pepín** en 1936 y **Chamaco** en 1936”.<sup>15</sup> Pero lo cierto es que el auge historietil de los cuarenta lo sostendrían principalmente lectores jóvenes y adultos, y pronto los editores asumieron el verdadero perfil de la demanda.

Los **pepines** nacieron grandes y después se achicaron: aunque al principio adoptaron el formato medio tabloide de sus semejantes estadounidenses, pronto la mayoría fue reducida a un cuarto, transformándose en revistas de bolsillo; literatura portátil para leer en tranvías y camiones. Al comienzo su periodicidad fue semanal, luego apareció tres veces por semana; no obstante los lectores eran insaciables y, finalmente los más exitosos se hicieron diarios.

“Los tres grandes de la industria comiquera de los años treinta y cuarenta son *self-made-man* a la mexicana, encarnaciones autóctonas del mito rockefelleriano: de vendedor a empresario a fuerza de tenacidad”.<sup>16</sup>

Los tres comics de mayor éxito comercial en los años treinta y cuarenta fueron hijos de estos editores: el retoño de Francisco Sayrols fue bautizado **Paquín**, el del Coronel José García Valseca, **Pepín**, y el de Ignacio el chamaco Herrerías no se llamó Nacho pero si **Chamaco**.

Empezaremos con *Francisco Sayrols* ya que su aportación a las revistas de monitos respondió, también, a esta vocación pedagógica. “Los padres de familia saben lo que ganan sus hijos con la instrucción recreativa y moral que reciben con **Paquín**”<sup>17</sup> rezaron los anuncios que publicitaron el nacimiento de la revista.

---

<sup>15</sup> Así se les llamaba a los primeros títulos de historietas, que publicaron tanto comics estadounidenses, como darían a luz diversas historietas mexicanas, así como a argumentistas que con los años, al quebrar éstas crearían sus propias editoriales, y un ejemplo de ello sería Yolanda Vargas Dulche.

<sup>16</sup> Urecochea, Juan Manuel y Bartra, Armando. Puros Cuentos: Historia de la historieta en México 1934-1950. p. 43

<sup>17</sup> Ibidem p. 44

Al principio la publicación era miscelánea, contenía historietas, pero también: material instructivo y recreativo, historias a colores, rompecabezas, anécdotas, dibujos para iluminar, concursos y trabajos manuales.

Pero el creciente predominio de los comics –casi todos importados y muchos de ellos juveniles o definitivamente para adultos-, fue modificando el perfil de los destinatarios de la revista y a los pocos meses ésta cambió su lema original por “Semanao humorístico para personas de 100 meses a 100 años”, frase plagiada a la competencia pues había sido el reclamo comercial de la serie **Adelaido**.

Sayrols dejó de publicar servicios del montón para presentar algunos de los comics estadounidenses más exitosos y avanzados de la época, como **Terry y los Piratas**, de *Milton Caniff*, y **El Agente Secreto X9** de *Alex Raymond*.

En el mismo proceso, las historietas nacionales comenzaron a ganar espacio. Al principio don Francisco echó mano de los dibujantes que habían hecho comics en otra de sus revistas, llamada **Sucesos para Todos**.

*Sayrols* lanzó su revista de monitos al mismo tiempo que los editores estadounidenses estaban inventando el comic book. Los primeros fascículos contenían exclusivamente historietas publicadas en los U.S.A., ya que eran folletos propagandísticos de empresas como Procter and Gamble y Canada Dry, que recopilaron tiras aparecidas en la prensa.

Las publicaciones norteamericanas como **Popular Comics**, **Tip-Top Comics**, **King comics** y **New Fun comics**, se editaron en tamaño medio tabloide, y la revista de *Sayrols*, que al principio apareció en gran formato dependió de los servicios importados y tiene que ajustarse a las dimensiones del “comic book”. Así **Paquín** adoptó el tamaño medio tabloide –conforme al modelo estadounidense-, tenía 32 páginas, se publicaba todos los miércoles y costaba diez centavos.

Con el tiempo nacieron competidores más poderosos y agresivos. En 1935 apareció **Paquito** –la primera revista de monitos de *García Valseca*- pero en 1936 a **Paquín** comenzaron a echarle montón: en marzo se lanzó **Pepín** y en Julio **Paquita** –los dos de Valseca-, y en septiembre apareció **Chamaco** de *Herrerías*.

Y por si fuera poco muchas de estas publicaciones se desdoblaron en una versión chica –cuarto de tabloide- y otra grande, y comenzaron a aparecer dos veces por semana, después trisemanalmente y por fin, todos los días.

*Sayrols* atacaría con otro método de venta y creó a **Paquín Chico** que en 1937 aceleró su ritmo de aparición hasta hacerse semanal. Pero para entonces el eje de la competencia ya se ha trasladado a **Pepín** y **Chamaco**.

Por lo que, *Sayrols* fue el primer editor de revistas de monitos en escala industrial, pero no el más prolífico y exitoso. Quizá porque don Francisco prefirió seguir distribuyendo publicaciones “sanas e instructivas” y con predominio de servicios importados, cuando la competencia, basada en productos nacionales, explotaron las “bajas pasiones” y se hicieron cada vez más populacheras.

Tras una larga y desafortunada carrera periodística del Coronel *Francisco García Valseca*, en 1932 fundó la revista **Provincias**, editada por él y dirigida por *Juan de Dios Batís*. De hecho *García Valseca* vendía publicidad política: en cada número de **Provincias** exaltaba la figura de un gobernador y su protector más poderoso fue el general Calles, que por esos años gobierna el país a trasmano, desde su retiro en Cuernavaca. El negocio funciona mientras duró el maximato, pero para 1935, ya sin el apoyo del jefe Máximo, su revista estaba condenada al fracaso.

*García Valseca* respondió a la amenaza con una maniobra desesperada, que a la postre resultó brillante. Su colaborador *Daniel Cadena* le hizo notar el éxito comercial de la revista de historietas de editorial *Sayrols* y el Coronel decidió jugarse el todo por el todo y se lanzó con un fusil de **Paquín** llamado **Paquito**, también de bajo precio y gran tiraje. Al

parecer tuvo el apoyo financiero del general Garza y del ingeniero Juan de Dios Batís, y contó con el respaldo de la Cooperativa Excélsior, que imprimía su anterior revista. **Paquito** tuvo un éxito pasmoso y fue el primer negocio verdaderamente rentable del Coronel.

**Paquito** se transformó pronto en una revista “para las grandes masas”. Al principio la publicación del Coronel –como el **Paquín** de *Sayrols*- iba dirigida a los niños y así lo indicaba el subtítulo “semanario infantil ilustrado”.

Siguiendo los pasos de su modelo, los primeros números de **Paquito** estaban formados por comics importados. *King Features Syndicate* le proporcionó: **Mandrake el Mago** de *Lee Falk*, **El Ratón Miguelito** de *Walt Disney*, **Popeye** de *Segar* y **El Gato Felix**, de *Pat Sullivan*, entre otras. El emblema de la revista fue **Pinky**, héroe de la tira de *Charly Schmidt* y *Eddie Sullivan* que en México se transformó en Paquito.

**Paquito** comenzó a publicarse el mes de marzo de 1935 y apareció todos los martes con formato medio tabloide y precio de diez centavos. De los primeros números se imprimieron 5 mil ejemplares, los que se agotaron rápidamente y pronto los tiros aumentaron.

En Marzo de 1936, a un año justo de la aparición de **Paquito**, *García Valseca* lanzó su segunda revista de historietas: **Pepín**, a la que bautizó con el diminutivo de su nombre siguiendo la política tocayista de *Sayrols*.

En torno al origen de **Pepín**, legendaria publicación que alcanzaría tirajes escalofriantes y que por un cuarto de siglo le dio nombre genérico a las revistas de monitos –conocidas popularmente como “pepines”- se han tejido toda clase de versiones. Según una de ellas, *García Valseca* había contado con el respaldo del entonces gerente general de la cooperativa de Excélsior, Gilberto Figueroa y con el apoyo del poderoso distribuidor de revistas Everardo Flores, interesados ambos en acorralar comercialmente al editor y distribuidor *Francisco Sayrols*. En todo caso, lo cierto fue que **Pepín** no hubiera podido



nacer sin la colaboración de Excélsior –en cuyas rotativas se imprimía- y sin la anuencia de Everardo Flores que se encargó de su distribución.

**Pepín**, cuyo subtítulo fue “El chico más famoso del mundo”, era en todo semejante a **Paquito**: su emblema fue el personaje **Smitty** de *Walter Berndt*, y su contenido provino mayoritariamente de *King Features* y *Editors Press*. De la primera agencia destacaron **Dick Tracy**, de *Chester Gould* y **Terry y los Piratas**, de *Milton Caniff*; de la segunda, **El Fantasma**, de *Lee Falk*. En los primeros números la única serie nacional fue **El Flechador del Cielo**, de *Alfonso Tirado*, pero a fines de los años treinta **Pepín** ya publicaba exclusivamente historietas mexicanas.

Cuatro meses después, en julio de 1936, *García Valseca* lanzó la revista **Paquita**, con la que pretendió llegar al público femenino, tanto adulto como infantil. Así, tanto a **Paquito** como a **Pepín** les nacieron hermanos menores, en formato de un cuarto de tabloide y se transformaron en revistas diarias.

“En plena depresión, **Paquito** llegó a alcanzar la increíble circulación de 320 mil ejemplares diarios –escribe Cordero y Torres-. ¡Más de diez mil pesos de utilidades al día!.. Y así ya podían cubrirse los fuertes compromisos contraídos, comprar maquinaria más moderna, ampliar talleres y pensar en nuevos planes”.<sup>18</sup>

Por otra parte, la trayectoria de Ignacio Chamaco Herrerías como editor fue corta –apenas once años-, pero en este lapso mostró su genio empresarial, ya que según Ramón Valdiosera, ex-director artístico de **Chamaco Chico**, proporcionó los siguientes datos: “teníamos un tiraje de 600 mil y llegamos a subir a 750 mil ejemplares diarios, pues mínimo poseíamos un público de millón y medio”.<sup>19</sup> De esta manera **Chamaco** fue el primer diario de historietas del mundo y la revista mexicana de mayor tiraje en su tiempo.

---

<sup>18</sup> Ibidem pp. 64-65

<sup>19</sup> Ibidem pp. 76-77

Y si una elección política desafortunada y tres tiros por la espalda no hubieran cortado su ascendente carrera, posiblemente Herrerías y sus chamacos habrían terminado por adueñarse de todas las esquinas.

**Paquín** apareció en 1934, **Paquito** fue de 1935 y **Pepín** comenzó a publicarse en marzo de 1936, ocho meses antes que **Chamaco**. Pero al poco tiempo la revista más joven se situó a la vanguardia y durante 1937 y 1938 **Chamaco** inauguró las variantes en formatos y periodicidad que serían norma general en la década de los cuarenta.

**Chamaco Chico** fue la primera revista industrial de monitos que adoptó el formato de un cuarto de tabloide.

La idea de hacer ediciones de bolsillo no se aplicó únicamente a los fascículos de historietas, de hecho, nació con otras publicaciones de narrativa popular. Ignacio Herrerías, por ejemplo introdujo en México la literatura portátil en marzo de 1937 con **Cuentos y Novelas y Detectives y Bandidos** (1942). Estas historietas compartieron el subtítulo de “Semanao de Bolsillo”.

Al mismo tiempo que introdujo las historietas de bolsillo, Herrerías trasladó el experimento a su revista de historietas, y en 1937 lanzó un **Chamaco Chico** definitivamente pequeño y fácil de manipular.

En México las historietas eran literatura volante para ratos libres; se leían a bordo de tranvías o camiones, rumbo a la escuela o al trabajo; se hojeaban en salones de clase, oficinas y fábricas, aprovechando los descuidos de maestros, jefes y capataces; se disfrutaban a pierna suelta en patios, esquinas y parques, durante las horas de descanso.

Tras el éxito de **Chamaco Chico**, también la competencia adoptó el mismo formato y los paquines, paquitos y pepines se desdoblaron en una versión grande y otra pequeña. Durante 1938 Herrerías aceleró el ritmo de aparición de sus revistas y a principios de 1939 **Chamaco Chico** se hizo cotidiano. García Valseca y Sayrols le pisaron los talones.

“Un frenético ritmo de publicación, que antes de 1939 sólo tenían los noticiosos y la férrea dictadura del “continuará”, que castiga la deserción de los lectores, no desalientan la pasión monera de los mexicanos. Al contrario, las revistas de historietas diarias se venden aún más que los semanarios”.<sup>20</sup>

Pero dejando un poco de lado a las principales publicaciones de esta década, entre las series que sobresalieron, podemos mencionar a **Los Supersabios** de *Germán Butze Oliver*, apareció cotidianamente en el diario *Novedades* hacia 1936, publicada en planas enteras y por último, convertida en revista semanal, debió celebridad a las cualidades plásticas de sus dibujos, a los caracteres psicológicos de sus personajes, a la visión social del ambiente mexicano. “El título **Los Supersabios** advierte , luego aquel sueño de grandeza, colectivo, por el que se quiere alcanzar el cielo”.<sup>21</sup>

Otro tipo de series que nacieron en esta época, se enriquecieron con la figura del charro que fue un símbolo de lo que fueron los nuevos capitalinos llegados de la provincia, éstos harían su aparición en la historieta de caballo como una figura entrañable en un país de profundas nostalgias campiranas. Las primeras historietas que participaron de esta línea temática, fueron las ya mencionadas: **Don Catarino** y **Mamerto**. Después, cuando los dibujantes ejercieron un estilo más realista, alejándose de la caricatura, los héroes rancheros proliferaron. En 1936 *Adolfo Mariño* creó los **Charros del Bajío** y más tarde **El Charro Negro**, arquetipo de nuestros justicieros de a caballo. Por los mismos años se lanzó **Águila Roja** (1942), que coqueteaba con el ‘western’ y era protagonizada por un indio blanco. *José G. Cruz* introdujo a la primera heroína montada: **Adelita** (1939), dibujada por *Delia Larios*

Otra serie que no podemos dejar de lado fue la de **Rolando el Rabioso** (1939) de *Gaspar Bolaños Villaseñor*, el cual fue una historieta de gesta; una historieta de humor

---

<sup>20</sup> Ibidem p. 76

<sup>21</sup> Rubluo, Luis. “Los Supersabios”, en *Revista de Revistas de Exclisior* No. 4350, 14 de junio de 1993, p. 58

medieval que nació como parodia de la canción de Roldan y terminó siendo un homenaje a los libros de caballería.

Finalmente, para 1938 el historietista *M. Gutiérrez* sería el primero en utilizar la técnica del “Medio Tono” en uno de los Pepines. La característica fundamental de ésta técnica, fue la de ser un dibujo que planteaba un realismo fotográfico, a tal grado que se le llegó a confundir con la misma fotografía.

### 1.1.6 El manga japonés

Aunque su tradición artística data desde principios del siglo XII en que ya algunos monjes budistas dibujaban sátiras humanas representadas por animales, ésta tendría un mayor auge durante mediados del siglo XX o mejor dicho pasada la Segunda Guerra Mundial. Y es que Japón al igual que los anglosajones en su época de la gran depresión, necesitó de distracciones y héroes que hicieran surgir lo mejor de cada uno de los habitantes de su país.

Para principios del siglo XX habría dos caricaturistas famosos: *Rakuten Kitazawa* (1876-1955) e *Ippei Okamoto* (1886-1948), que ayudarían a popularizar y adaptar dibujos y tiras cómicas americanas.

*Kitazawa* aprendió su negocio bien, ya que trabajaba en una revista americana publicada en Yokohama, **Box of Curious** (Caja de Curiosidades). Él siguió para volverse uno de los caricaturistas más versátiles y experimentados en Japón y hoy es el único con un museo en su honor.

En 1902, bajo la influencia de las tiras cómicas que florecieron entonces en los periódicos americanos, *Kitazawa* creó la primera tira de la historieta japonesa fabricada en serie con caracteres regulares. Llamada **Tagosaku to Mokubo no Tokio Kembutsu** (Tagosaku y Mokubé viajan a Tokio), se publicó en el **Jiji Manga**, un suplemento

dominical de color, similar a los producidos en Estados Unidos, pero todavía no usó palabras con globos.

*Okamoto* por su parte trabajó durante años para el periódico de **Asahi** en donde realizaría dibujos sociales y políticos, además ayudaría a popularizar la profesión de caricaturista-periodista. *Okamoto* tendió a atraer un estilo más suelto, más japonés que *Kitazawa*, pero él fue más versátil, ya que sus creaciones estarían destinadas a adultos y niños, además experimentaría con las tiras cómicas.

En los años veinte (1920), un número notable de caricaturistas japoneses (entre ellos *Rakuten Kitazawa*, *Ipppei Okamoto*, *Sako Shishido*, y *Yutaka Aso*) viajarían al extranjero, a menudo a los Estados Unidos. *Okamoto*, después de visitar el **New York World**, se maravilló con los ‘Sunday Funnies’ (domingo divertidos); en 1922, él comentó: “las personas americanas aman reírse, pero no de la manera tiesa del británico. Su risa es inocente, que al instante dispersa la fatiga. . . . Las historietas americanas se han vuelto una función igual al béisbol, las películas y las elecciones presidenciales. Algunos observadores dicen que los comics han reemplazado al alcohol, como un alivio para el obrero desde que la prohibición empezó”.<sup>22</sup>

*Okamoto* empezaría la serialización por semana de **Bringing up Father** de George McManus el 14 noviembre de 1923, en el Gráfico de *Asahi*. Hubo tiras americanas que se habían traducido y se habían fabricado en serie en Japón, entre éstas destacarían: **Polly and Her Pals** de *Cliff Sterrett*, **Mutt and Jeff** de *Bud Fisher*, **Happy Hooligan** de *Fred Hopper* y **Felix the Cat** de *Pat Sullivan*.

En esta época los lectores japoneses disfrutaron de los comics americanos, como introducción a una cultura exótica, y los artistas adoptaron su formato. Pero al contrario de naciones europeas como Italia o Francia, las tiras de comics americanos (y los libros de comics más tarde), en Japón no fueron competencia para la variedad doméstica. El aislamiento cultural relativo de Japón, siempre le ha permitido ser más cuidadoso sobre

---

<sup>22</sup> Frederick L. Schodt. *Manga! Manga! The world of Japanese Comics*, p. 43

influencias extranjeras y entonces pudo adaptarlos a su beneficio. Alrededor del tiempo en que empezó la serialización de **Bring up Father**, los periódicos japoneses comprendieron el poder de las tiras cómicas para atraer a los lectores.

Y para enero de 1924, una tira familiar de *Yutaka Aso* titulada **Nonki na Tosan** (el Papá Huevón) empezó su serialización en el periódico de **Hochi**. Se creó debido a la demanda del editor, que quiso animar a los sobrevivientes del terremoto de septiembre de 1923 sucedido en Tokio y que había matado a más de 100,000 personas. **Nonki na Tosan** marcó con un asterisco a un amable ‘tío’, que les mostró a las personas la manera de salir de la oscuridad y la desesperación, la serie se volvería un éxito inaudito.

Alrededor del mismo tiempo, empezaron las primeras tiras cómicas fabricadas en serie para niños en periódicos, como la serie de **Sho-Chan no Boken** (las aventuras del pequeño Sho) de *Katsuichi Kabashima*, que usaba globos en los diálogos. Otros, como los trabajos de *Shigeo Miyao*, sobrevivirían en Japón hasta los años cincuenta.

*Miyao* tuvo la distinción de ser uno de los primeros artistas profesionales en especializarse en mangas de niños. Después de aprender con *Ippei Okamoto*, en 1922 *Miyao* empezó creando una tira llamada **Manga Taro** (las Historietas de Taro), en un periódico.

Para 1924 *Miyao* empezaría un cuento de la comedia de un pequeño samurai-superhombre, **Dango Kushisuke Man'yuki**. Cuando se publicó como un libro por la editorial *Kodansha*, se volvería un bestseller a largo plazo, con más de cien reimpressiones en los siguientes años posteriores.

Los años veinte fue una década aturdida en Japón, cuando las libertades políticas y sociales inauditas llevaron a la experimentación en la ideología y el estilo de vida. A artistas como *Saseo Ono* y *Hisara Tanaka* les gustó pintar esta decadencia progresiva de la sociedad que encontraron en los cafés, bares y teatros de Tokio. *Ono* ganó fama en particular por sus dibujos eróticos de muchachas de ala plegable. Su trabajo entró en la

categoría de lo que entonces se llamaba el ero-guro-nancensu (erótico, grotesco y sin sentido), éste arte fue un precursor de los mangas eróticos actuales y de las tiras para adultos.

Por otro lado, el éxito de la Revolución rusa en 1917 creó una ideología. Para ser un artista del anti-establecimiento en los años veinte y los treinta en Japón, casi siempre significó ser un marxista. Publicaciones como **Musansha Shimbun** (Noticias del Proletariado), **Senki** (Estandarte de Guerra), e incluso varias revistas moderadas en las que regularmente destacaban los trabajos radicales de artistas de grupos izquierdistas como la “Liga de Arte Proletariado de Japón” fueron un claro ejemplo.

El artista ideológico más versátil de todos fue *Masamu Yanase*, acostumbró sus talentos artísticos a la brocheta de sus enemigos y por la causa marxista. Copiaría el estilo del artista de la resistencia Alemana *George Grosz* y de artistas radicales de los Estados Unidos como *Robert Minor* y *Fred Ellis*; él pintó a los obreros sanos y jefes corruptos en dibujos. En 1929 él creó incluso una historieta ideológica que parodia a **Bringing up Father** de *George McManus*, se llamó **Kanemochi Kyoiku** (Atrayendo a un hombre rico).

Sin embargo a finales de los años 20s y principios de los 30s, el nuevo gobierno en Japón, “trajo una vigilancia férrea, se armó con una ‘Ley de la Preservación de Paz’, ya que aprendió a controlar aquellos que albergaron ideas subversivas. Se hizo para intimidar a artistas y a editores, por lo que más de una revista fue obligada a cerrar y la mayoría se auto-censuró”<sup>23</sup>.

La persecución animó a que los artistas trabajaran en géneros más seguros, produciendo más mangas de niños y en ero-guro-nansensu (erótico, grotesco y sin sentido) para los adultos.

Las historias clásicas de muchos niños surgieron de este periodo, como **Norakuro** (Negro Perdido en 1931) de *Suiho Tagawa* y **Boken Dankichi** (Dankichi el Aventurero en

---

<sup>23</sup> Ibidem, p.51

1933) de *Keizo Shimada*. Se consideran recuerdos para las personas japonesas más viejas, y sus reimpressiones todavía se venden bien.

Por otra parte, un trabajo menos conocido y que fue uno de los primeros de ciencia ficción de Japón, es la historia cómica de **Kasei Tanken** (Expedición de Marte en 1940), prefigurando la tremenda popularidad de este género en el periodo de preguerra.

Y durante la preguerra serían utilizadas las tiras cómicas como un arma de propaganda ya que el Japón militarista las utilizaría antes de la Segunda Guerra Mundial para exponer, a veces con apariencia inocente, sus ambiciones expansionistas. Así en **Boken Dankishi** de *Keizo Shimada*, un niño japonés naufragaba con su mascota en una isla del sur del Pacífico, en la que más tarde era coronado rey por los nativos, quienes así reconocían la hegemonía política nipona.

### 1.1.7 Recapitulación

Finalmente llegamos a la conclusión de que si no hubiese existido la guerra comercial entre *Hearst* y *Pulitzer*, este medio no se hubiese desarrollado tanto, o tal vez no lo hubiera hecho con la rapidez con que lo hizo, ya que permitió unir la imagen con el texto, cosa que se había intentado muchos años antes, pero que no se consolidó hasta 1894 con la creación de **Yellow Kid**, que sería explotado comercialmente con éxito.

Otro factor fue que, a la par que nace el comic, en los Estados Unidos se dio una gran oleada de inmigrantes, que en su mayoría no dominaban el inglés, pero que encontraron en el comic una forma de entretenimiento, ya que era más fácil entender por medio de imágenes y, por otro lado, las tiras cómicas sirvieron de entretenimiento para los hijos y las esposas de los compradores de periódicos que si dominaban el inglés.

Por lo que al desarrollarse el comic, se producirían distintos géneros de éste, así como la utilización de nuevas técnicas de dibujo, lo que a la postre daría grandes dibujantes, que harían escuela dentro del medio.



Pero fue con el Crack Financiero de Wall Street que se desarrolló este medio, ya que permitió a millones de lectores una evasión y una diversión. Además, en las tiras nacieron una gran variedad de personajes, principalmente superhéroes que le dieron la vuelta al mundo, con la venta de material publicado a diarios de diferentes países, y ésto se logró con la creación de “Syndicates” (agencias), como la *King Features Syndicate*, por mencionar quizás al más importante .

Y el desarrollo de estas tiras en los periódicos, trajo hacia mediados de los años treinta el inicio y desarrollo del comic-book, que tuvo tal éxito que aún hasta nuestros días se sigue produciendo.

Por lo que, en sus inicios el comic-book fue utilizado como premio publicitario, pero sus editores se dieron cuenta del gran potencial económico que éste pudo tener y se lanzaron a la aventura con creaciones que culminaron con el nacimiento de superhéroes como Superman y Batman.

Por otro lado, México no escaparía a la influencia de la venta de material de comics estadounidenses y a pesar de que en un principio se llegaron a dibujar series nacionales con profundo arraigo nacional, no podrían competir contra el comic durante los primeros años.

Sin embargo, diez años de insurgencia revolucionaria inspiraron en el país un profundo nacionalismo y vocación populista, por lo que los personajes desarraigados rurales y urbanos, fueron los personajes de la naciente historieta nacional. De esta forma, la fundación de nuestras historietas modernas tuvo su base en dos tendencias, es decir, la imitación del modelo estadounidense, en los comics y, por otro lado, la mexicanización del medio.

Con el transcurrir de los años, se consolidaron tres imperios de historietas nacionales que empezaron publicando comics extranjeros, pero con el paso de los años, le dieron impulso a las producciones nacionales.

Tal vez, títulos como **Pepín** , **Paquito**, **Chamaco** y **Paquín**, no nos digan nada a los que no los conocimos, pero sin duda fueron la cuna de la historieta nacional y que decir de los dibujantes y argumentistas nacionales, que a la postre crearían sus propias editoriales.

Hay que remarcar que el desarrollo de la historieta nacional, al igual que en E.U. se desarrollaría gracias a la competencia comercial entre tres grandes editores, sus nombres fueron *Francisco Sayrols*, *Coronel José García Valseca* e *Ignacio Herrerías*, que lucharon por el dominio de las esquinas.

Finalmente hablaremos de Japón, que a pesar de contar con una gran tradición artística, tampoco escapó a la influencia del comic estadounidense, ya que sus dibujantes se dedicarían a copiar modelos estadounidenses y, principalmente, a reproducir las planchas que les enviaban los “syndicates”, cosa que cambiaría cuando los japoneses conocieron más a fondo esta nueva forma de arte, además de realizar viajes a los Estados Unidos, principalmente al **New York World**, propiedad de *Hearst*.

Ya que al principio, los lectores disfrutaron de la lectura de comics estadounidenses, como algo exótico, que de alguna manera les llamaba la atención, pero que finalmente no pudieron competir con las producciones locales en cuanto los japoneses comprendieron su potencial económico.

Ya que este medio no escapó a la censura de su gobierno, ésto provocó que los dibujantes iniciaran géneros más seguros, como el dirigido a los adultos y por otro lado muchas series clásicas nacieron en estos años.

Aunque llegamos a la misma conclusión, de que los japoneses vieron un gran potencial económico en la producción de mangas, en este aspecto los japoneses aprendieron perfectamente de los estadounidenses, ya que su producción, a pesar de ser local, si compitió con la de los Estados Unidos

Finalmente, el comic para E.U., la historieta para México y el manga para Japón tendrían éxito, gracias a la repercusión social que éstos tuvieron en los lectores, ya que las circunstancias históricas fueron determinantes para encontrar en este tipo de lecturas una distracción a los problemas cotidianos.

## *1.2. El comic, la historieta y el manga durante la segunda guerra Mundial. (1940-1949)*

### **1.2.1 El comic estadounidense**

El estallido de la II Guerra Mundial abrió un período de crisis en la evolución y expansión del arte de los comics. Sobre éstos gravitaron los imperativos políticos del momento transformándolos en armas propagandísticas al servicio de la guerra, plegados a una militarización masiva de sus personajes y a un esquematismo temático empobrecedor.

Y aunque el estallido de la Segunda Guerra Mundial en Europa fue el 1º de septiembre de 1939, los Estados Unidos permanecerían neutrales hasta el ataque japonés a Pearl Harbor, el 7 de diciembre de 1941, por lo que “el género de los comics entró en un periodo de crisis, debido a diversos factores entre los cuales podemos mencionar la falta de papel”.<sup>24</sup>

Sin embargo, salvando escollos, en 1939 los comics estadounidenses e ingleses, empezaron a publicar historias de tema militar, las cuales aumentaron en número y calidad cuando estalló la Segunda Guerra Mundial.

Y en Estados Unidos en marzo de 1941, unos meses antes de que este país entrara en el conflicto armado, las compañías que publicaban comics, presintiendo los acontecimientos, hacían ver a sus lectores el peligro de la Alemania Nazi, que para ese entonces tenía a casi toda Europa bajo su dominio.

Así, mientras muchos personajes tradicionales vestían el uniforme y marchaban al frente para combatir al enemigo (y otros lo hacían en la retaguardia, como **Charlie Chan** (1938) o **Dick Tracy**, persiguiendo a espías y saboteadores), la coyuntura bélica sirvió para alumbrar el nacimiento de nuevos héroes, surgidos al amparo de aquella circunstancia.

Y serían los superhéroes, los elegidos para luchar contra este peligro, que aunque lejano, el presidente Delano Roosevelt, vio que se acercaba lentamente a América y así lo hizo

---

<sup>24</sup> Calzada Jáuregui, Francisco. “Breve historia de los comics” en. Revista de Revistas de Excélsior No. 4346, 17 de mayo de 1993, p. 35

saber a su pueblo. Por este motivo se inició la publicación de comics de estos personajes para combatir al futuro enemigo.

El primer superhéroe patriota fue **El Capitán América** en 1941, quien tuvo el lema “Hay que sacar a los traidores de Estados Unidos, porque ellos desean destruirnos”<sup>25</sup> Así se inició en las páginas de los comics una lucha sin cuartel hasta con el propio Adolfo Hitler, mismo que fue un personaje de caricatura.

En esta etapa nacieron otros personajes patrióticos como: **Captain Flag** (1941), **Captain Freedom** (1941), **Major Liberty** (1941), **The American Eagle** (1941), **Fighting Yank** (1941), **Yankee Eagle** (1941), **Liberty Bell** (1941), y algunos más.

**Daredevil** (1941) otro personaje que aun vive en el comic estadounidense se enfrentó a Hitler con toda su fuerza y audacia, otro personaje fue **Submariner** (1939), que en muchos casos derrotó a alemanes y japoneses, éstos últimos cuando se convirtieron en los enemigos a vencer por los estadounidenses después de su artero ataque a Pearl Harbor el 7 de diciembre de 1941, motivo por el cual Estados Unidos entró de lleno a la guerra.

Fue entonces que en E.U. se inició la publicación de comics de temas bélicos, en los cuales se tocaron temas históricos y se manejaron aventuras tanto en tierra, como en el aire y el mar, donde los miembros de las Fuerzas Armadas del país luchaban contra las fuerzas del Eje Berlín-Roma-Tokio.

Así aparecieron: **Military Comics** (1941), **War Comics** (1940), **War Victory Comics** (1942), **Devil Dogs Comics** (1942), **Boy Comandos** (1942), **True Aviation Comics Digest** (1942), **Sky Blazers** (1941), **Air Fighters comics** (1943), **Bill Barnes America's Air Ace** (1941), **The American Air Forces** (1944), **Spitfire Comics** (1944), **The American Navy** (1943). En todos ellos se resaltaba el valor de los efectivos de las fuerzas armadas aliadas, pero destacándose los estadounidenses como era lógico.

---

<sup>25</sup> Calzada Jáuregui, Francisco, “El comic militar”, en Revista de revista de Excélsior No. 4350, 14 de junio de 1993, p. 50

Por otro lado “se dice, que durante la Segunda Guerra Mundial las ventas de ‘books’ excedieron en una proporción de 10 a 1 a las ventas conjuntas del **Reader’s Digest**, el **Saturday Evening Post** y **Life**; para entonces los comics ya reunían sus características actuales: baja calidad de papel, colores chillones y vulgaridad en la impresión”<sup>26</sup>. Por lo tanto, fue la lectura predilecta de los soldados durante la Segunda Guerra Mundial.

Por lo que, durante el conflicto armado los superhéroes lucharon también contra el enemigo, llegando a exhibir un belicismo y un nacionalismo que rayó en el fanatismo más agresivo, que en las palabras de *Frederick Wertham* citado por *Massota*, fue el resultado del esquematismo: “**Superman** no podía existir sin una troupe de infrahombres y criminales; el crimen no es sino la sola posibilidad de su existencia”.<sup>27</sup>

Y durante el conflicto, la mayoría de los dibujantes y guionistas de los comics prestaron su servicio en las diferentes ramas de las Fuerzas Armadas Estadounidenses y muchos de ellos siguieron trabajando en sus dibujos para la propaganda bélica estadounidense.

Durante este periodo nacerían personajes como **The Flash** (1939) y **The Hawkman** (1940) de *Gardner Fox*, **The Plastic Man** (1941) de *Jack Cole*, **Captain America** (1941) de *Jack Kirby* y *Joe Simon*, **The Spectre** (1940) y **The Spirit** (1940) de *Will Eisner*.

En el invierno de 1940, hizo su aparición **La Sociedad de la Justicia de América**, antecedente de la **Liga de la Justicia** en la revista **All Star Comics** número 3, en esta sociedad se unieron varios superhéroes como **Flash**, **Linterna verde**, **El Espectro**, **El Hombre Halcón**, **Átomo**, **El Arenero**, **Wildcat** y **Johnny Tunder**.

En 1941 y en el primer número de **Whiz Comics**, la **Fawcett Publications** lanzó a *Billy Baston*, personaje que se convertiría en el **Capitán Marvel** (de los hermanos *Earl* y *Otto Binder*), al pronunciar la palabra mágica “Shazam”.

---

<sup>26</sup> Miriam, Martínez Maza, Jorge, Tlatelpa Meléndez, David Zamora Díaz. OP. cit. p.20

<sup>27</sup> Frederic, Wertham: *The Seduction of the Innocent*, New York: Rinehart, 1954, Citado por Oscar Massota, *Op. cit.* p. 90

Para agosto de 1941 en las páginas de **Military Comics** número 1 de la compañía *Quality-Eisner*, **The Blackhawk** (El Halcón Negro) inició su serie de aventuras junto con su equipo de grandes luchadores. **El Halcón Negro** era un piloto polaco y fue una creación de *Chuck Cuidera* y *Reed Crandall*, éste sería un personaje que se haría famoso durante la Segunda Guerra Mundial combatiendo a las fuerzas del Eje.

En **Police Comics** número 1, del mismo mes de agosto aparecieron los personajes **The Human Bomb** (El Hombre Bomba), **The Phantom Lady** (La Dama Fantasma) y **The Mouthpiece**.

En el otoño de 1941 la revista que hizo su aparición fue **Looney Tunes** y **Merrie Melodies** en la que se presentó el conejo **Bugs** junto con “**Porky**”, “**Petunia**”, “**Elmer**” y otros personajes más de la familia *Warner Bros*.

En Noviembre de 1941 en **Fun Comics** numero 73 de la DC de *Weisinger/Norris and Papp* hizo su aparición **Aquaman**, homólogo de **Submariner**.

**Archie** número “1” nos presentó en el invierno de 1942, al famoso personaje junto a sus compañeros inseparables **Torombolo**, **Betty**, **Verónica** y otros más que reflejaron a la juventud norteamericana en sus actitudes ante el conflicto mundial.

En el comic **More Fun Comics**, número 101 de marzo de 1944 se dio a conocer la primera aventura de **Superboy** (**Superman** joven) así como de **Green Arrow** (Flecha Verde), dos personajes de la compañía **DC**.

Por otra parte, la “guerra de papel” en el frente, no carecía de alcance, ni dejaba de tener consecuencias: “en 1942, e inmediatamente después de uno de los triunfos de Superman sobre los alemanes, Goebels escribe furiosamente: “Dieser Uebermensch ist ein Jude” (**Superman** es un judío)”.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Ibidem, p.91

Al mismo tiempo en contraposición a la masiva influencia de superhéroes masculinos, un psiquiatra creó en 1942 **Wonder Woman** de quien el doctor *Wertham* se quejó al hablar de la supuesta homosexualidad de **Batman** y **Robin**, señalando el lesbianismo de la superheroína.

Volviendo a las tiras de los diarios con el establecimiento exitoso de las aventuras, la guerra fue el campo de batalla de muchos héroes, así **Scorchy Smith** peleó al lado de los rusos y Terry de **Terry and the Pirates** en el Pacífico. Apareció en 1942, **Male Call**, en los periódicos del ejército en los que ya existían **Sad Sack** de *George Baker*, **Hubert** de *Wingert* y **The Wolf** de *Sansone*.

En 1943 *Roy Crane* hizo **Buz Sawyer**, en el que se manifiesta la tendencia de muchos héroes durante los cuarentas: casarse y tener hijos. No obstante, hacia 1946 las series de aventuras comenzaron a perder calidad y las tiras humorísticas divertían cada vez menos.

Al finalizar el conflicto en septiembre de 1945, el negocio del comic estaba en una etapa de total incertidumbre, los genios guionistas y dibujantes no sabían qué darle al público, ya que después de la guerra, quizá el gusto del público estadounidense hubiera cambiado, probablemente estuviera cansado de temas con violencia, la cual es compañera de muchos de los personajes del comic, además “de las nuevas exigencias del período posbélico, dominado además por el arrollador espectro de la televisión”.<sup>29</sup>

Por otra parte, a mediados de los cuarentas algunas editoras norteamericanas habían comenzado a publicar historietas de terror. Y en 1946 surgió un nuevo comic con historias de fantasmas, monstruos y demás seres abominables, su título **The front page and Strange Story** publicado por la **Harvey Comics**.

---

<sup>29</sup> Gubern, Roman. *Literatura de la Imagen*. p.112



Otro comic que surgió en el periodo de posguerra, sería **The Eight Pagers** (también llamado **Tijuana Bibles**), que era un comic sumamente crudo, del tamaño de una billetera, cuyo contenido era primordialmente sexual, y que nunca se vendió directamente en el mercado de las historietas. “Nadie sabe con certeza dónde surgió, pero su nombre implica que la fuente fue la babilónica Tijuana, en México, donde las actitudes liberales con respecto del sexo atraían supuestamente a los turistas estadounidenses adultos”.<sup>30</sup>

**Eight Pagers** presentó un gran número de personajes: famosos hampones estadounidenses, actores y actrices cinematográficos y hasta copias de comics “**straight**” (rectos).

En general estos comics estaban hechos para satisfacer las fantasías sexuales de los adolescentes, y no eran por tanto la expresión real de los particulares sentimientos del artista. No obstante, los **Eight Pagers** lograron promover en la Norteamérica de la posguerra, puntos nihilistas (negación de toda creencia, de todo principio religioso, político y social) y antiautoritarios, no satirizaban las fuerzas del bien, sino las colocaban al mismo nivel que las fuerzas del mal.

De vez en cuando, los artistas de **Eight Pagers** daban con una idea sarcástica y anarquista. Un ejemplo de esto sería: Un Eight Pager reveló que **Superman**, el compendio del buen parecer, el super-heroísmo y la asexualidad, poseía en realidad un órgano sexual muy pequeño.

### 1.2.2 La historieta mexicana

Para esta década la industria editorial mexicana gozaría de la protección cardenista, ya que las publicaciones formaron parte de una “sana política cultural”, pero sin duda también colaboró activamente al milagroso “boom” historietil que se inició en plena crisis, a fines de los treinta.

---

<sup>30</sup> García García, Eduardo. “El otro comic (X). ¡Gulp!”, en Revista de revistas de Excélsior No 4350, 14 de junio de 1993, p. 34

Por lo que los efectos de la Segunda Guerra Mundial también fueron capoteados a bajo costo por la industria de la prensa nacional. Los grandes editores obtenían parte de su papel en países como Suecia y Alemania y con el estallido del conflicto bélico las importaciones se suspendieron. En este predicamento, el *Chamaco Herrerías* –que había mostrado simpatía por el Eje- cambiaría rápidamente de bando y en 1941 se asoció con *De Llano de Excélsior*, *Lanz Duret* de **El Universal**, y *Novaro*, de **La Prensa**, para presentarle a Washington un proyecto de colaboración, que consistió en que los estadounidenses deberían poner papel y aportaciones monetarias para rehabilitar la industria editorial mexicana, a cambio de una política de prensa favorable hacia los aliados. Esta venta de simpatía política no se concretó en lo referente a las inversiones, pero sí en el suministro privilegiado de papel por parte de EUA.

Por lo que hacia finales de los años treinta y principios de los cuarenta, proliferaron las revistas especializadas en los deportes como: **Ases y Estrellas**, **Mujeres y deportes**, **La afición**, **Futbol**, **Ring**, en 1941

En este mismo año, apareció el periódico deportivo **Esto**, en sus inicios es semanal, y con el tiempo se transformaría en el primer diario del mundo especializado en el tema y testimonio impreso de la proverbial afición de los mexicanos por el deporte. Pero su suplemento privilegiaría series deportivas como **Gitanillo** (1941) de *Nacho Flores*, también incluiría historietas de aventuras como **Corazón del Norte** (1941) de *Martínez Carpinteiro*, humorísticas como **Los Superlocos** (1941) de *Gabriel Vargas* y románticas como **Cumbres de Ensueño** (1941) de *Guillermo Marín*.

Por otra parte, aunque las historietas se publicaban en diarios dirigidos a los adultos, serían los menores quienes en verdad capitalizarían la proverbial afición de los mexicanos por el disfrute vicario del deporte, y los “pepines” transformarían sus páginas en canchas, ruedas y cuadriláteros, poblados de innumerables héroes deportivos.

Pero la historieta mexicana -y sobre todo, las series arrabaleras- poseían una carga de violencia social e individual que remitían al lector a la rasposa vida cotidiana, cosa que no sucedió ni muy remotamente con el comic importado.

Pero al final de la década, en **Editorial Panamericana** se vivirían tiempos dignificadores y las historietas que sobreviven adoptaron el modelo del comic book. Gracias a esa política, el espléndido Gabriel Vargas consiguió que sus series **Don Jilemón**, **El Güen Caperuzo** en 1943, **Poncho López** en 1946 y **La familia Burrón** en 1948, aparecieron en fascículos exclusivos. Para finales de los cuarentas y principios de los cincuenta, las nuevas historietas especializadas se multiplicaron con base en servicios importados. Bajo el título genérico de “**Paquito presenta**” y aparecieron: **El Fantasma**, **Mandrake**, **Popeye**, etcétera. El último baluarte de las historietas de Editorial Panamericana es **La Familia Burrón** que se mantendría en esta empresa hasta fines de los setenta.

Por otra parte, para esta misma década los charros recuperaron el humor con **Jilemon Metralla** de *Gabriel Vargas* y **Poncho López**, a los que siguen años después, **El Charro Matías** de *Abel Quezada* y **Rancho Arroyo** de *Campuzano*.

Y con la llegada de los superhéroes estadounidenses a México, las copias de estos se multiplicarían; en los cuarentas ya se contaba con **El Hombre Mosca**, **EL Halcón Blanco**, **El Murciélago** en 1943, **La Araña Verde** en 1945 y otros. Pero pronto éstos tuvieron que transformarse o dar paso a héroes con los que el público lector mexicano pudiera identificarse, y así nacerían en los cincuentas **El Santo** (1952) y **Huracán Ramírez** (1952), que gracias a la pluma de *José G. Cruz* y *Manuel del Valle* satisficieron estas expectativas.

Pero volviendo a los grandes editores, el coronel *García Valseca* apostó que hay suficientes compradores para los nuevos títulos. Y las ventas demostraron que estaba en lo cierto. Herrerías se la jugó a que, además, eran lectores insaciables dispuestos a consumir dos, tres, siete o más revistas semanales y en lugar de diversificar las opciones prefirió

amarrarlos a un par de publicaciones: Bisemanales, primero, trisemanales, después, y finalmente diarias. El mercado también le dio la razón.

Por lo que el capital era el verdadero motor de la historieta, y el “boom monero” de los años cuarenta era también el proceso de acumulación originaria de dos o tres grandes fortunas. Los hombres que nos dieron comics, no eran misioneros en conquista espiritual, sino afanosos comerciantes ávidos de clientela; no tenían vocación cultural y buscaban utilidades.

Por lo que la más grande empresa periodística de México y una de las más extensas del mundo –la cadena *García Valseca*-, se creó a fuerza de pepines; y dos consorcios editoriales –**Novedades Editores** y **Publicaciones La Prensa**- se consolidaron gracias a las revistas de monitos.

También, por esta época se suscitó una tragedia para el mundo de la historieta nacional: el 3 de abril de 1944 es asesinado *Herrerías*, en el Departamento del Distrito Federal mientras esperaba una cita que había concertado. Lo cual desencadenaría la decadencia de los chamacos.

Y a partir de 1944 se desató el éxodo; los mejores dibujantes se pasaron a la revista de *García Valseca* y **Chamaco** empezó a perder lectores. **Pepín** estaba en su mejor momento y alcanzó tirajes de más de un millón de ejemplares. Y aunque antes de la muerte de *Herrerías*, hubo quienes sostenían con fundamentos que de **Chamaco** se publicaban 700 mil ejemplares diarios y no faltó quien afirmaba que llegó al millón, **Chamaco** desaparecería para dar lugar a **El Libro Semanal** en 1953. El fin del comic creado por *Herrerías* y su sustitución por historietas novelizadas, publicadas en tomos, inaugurarían una nueva etapa en la historia de los monitos mexicanos. Pero esto ocurriría durante los años cincuentas y en tiempos de O’farril.

Para 1947, *Sayrols* traspasó su revista de monitos a la Editora de Periódicos, S.C.L. dueña del diario **La Prensa**, y los nuevos propietarios la reanimaron como parte de un

proyecto editorial basado en revistas de historietas de modelo estadounidense. En su nueva época, el tradicional título de la revista le daría cobertura a series como **Spirit**, de *Will Eisner*, y **Li'l Abner** (Mamá Cachimba) de *Al Capp*. De este modo **Paquín** ratificó su temprana vocación por el comic importado y el público de clase media, dejando atrás definitivamente los juveniles coqueteos con la historieta autóctona y populachera de los tiempos heroicos en que compartía las esquinas con el **Chamaco** y el **Pepín**.

Al final de los años cuarentas se inició la creación de la que pudo haber sido la imprenta más grande de América. *Luis Novaro* a punto de abandonar la dirección de **La Prensa**, compró los derechos en lengua castellana de las historietas de **Walt Disney** que en poco tiempo se amplió con la compra de los derechos de **Tarzan**, **Superman**, **Batman**, **La Pequeña Lulú** y muchos otros títulos. De esta manera **Novaro** se adueñaría del público infantil y complacería la demanda de una clase media forjada en el alemanismo y seguidora de los modelos estadounidenses. Por otra parte, aparecería para 1949 **Chanoc**, creación de *Ángel Mora Suárez*, quien a su vez trabajaba para publicaciones *Herrerías*, ésta serie sería una de las más populares en las décadas por venir.

### 1.2.3 El manga japonés

En Japón hasta antes de la Segunda Guerra Mundial, era casi imposible tener éxito como caricaturista profesional, sin pertenecer a algún grupo, por lo que para 1940, la mayoría de los grupos disidentes habían sido destruidos y únicamente sobrevivirían los que eran auspiciados por el gobierno. Organizaciones como la *Nueva Asociación de Caricaturistas de Japón* (***Shin Nippon Mangaka Kyokai***) que se creó con apoyo del gobierno, para unir a los caricaturistas bajo una política oficial, era la más fuerte. Ésta organización utilizaría la palabra **Manga**, para una publicación editada por *Hidezo Kondo*, ya que fue la única revista de dibujos que continuó su publicación a lo largo de los años de la guerra, aún cuando el papel era escaso.

Y sería Japón quien empezaría la Segunda Guerra mundial en 1937 con la invasión a China, por lo que durante los años de guerra, la nación entera se movilizó y los artistas y sus creaciones no fueron la excepción.

Mientras tanto, los artistas japoneses dirigieron su trabajo hacia dos objetivos: persuadir a las poblaciones nativas de Asia, de que Japón era su libertador y los Aliados el diablo, tratando de sembrar la discordia entre las tropas Aliadas, por lo que los dibujos eran un medio excelente para ambas metas, porque con éstas rompieron la barrera del idioma formidablemente, debido a que en muchas regiones las personas eran analfabetas.

Pero los enemigos de Japón también usarían los dibujos como propaganda. Los Aliados emitieron regularmente un periódico de propaganda llamado **Rakkasan Nyusu** (Noticias del Paracaídas) y lo dejó caer a lo largo de Asia a las tropas japonesas y orientales, en un esfuerzo por debilitar su moral. Pero hacia el final de la guerra aparecería una tira cómica muy eficaz llamada **Unganaizo** (El Soldado Desafortunado).

Por otro lado, las tiras familiares fueron importantes, optimistas y pintaron de una manera cómica los ensayos de vivir en un estado de guerra durante casi una década. Títulos como **Omoitsuki Fujin** (Ama de casa Innovadora) de *Fusato Hirai*, dio énfasis a la conservación y reciclado en casa, cuando los suministros eran racionados. **Suishin Oyaji** (Sr. Promoción en 1943) de *Ichio Matsushita*, trató de un destacado presidente de la compañía energética, que constantemente exhortó a sus obreros y al populacho para aumentar su producción y con eso ganar la guerra. La tira de periódicos más popular de este tiempo fue **Fuku-chan** (Fuku el Pequeño) en 1936 de *Ryuichi Yokoyama*.

Durante la Segunda Guerra Mundial, *el bushido* (la Manera del Guerrero), que es un código samurai idealizado que tenía elementos mezclados de *Budismo*, *Confucianismo*, y la religión nativa el *Shintoísmo*. Este Código Samurai sería reavivado por el gobierno y se explotaría su tensión hábilmente en una obediencia absoluta a la autoridad para obtener conformidad entre la población. Como aconteció con uno de los mangas más populares que fue **Hinomaru Hatanosuke** (Hatanosuke del Sol Naciente) de *Kikuo Nakajima*, que trataba

sobre un samurai joven que siempre protegió a su señor y luchó por el bien y la justicia de Japón. Con la derrota en la Segunda Guerra Mundial, otro manga de gran éxito fue **Akado Suzunosuke** (Suzunosuke, con la Coraza Roja) de *Tsunayoshi Takeuchi* que duraría hasta 1954.

Después de la rendición incondicional de Japón en agosto de 1945, la censura continuó en Japón durante varios años bajo la Ocupación Aliada, pero les permitió más libertad a los artistas políticos que la que habían tenido antes. Tras vencer una escasez del papel, los periódicos y revistas de dibujos para adultos como **Van, Manga y Kumanbachi** (El Avispón), les dio un foro a los artistas sociales y políticos.

Paralelamente a estas nuevas series, reaparecerían revistas para niños como el viejo **Shonen Club** y suplementos a color en los periódicos, reflejando un deseo de olvidarse del pasado realizando así varias historias de ciencia ficción creadas por artistas como *Fukujiro Fukui* e *Ichio Matsushita*.

Después de finalizar la Guerra, las publicaciones de Tokio tradicionalmente poderosas estaban en desorden, y los mangas del viejo estilo que ellos emitieron, eran demasiado caras para la mayoría de los niños. Dándose cuenta de que tenían una oportunidad, docenas de compañías diminutas, saltaron principalmente para rivalizar en el centro comercial de Osaka, publicando el **Libro Rojo** de historietas: éstas eran baratas, con tapas de tinta roja, se imprimieron en papel áspero y eran vendidas en las calles. Se pagaron artistas y entre ellos estaba un joven estudiante de medicina de nombre *Osamu Tezuka* (joven médico), que tuvo un éxito notable. Y despertaría en las compañías de Tokio un nuevo potencial en el medio del manga.

Para 1947, el dibujante *Osamu Tezuka* contaba con veinte años, creó el manga **Shintakarajima** (Nueva Isla del Tesoro), basado en un argumento de *Shichima Sakai*, ésta tuvo 200 páginas. No existe un archivo preciso, pero las ventas del manga se estimaron entre 400,000 y 800,000 ejemplares, sin contar la publicidad.

Con el paso de los años Tezuka se convertiría en su máximo representante y muchos dibujantes seguirían su estilo, ya que para él, los mangas eran meramente un foro de expresión. Estilísticamente su influencia principal no eran mangas, sino la animación de *Walt Disney* y *Max Fleisher*. Sus historias con un estilo cinematográfico en los años de posguerra inmediatos, cambiaron el concepto entero de las historietas de niños completamente. A partir de éste momento *Tezuka* permanecería en las líneas delanteras de la industria en creatividad, productividad y popularidad. Entre las generaciones de dibujantes que le siguieron, él sería semejante a un héroe nacional.

También al mismo tiempo surgió una serie que fue bien acogida por el público, su nombre fue **Sazae-san** y su autora era una joven mujer de nombre *Machiko Hasegawa*, que sería la mujer que competiría en un campo hasta ese momento dominado por los hombres.

En los años después de su aparición en 1946, **Sazae-san** crearía toda una parafernalia alrededor de ella: canciones, película de acción, una serie en la televisión y más de 20 millones de libros de dibujos.

Es importante resaltar esto, porque antes de la Segunda Guerra Mundial sólo había unas cuantas caricaturistas femeninas activas, incluyendo a la esposa de *Taro Yashima* que era *Mitsu Arai*, que creó dibujos animados cortos y mangas para niños en el **Proletariado**, que es una publicación de arte y *Machiko Hasegawa* que tenía trabajos cortos, en el **Club de shojo**, empezó dibujando **Sazae-san**, en una tira de periódico.

Con este tipo de motivación, otras artistas femeninas jóvenes como *Ikeda Riyoko*, *Moto Hagio*, *Yumiko Oshima*, y *Keiko Takemiya* debutaron y empezarían a consolidarse gracias al esfuerzo de las pioneras en este género.

Entre los trabajos tempranos de *Machiko Satonaka* destacó una historia corta, **Watashi no Joni** (Mi Johnny ) en 1949 (fig. 26), relató el amor entre una mujer blanca y un hombre negro en un pueblo del sur en los Estados Unidos. La heroína murió después de ser baleada por su propio padre.



Por otra parte, para finales de esta década el grado de contraste entre los mangas de muchachos y muchachas estaba claro, tan sólo en sus tapas. Los de los muchachos son tituladas como: “salto”, “Campeón”, “Desafío”, y “Rey”, mientras para las muchachas son “las Flores y Sueños”, “Princesa”, “los Amigos”, “Pequeña Flor”, y “Enamorada”.

Por lo que los primeros mangas que eran específicamente para las muchachas en Japón no eran dibujadas por mujeres, y la más importante de éstas, fue el **Club de Shojo** de **Kodansha**. Por artistas como *Suiho Tagawa* (más famoso por su clásico **el muchacho Norakuro**) y *Shosuke Kuragane* que creó el ahora famoso **Ammitsu-hime** (La princesa Ammitsu) en 1949 (fig. 27). para la publicación mensual **Shojo**.

Por otra parte, el heredero directo de la tradición del samurai en Japón, no sería ya el ejército, pero si el hampa, ya que la mayoría de la *Yakuza*, o bandas japonesas, veneraban la espada y era motivada por conceptos de honor, que databan de ciento de años en el pasado. Por lo tanto, la *Yakuza* permitió a artistas como *Hiroshi Motomiya* crear historias con relación a ésta. Una variación en la *Yakuza*, eran las ‘bandas de escuelas’, historietas que describen la delincuencia juvenil en escuelas japonesas y era popular entre los lectores estudiantes. Estas bandas eran normalmente inocuas en realidad (los adolescentes japoneses son notoriamente bien-educados por normas americanas), pero su estructura interior se parecía estrechamente a la *Yakuza* del adulto.

#### **1.2.4 Recapitulación**

Definitivamente en la década de los años cuarentas, donde se desarrolló la Segunda Guerra Mundial, los comics tendrían un gran auge, ya que el conflicto armado permitiría que muchos de los héroes de papel, que hoy conocemos, nacieran en este momento, y el ejemplo clásico sería el **Capitán América**, además del crecimiento de las casas editoriales a un ritmo vertiginoso, ya que durante la guerra serían los comics las revistas más leídas.

Por otra parte, los comics sirvieron como un arma política, ya que en sus páginas se dibujaron cientos de encuentros en todas las revistas que publicaban las editoriales, donde

los superhéroes apoyaban a las fuerzas aliadas contra las fuerzas del Eje Berlín-Roma-Tokío, donde por supuesto siempre saldrían victoriosos los aliados.

Y tal fue su éxito propagandístico, que cuando se publicó en un comic que Superman se enfrentó al propio Hitler y lo venció, el jefe de propaganda Goebels se enfureció y acusó a Superman de ser un judío. Lo que convirtió al comic en un vehículo de propaganda yanqui, donde constantemente se escribía el guión de que “luchaban por la libertad y la democracia”. Por lo que ésta década, fue considerada como la consagración de los comics de héroes con mayores ventas, más casas editoriales, además de su potencial como arma propagandística.

Y ya finalizado el conflicto, se volvería hacia los temas de terror, pero estos se desarrollarían más en la siguiente década y se harían los primeros intentos de un comic más subversivo, que abriría la senda para los comics underground, que también se desarrollarían más en las décadas por venir.

Mientras tanto, en México para esos mismos años, la historieta nacional se vio beneficiada con el conflicto armado, ya que varios editores entre los que destacó *Herrerías* fueron a la Casa Blanca para obtener apoyo, tanto financiero como de papel, de lo que lograrían sólo lo segundo, pero que ayudó grandemente al desarrollo de la industria historietil mexicana y es que, para esos momentos, la escasez de papel afectó a la industria editorial en todo el mundo.

Por otra parte, con la llegada de los superhéroes a nuestro país, se desarrolló intensamente este género, pero con el tiempo daría paso a héroes de factura nacional como los luchadores y los charros, además de un gran héroe muy a la mexicana, que nació a finales de ésta década, por supuesto nos referimos a **Chanoc**.

Por otra parte, Japón sí se vería inmiscuido dentro del conflicto de la Segunda Guerra Mundial, ya que era aliado de Alemania, y si en E.U. el comic sirvió de arma propagandística, Japón no sería la excepción, ya que los japoneses la utilizarían para

justificar su expansionismo, cuando éstas se repartían en los países asiáticos, donde mostraban a los aliados como al enemigo y a ellos como los salvadores de la explotación del hombre Blanco (principalmente europeo), ya que muchas veces la población era analfabeta y entendía mejor los dibujos, cosa que aprovecharían los japoneses. Además harían lo mismo en casa, ya que por medio de mangas, le hicieron entender a la población que debían sobrellevar la falta de suministros, ya que estaban a un paso de ganar la guerra, por eso necesitaban el apoyo moral incondicional de todos los habitantes.

### ***1.3 El Comic, la historieta y el manga Underground, 1950-1959***

#### **1.3.1 El comic estadounidense**

Después del período de crisis padecido durante los años (1939-1949) de guerra y posguerra, hacia 1950 se dio en Estados Unidos y en Europa un cambio en la temática de este medio expresivo, ya que quedaban atrás los héroes y los comics con temáticas de guerra, por lo que este cambio conduciría incluso a nuevos y audaces planteamientos estéticos y a un renovado interés de muchos intelectuales hacia esta narrativa dibujada, con frecuencia despreciada y juzgada hasta entonces, como un subproducto o híbrido cultural.

Para inicios de ésta década (1950), las cifras topes alcanzadas por las ventas de los “books” en la década anterior, probaban que los comics podían ser independientes de las exigencias y presiones de los sindicatos, por lo que no era ya el potencial económico del medio el que necesitaba ser regulado para la explotación, sino el contenido en los dibujos y las historias.

Lo que propició el resurgimiento de las campañas moralistas contra los comics, en el clima de un acentuado nacionalismo que caracterizó a la “guerra fría”, aunado a la hegemonía política del Senador McCarthy que ganó gran popularidad, debido a que anunció que tenía conocimiento de la existencia de comunistas en el Departamento de Estado, lo que despertaría sospechas en todos los ámbitos de la vida, incluidos el cine y los comics.

Y aunque éstas campañas moralistas no eran nada nuevo, si llegaron a tener éxito, por la denuncia que hiciera patente F. Wertham en su libro “The Seduction of the Innocent”, y alcanzaría en ese momento gran influencia en ciertos medios pedagógicos.

En este libro Frederic Wertham, analizaría a todos los superhéroes y haría una denuncia moral en contra de éstos, la cual encontró un terreno fértil por la difusión de los *Horror Comics*, lanzados por la empresa **Educational Comics Co.** en 1950, y por los violentos héroes de los comic-books. Y ante estas severas críticas que podrían dañar el futuro de la

industria, los “Syndicates” reforzaron su autocensura y para enero de 1955 se constituyó como medida protectora, el *Newspaper Comic Council*, con la finalidad de diferenciar la producción destinada a los periódicos de corte más conservador y la dirigida a los comic-books. Para ese mismo año (1955), la *Comics Association of America* (fundada en 1953) creó el **Comics Code**, un código de autocensura similar al que para la industria del cine fuera el *Código Hays* (1930), de este código quedaron excluidos los *pocket-books* (libros de bolsillo), considerados como publicaciones para adultos.

Por otra parte, para abril y mayo de 1950 la **Educational Comics Co.**, lanzó **Tales from the Crypt**, **The Haunt of Fear** y **The Vault of Horror**, con dibujantes de calidad como *Al Williamson*, *Frank Frazetta*, *Wallace Wood*, *Joe Orlando* y *Jack Davis*, que a veces abordaron los temas con cierto tipo de humor hoy característico en las sátiras y parodias horriblicas.

Sin embargo, la **Educational Comics Co.** creó una revista que se especializaría en esta tendencia satírica y que sería “**Mad Comics**”, ésta nacería en Octubre de 1952 con formato de ‘book’ y su temática, giraría en torno a temas de horror y de humor delirante, gracias a su creador *Harvey Kurtzman*.

En **MAD Comics**, *Kurtzman* se enfocó a la destrucción de las apariencias moralistas de la mitología popular y se lanzó a la sátira del cine, la televisión, las novelas y los comics, poniendo especial énfasis en ridiculizar, las figuras presentadas al público como heroicas. En cuanto a las historietas, los propios cambios de título revelaron la intencionalidad paródica. De esta forma surgieron: **Bat Boy an Rubin**, **Superduperman**, **Flesh Garden**, **Little Orphan Melvin**, y **Woman Wonder**, entre otros.

Pero sin lugar a dudas, las mejores parodias de comics que publicó esta revista, durante 23 números consecutivos en que apareció con formato de “book”, sobresalieron las de **Batman** (No. 8), **Flash Gordon** (No. 11), **Terry and the Pirates** (No. 6), **Bringing up the**

**Father** (No. 17), **Wonder Woman** (No. 10). “Con el tiempo se volverían a reeditar los primeros 23 números que publicara en su momento **Mad**, por la revista *Ballantine Books*”<sup>31</sup>

Pero **Mad Comics**, caería como comic-book en 1955, no sin antes haber presentado una incisiva caricaturización de McCarthy. A partir del número 24 y durante los tres siguientes números, *Kurtzman* convirtió la revista en un magazine (revista), con mayor tamaño, a blanco y negro y para adultos. Además *Kurtzman* promovería diversas publicaciones satíricas al estilo de la nueva revista de **MAD Comics**, donde colaborarían *Robert Crumb*, *Gilbert Shelton*, *Skip Williamson*, *Jay Lynch*, *Jack Jaxon*, que se volverían representantes del movimiento “underground”<sup>32</sup> (subterráneas) en la década siguiente.

El camino abierto por **Mad Comics** sería seguido por las publicaciones llamadas “underground”, como **The realest** que haría parodias de otros comics.

Por lo que, la editorial **Educational Comics Co.**, seguiría publicando títulos como **Weird Science-Fantasy** (Ciencia-fantasmía de lo Asombroso), **Shock Suspensstories** y **Crime Stories**. Y con ellos definiría su estilo, pero sería con otra de sus publicaciones llamada **Panic**, donde el horror, la violencia, el castigo, la sangre o el misterio serían rebajados al nivel de humor o de parodia y modulados hacía un estilo gráfico, donde el terror fue representado con cuadros cargados de rayas, signos, abundancia de globos, zigzags y el temblor de las letras de las onomatopeyas y de la línea de los cuadros. **Panic**, aparecería en Febrero de 1954; en ella, además de hacer parodia de horror, se harían también de personajes famosos de historietas como “**Dick Tracy**”, “**Li'l Abner**”, “**The Phantom**” entre otros, como lo hiciera también **MAD Comics**.

Por otra parte, se debe destacar dentro del comic estadounidense, que en estos años los superhéroes ocuparon un segundo lugar en cuanto a revistas publicadas, ya que la mayoría se dedicó a la realización de comics humorísticos, en las que aparecía el senador Joseph

---

<sup>31</sup> Masotta, Oscar. Op. cit. p.97

<sup>32</sup> “Underground”, cuyo equivalente en español es “subterráneo”, es el movimiento artístico nacido en Norteamérica como reacción de la contracultura. Supone un apostura artística, crítica, anarquista y de trasfondo intelectualizado.

McCarthy como un personaje bautizado como *Joe Malarkey*, además de personajes verídicos como Fidel Castro y el primer ministro Soviético Nikita Kruschov.

Además se dio una depresión en términos de venta, en la primera mitad de los años cincuenta en especial, de la que algunas de las mayores editoriales no podrían recuperarse. Y con el estallido de la Guerra de Corea (1950-1953), de nuevo las compañías editoriales, apoyaron a su Fuerzas Armadas con la publicidad que aparecía en sus comics.

Por esa época se publicaron series como **Frontline Combat** (1952), **G.I. Joe** (1952), **War Birds** (1952), **Fighting Marines** (1952), **War Fronts** (1952) **Commaders Battle** (1953), **Captain Steve Savage and his Jet Fighters in Korea** (1955) **Fighting Air Force** (1958).

### 1.3.2 La historieta mexicana

En México para esta década (1950), se crearon los cimientos de las grandes industrias editoriales de historietas, ya que en ésta época se formarían las empresas más importantes y se generaron los lazos económicos y políticos que se fortalecerán con los años por venir y explicarán, en parte, el por qué de su fuerza en ámbitos que rebasaron a la “cultura popular”, al “entretenimiento” y a la elaboración de “monitos”.

Para 1950, el director del periódico **La Prensa**, Luis Novaro, fundó **Editorial Novaro**, que con el transcurrir de los años dominaría al mercado de las historietas y esto lo lograría adquiriendo los derechos en lengua castellana de diferentes comics, propiedad de las agencias o editoriales estadounidenses, llenando así los puestos con revistas de **Walt Disney** y **Hanna Barbera**, que en poco tiempo se ampliaron con la compra de los derechos de **Tarzan**, **Superman**, **Batman**, **La Pequeña Lulú** y muchos otros títulos, con lo cual el mercado mexicano se vería gravemente afectado, ya que por 45 comics de origen extranjero, habría sólo una decena de historietas mexicanas.

A la vez, la editorial **Novaro** se adueñó del público infantil, satisfaciendo así la demanda de una clase media forjada en el alemanismo, con títulos como: **Leyendas de América** (1956), **Vidas Ejemplares** (1957), **Historias del Cristianismo** y **Tesoros de Cuentos Clásicos** (1957).

Por otra parte, en estos años *José G. Cruz* fue el primer dibujante que estableció su propia editorial en 1952 para publicar **El Santo** (con la innovación del fotomontaje), al que siguieron éxitos como **Carta Brava** (1943), **El Valiente** (1960) y otros.

Siguiendo el camino de *José G. Cruz*, varios argumentistas empezaron a independizarse de las editoriales periodísticas para formar las propias. Tal sería el caso de *Guillermo de la Parra* y *Yolanda Vargas Dulché*, quienes crearon en 1955 **Editorial Argumentos** (EDAR), con el apoyo “moral” y económico de uno de los principales distribuidores de medios impresos del Distrito Federal, don Everardo Flores, mancuerna que perduraría durante muchos años. Y la primera historieta que publicó **EDAR** fue **Confidencias de un Chofer**, y con el tiempo nacieron títulos como **Lágrimas, Risas y Amor** en 1955, donde nacerían títulos como **Yesenia** (1960), **Rubí** (1960), **Gabriel y Gabriela** (1960), otros títulos fueron **Doctora Corazón**, **Memín Pingüín** en 1952 (este sería reeditado), por mencionar sólo unos ejemplos.

También para 1955 nació **Editormex** con la llegada del italiano *Severo Torelli* y su primera publicación en México se tituló **El pequeño sheriff**, que logró un tiraje entonces de 250 mil ejemplares a la semana. Y en los años sesenta, competiría el mercado al comic estadounidense con historietas de tipo caricatura pero “nacional” como **Hermelinda Linda** y **Capulina**.

Por su parte, **Publicaciones Herrerías** lanzó al mercado en 1953 el **Libro Semanal**, aquellas novelas policíacas y de amor de doscientas y tantas páginas en color sepia, que fueron un gran éxito y cuyos argumentos eran escritos por varias creadoras, entre las que destacó *Laura Bolaños*.



Además **Publicaciones Herrerías** dio paso a **Novedades** (cuna de cientos de historietistas) y para contrarrestar a la fantasía de **Disney** que publicaba **Novaro**, creó la **Novela Policiaca** (1953).

Y para 1954 el coronel *García Valseca* canceló **Pepín**, la revista de historietas que le permitiría crear una gran cadena de periódicos conocidos como **Los Soles** y **Paquito** le sobreviviría por unos años.

Por otra parte, en cuanto a la temática, la historieta volvió superhéroes a los luchadores profesionales que de hecho, ya eran estrellas cinematográficas. Y de los gladiadores destacaron, además del celebre **Santo** en 1952, **Huracán Ramírez** (1952) y **La Sombra vengadora** (1954).

También por estas fechas se produjo **Papito Frito** en 1954, que pudo definirse como una caricatura violenta y desmedida de los héroes más entrañables de la historieta nacional, ésta fue la integración de un tipo de historieta que se insertó en la línea llamada ‘underground’ o ‘subterráneo’, en la que los dibujos son feos, vulgares, exagerados y de mal gusto, pero con una fuerza y personalidad que pocos han alcanzado, por lo que nuestro país no dejó de tener la influencia del movimiento “underground”, iniciado en los E.U. por la revista **Mad Comics**.

Así mismo, no podemos olvidarnos del tradicionalismo religioso y esto se vio reflejado en la historieta nacional, ya que como la mayoría de los mexicanos, es guadalupana: la moral cristiana estaba presente en el melodrama arrabalero, los deportistas de papel se encomendaron a la Virgen de Guadalupe y los superhéroes se enfrentaron al mal con su apoyo. Entre las revistas que tomaron explícitamente la religiosidad como su tema, se encontraban las de **Novaro** que a finales de los cincuentas y principios de los sesentas, difundió en sus series casi todo el santoral católico y abundó en la vida de Jesús. Sin embargo, uno de los primeros que explotaron la religiosidad del mexicano fue *José G. Cruz*, quien en 1954 publicó **Apariciones: la revista de la fe**, en la que las providenciales apariciones de la Virgen fueron las soluciones de las tramas. Con el paso de los años

nacerán dos historietas de inspiración cristera: **Señal** en 1957 y **Apóstol** en 1957 dedicada a la vida de monseñor *Rafael Guízar y Valencia*, en la que colaboró anónimamente *Adolfo Mariño*.

En los mismos años se publicó un suplemento de historietas más atractivo que los anteriores, pero que junto a las vidas de los santos, incluyó aventuras de ciencia-ficción y hasta una adaptación de **La Cruz de Zafiros** (1959) de *K. G. Chesterton*, realizada por *Vicente Leñero*. Asimismo, la consagración de la historieta de este tipo, pudo ser la serie sobre *Fray Martín de Porras*, con argumento de *Carlos Chacón Jr.*, publicada en 1960 tras el enorme éxito de la radionovela.

En continuidad con esto, la competencia entre las editoriales generaría amarillismo, pornografía, terror y violencia. Nuevas modalidades surgieron para ganar mayor mercado, así como las “minis” que lanzaría **EDAR** con doble ganancia: producción a menor costo y redituabilidad veloz, además, cabe mencionar que para entonces *Antonio Gutiérrez* ya había introducido el medio tono, lo que implicaría impresión mucho más económica.

Por lo que al mejorar las técnicas de dibujos y argumentos, las historietas tuvieron mayor impulso y como ejemplos tenemos **Biografías Selectivas** (1959), **Vidas Ilustres** (1955) y **Mujeres Célebres** (1960).

Sin embargo, el melodrama sigue siendo una de las fuentes de la que se alimentaría la producción nacional, tal sería el caso de series tituladas como: *Semanario de historias reales* y repleta de melodramas llorosos como *Miseria* (1950), **El Huérfano**, **Arrabalera**, **Una mujer Como Todas** (1951).

Además de las temáticas antes mencionadas en nuestro país, no se pudo dejar de lado la producción de historietas de guerra, y entonces se publicaron series como, **Frentes de Guerra y Comandos y Marinos en acción**, las cuales eran traducciones de revistas de los Estados Unidos. O bien el legendario **Capitán Wings** (1945), con escenas de la I y II Guerra Mundial, magistralmente dibujada por *Francisco Flores* (fallecido) que luego

alcanzó fama mundial, como uno de los mejores pintores taurinos. También llegarían en esa época, revistas españolas como **Hazañas Bélicas y Relatos de Guerra**.

Por otra parte, cabe hacer un paréntesis en el sentido de que la mayoría de los editores se refieren a su público en términos de “clase baja”, “humilde” e “inculto”. Este desprecio a priori, explica en parte el contenido de las historietas.

A lo que *Yolanda Vargas Dulché* contestó en esa época: “es el eco de la inquietud vibrante de una clase social que no tiene forma de expresarse; la interpretación de sus sueños y esperanzas; la risa espontánea y sincera, la lágrima y el suspiro de una mente atormentada; las ansias de los desarraigados que buscan una luz y una satisfacción mínima en medio de su existencia llena de angustias”.<sup>33</sup>

Además, el Dr. Laslo Radunyi en su artículo “Lectura de historietas entre la población adulta de la Ciudad. de México”<sup>34</sup>, vio con preocupación: “el hecho de que su circulación fuese tan amplia, ya que se puede decir que la lectura y, por lo tanto, la influencia de las revistas de historietas en la ciudad de México mostró proporciones alarmantes al igual que la lectura de historietas publicadas en los periódicos es de una magnitud considerable. Mientras los mayores porcentajes de lectores de historietas se encuentran entre los obreros, artesanos y las amas de casa, las proporciones mayores de lectores de las historietas publicadas en los periódicos se encuentran entre los estudiantes, directores y propietarios de empresas y los profesionistas”.

Y continua diciendo: “la influencia que ejerce la lectura de una revista de historietas en el pensamiento y en las actitudes del lector es más fuerte que la lectura de las historietas en los periódicos, por razones cuantitativas. La mayoría de los periódicos mexicanos publica las historietas solamente en un suplemento dominical, mientras las revistas de historietas más leídas se publican y se leen diariamente”.

---

<sup>33</sup> www.Revista Mexicana de Comunicación, Malvido Adriana, La industria de la historieta mexicana o, el floreciente negocio de las emociones

<sup>34</sup> Dr. Raduayni, Laslo. “Lectura de ‘historietas’ entre la población adulta de la Cd. de México”, en Revista de Ciencias Sociales S. De R.L., México, D.F., 1950, pp. 3-12

“Siendo la única lectura de un considerable número de adultos, y la lectura preponderante de otro grupo más numeroso, estas revistas ejercen una influencia en el pensamiento y en las actitudes de la población, que debe considerarse como un factor negativo, como un obstáculo para el desarrollo cultural del país”. Así terminaría su exposición el Dr. Laslo Raduyni. ”.

### 1.3.3 El manga japonés

“En Japón, los mangas fueron sujetos a sanciones, al igual que el comic en los E.U., esto se debió quizás a su proximidad política con los Estados Unidos. Ya que Japón también fue escenario de protestas contra los mangas”<sup>31</sup>. Y a mediados de los años cincuenta, la Campaña para Desterrar Material de Lectura Mala surgió con el eslogan “*Urania*”, “*Kawanai*”, “*Yomanai*” (“no los venda”, “no los compre” y “no los lea”). Inicialmente su blanco eran revistas eróticas baratas, pero en la ciudad de Okayama se quemó dicho material y además se tiraron mangas de todo tipo al fuego.

Lo que llevaría a los creadores de mangas a trabajar con otro tipo de temas que no pudieran ser censurados, como fue el caso de **Igaguri-kun** (1952) (Igaguri el Joven) por *Eichi Fukui* en la revista **Boken'o**. **Igaguri-kun**, fue una tira del judo que estremeció a los jóvenes japoneses con su acción. **Igaguri-kun** activó una gran novedad que llevó a los mangas deportes como: el béisbol, lucha libre profesional y voleibol. Los muchachos japoneses ya no podrían soñar con ser guerreros o soldados, ellos podrían volverse estrellas de los deportes por lo menos.

Y ya que los deportes exigen devoción total, éstos incorporan lo mejor de la tradición del viejo bushido, con palabras tales como *shunen* (tenacidad), *otoko-rashisa* (virilidad), *gambaru* (caída dura). Por lo tanto, las historietas de los deportes eran un gran melodrama y un sustituto aceptable para las historietas de guerra.

---

<sup>31</sup> F. Schodt, frederik. Op. cit. p. 128

Con estos temas, además del éxito de los aciertos de creadores como *Ozamu Tezuka*, los mangas llegaron a ser consideradas como un medio creativo accesible. Una lista de creadores de la revista **Manga Shonen**, desde principios de los años 50s y hasta los años ochentas, seguirían siendo parte de la industria del manga y éstos fueron: *Fujio-Fujiko*, *Fujio Akatsuka*, *Reiji Matsumoto*, *Hideko Mizuno*, *Shotaró Ishimori*; la lista también incluyó a *Sakyo Komatsu*, un escritor de ciencia ficción y *Tadanori Yokoo*, un ilustrador internacionalmente famoso.

“A los artistas *Takao Saito*, *Masaaki Sato* y *Yoshihiro Tatsurni* les gustaba el estilo **Disney** de dibujo, que era popular en las revistas de los niños y adoptó un acercamiento, más serio y gráfico, para pintar adultos y temas de acción. Éstos artistas dieron a sus historietas un nuevo nombre: **gekiga**, o ‘el drama se imagina’. Y con el advenimiento de la televisión, muchos artistas del *kami-shibai* -que eran narraciones con hojas-, dejarían de lado este arte artesanal para dedicarse al arte del **gekiga** lo que traería a este género nuevos talentos y habilidades de narrativa”<sup>32</sup>.

Por otro lado, muchos artistas hicieron su mejor esfuerzo para ridiculizar los valores del guerrero, por ejemplo *Koremitsu Maetani*, un veterano de la guerra, creó **Robotto Santohei** (el Robot, Pvt. Tercera Clase) en 1950, que fue una historieta antibélica popular en los años 50s.

Por otro lado, “a pesar de la imagen decadente y promiscua proyectada en los mangas, Japón es una sociedad conservadora y sus ciudadanos, están regidos por la mayoría de las normas Occidentales”<sup>33</sup>. Los mangas pintaban un mundo de fantasía fuera de las convenciones rígidas, donde el mundo imposible, es posible.

Y ningún género del mangas ilustró mejor el rol de la fantasía en la sociedad japonesa como los mangas eróticos para adultos. Irónicamente aunque estos estaban “regulados” son los niños y jóvenes quienes festejaban diariamente el sexo y la sangre en sus mangas.

---

<sup>32</sup> Ibidem, p.124

<sup>33</sup> Ibidem, p.132

Ya que en los mangas, los genitales del adulto, el pelo púbico, la comunicación sexual no podían pintarse gráficamente y no podían escribirse ciertas palabras. Y a pesar de esta regulación, o quizás debido a ella, el japonés ha desarrollado un género grande de mangas eróticos para adultos.

Por otra parte, volviendo al folklore de Japón, para finales de esta década tres artistas elevaron los mangas de samurais a un nivel presente y éstos fueron: *Sampei Shirato*, *Gaseki Kojima*, y *Hiroshi Hirata*. Todos ellos surgirían a finales de los cincuentas y principios de los sesentas. En 1959, *Shirato* empezó dibujando el ahora clásico **Ninja Bugeicho** (la Crónica de los Logros del Ejército de Ninjas), éste fue un cuento épico en el periodo de las ciudades-estados belicosas de Japón en el siglo XVI, cuando la nación entera estaba en una guerra sangrienta por el poder supremo. Estos autores explotarían de una manera diferente el tema de los ninjas y el código del bushido, a como se manejó el mismo tipo de temas en la Segunda Guerra Mundial.

#### **1.3.4 Recapitulación**

Esta década de los años cincuenta se caracterizó, por la represión que sufre el comic, por esa cacería de brujas iniciada por el senador McCarthy, que acusaría a diestra y siniestra que había comunistas en todos los ámbitos de la sociedad norteamericana, en el senado del gobierno, el cine y por supuesto en el comic.

Y como una respuesta a éstos ataques, nacieron revistas como **Mad Comics** que hicieron parodia y crítica sobre lo que aconteció para ese momento en los Estados Unidos; **Mad Comics** abriría la senda para este tipo de publicaciones, ya que lo mismo hizo críticas del sistema como de comics “serios”, lo que provocaría su desaparición como comic-book, pero su escuela siguió siendo copiada en las décadas por venir.

Lo que una vez más, nos demostró que el comic tenía un potencial que pudo ser aprovechado para reflejar la mentalidad y la ideología de quien lo escribió o lo dibujó, ya

que le permitió dar rienda suelta a su libertad y a su sentir como artista que luchaba contra una sociedad uniformada, desde su punto de vista.

Además de que se produjo una baja de ventas a mediados de esta década, por lo que muchas editoriales quebraron o fueron absorbidas por los grandes monstruos del comic como son la editorial **Marvel** y **DC Comics**.

Por otra parte, en México, se dieron grandes cambios, en la industria historietil, ya que muchos dibujantes y guionistas abandonaron a **Pepín, Chamaco** y **Paquito**, para crear sus propias editoriales, entre estos nuevos empresarios, nacería un icono cultural que llevó por nombre *Yolanda Vargas Dulché*, con títulos como **Doctora Corazón** o **Lagrimas Risas y Amor** siguen vigentes en las mentes de muchos mexicanos.

También, en esta década nacería **El Libro Semanal** que actualmente se sigue publicando, por otro lado, los luchadores se convirtieron en estrellas cinematográficas y por supuesto de las historietas, por lo que muchos temas de la vida cotidiana se volvieron tema de inspiración para los argumentistas, por lo que la fe cristiana no escapó a este fenómeno, como sería **Apariciones de la Fe**, por mencionar una.

Y al mismo tiempo se desarrollaría la editorial **Novaro**, que reinaría por dos décadas, ya que se dedicaría a comprar los derechos de varios comic estadounidenses, además de una producción nacional.

También se empezaban a hacer estudios sobre la influencia de las historietas entre los lectores mexicanos, como fue el estudio del *Dr. Laslo Radunyi*, que ya no veía a la historieta como un simple pasatiempo, sino como una forma de enajenación a favor de los mercaderes de la historieta.

Por otra parte, en Estados Unidos el Mcarthismo reguló muchos “mass media”, por lo que no fue raro que el manga fuera objeto de represión, quizás porque Japón pasó a ser una colonia de los E.U., ya que hay que recordar que en los E.U. se dio una represión en varias

expresiones artísticas entre ellas el cine y los comics gracias al senador Mccarthy, por lo que no sería raro que sus ideas tuvieran eco sus “colonias” y en lo que se producía en éstas y por su puesto nos referimos a los mangas, ya que éstas serían objeto de protestas, debido a una campaña para destruir lecturas malas, por lo que los mangas terminaron por considerarse dentro de éstas.

Asimismo, los dibujantes se dedicarían a otros géneros, como los deportes por mencionar un ejemplo, en donde los dibujantes y guionistas volverían a incorporar lo mejor del Bushido, por lo que los jóvenes lectores ya no soñarían con ser guerreros o soldados, simplemente se convertirían en grandes deportistas.

Además de que el futuro del manga japonés, estaría influenciado por el dibujante y guionista *Ozamu Tetzuka*, ya que su dibujo fue copiado por las generaciones de dibujantes y guionistas venideros.



## ***1.4 El comic, la historieta y el manga de protesta 1960-1969***

### **1.4.1 El comic estadounidense**

Para esta década el movimiento “underground” siguió y se acercó “más a un estilo dadaísta (este movimiento tomó posiciones contrarias al sentido común y a la propia actividad artística) muchas veces conciente y con imágenes de mayor impacto visual, con más violencia en la posición ideológica (sexo, la guerra de Vietnam, denuncia del “Establishment” en todos sus niveles y una cierta vanguardia en estética) la que no siempre es demasiado clara, aunque ésta se manifiesta en la presentación visual y por lo mismo tiene un cierto estilo gráfico, rico en combinaciones”.<sup>34</sup>

Por esta razón los jóvenes dibujantes “underground” sólo aceptarían contar una historia a condición de convertir los problemas en un dibujos con texto escrito, habría abundancia de “gags” que problematizaron el lenguaje de la historieta (ruptura de cuadros, utilización del dibujo de las letras y exagerada utilización decorativa de la línea).

Por lo que se vio un renacimiento en los comics, con un estilo gráfico-caricaturesco, pero debemos añadir también la emergencia del estilo *feísta* (lanzado en los comics “underground” estadounidenses como propuesta subvertidora del gusto dominante) y de la acentuada permisividad erótica, de buena parte de la producción moderna de la narrativa dibujada a partir de los años sesenta.

Así los géneros altamente fantasiosos como el de la ciencia-ficción, que se desarrollaron en la crisis de los años sesenta, estarían muy ligados a la nueva estética neoexpresionista que intentó alejarse y diferenciarse de la iconicidad fotográfica que predominó en el medio televisivo, principal rival contemporáneo de los comics.

En esta década, asimismo, pudimos observar un comic con un género bélico muy marcado, lo que evidencia que éste estaba al servicio de la política estadounidense. Así, durante la segunda guerra mundial los *malos* eran alemanes o japoneses, cuando se suscitó

---

<sup>34</sup> Masotta, Oscar. Op. cit. p.175

la guerra fría, eran rusos y durante la guerra de Corea, coreanos del norte. Para este momento fueron chinos, vietnamitas o cubanos barbudos. Como dice *Luis Gazca*, el “tebeo se ha convertido en un arma política”.

Esta relación de personajes precipitadamente militarizados, que podría prolongarse ampliamente, inauguró una tradición bélica en los comics que se extendería a lo largo de los conflictos de Corea durante los cincuentas y en Vietnam en los sesentas. Lo mismo podría decirse, de la presentación de personajes soviéticos durante los años que duró toda la “guerra fría”.

Por otro lado, a principios de esta década, en los Estados Unidos se siguió dando cambios en las tendencias (tipo de dibujo y de grafismo, pertenencia a “medios” diferentes, temas y actitud sociopolítica incluso), que se definieron según las siguientes líneas de fuerza: por una parte, fue imposible ignorar una cierta generalización del estilo en la línea de la “tradición de la **Educational Comics**” (**E.C.**), esto es, la influencia de **Mad** en otras series.

El lanzamiento exitoso de dos nuevos “terror comics”: **Creepie** en 1965 y **Eerie** del mismo año ( y no se salió todavía de la “tradición **E.C.**”), tuvieron la modalidad de que en sus historias, el triunfo del bien sobre el mal era lo principal; los fantasmas y monstruos así como los seres malignos en sus páginas eran derrotados. Sin embargo, la **DC** y la **Marvel** con sus títulos no tuvieron este tipo de cambio tan radical. A fines de los años sesenta y principios de los setentas la **DC Comics** continuó publicando sus ya clásicos **House of Secrets** y **House of Mystery**. En tanto la que la **Marvel** lanzó las revistas **Chamber of Darkness**, **Crypt of Shadows** y **Fear**.

Finalmente, la publicación de historietas en dos nuevos medios. Uno de ellos el libro (generalmente de formato pequeño), que si bien había existido siempre, constituyó la empresa ya afianzada de editoriales grandes, “serias”, como **Pogo** en 1948, **Peanuts** (1950), **B.C.** (1958), esto fue, las historietas “intelectuales” invadieron las librerías. Pero otro medio interesante y que no debió dejarse de lado, tratándose de historietas, lo constituyó el tabloide “underground”: un dibujo rudo, un grotresco vigoroso, recorrieron

las páginas de **The Angeles Free Press**, **The East Village Other** y **The Verkeley Barb**.

Es importante señalar que a esta década, se le conoció como el segundo período (Silver Age) de auge de los *comic-book*, que señaló una depresión en términos de venta, la que empezaría en la primera mitad de los años cincuenta y continuaría en los primeros años de los sesentas. Esta recesión estaba presente cuando el editor *Schwartz* llegó a la **DC** e hizo una total renovación de los personajes. Se dijo que la Edad Plateada del “comic book” estuvo marcada por la aparición de **Detective Comics # 225** pues en este número hizo su aparición **El Detective Marciano**, que fue uno de los fundadores de la nueva **Liga de la Justicia**.

Tal vez uno de los motivos por lo que hubo bajas ventas durante tanto tiempo, fue porque tal vez la masa de personajes y de superhéroes de los años cuarenta, estaban hechos muy a la medida de la época de la guerra y de la inmediata posguerra. Y sería la casa **Marvel** quien volvería a ganar el mercado en los años sesenta, basada sobre una estrategia editorial renovada y una nueva constelación de aventuras y personajes

Y efectivamente ésta década se halló perfectamente coloreada por el signo exitoso de los superhéroes de *Stan Lee* y de *Jack Kirby*, el editor y el jefe de arte respectivamente de **Marvel comics Group**. “Las cifras de venta señalan nuevamente una curva ascendente y de creer el informe de la misma compañía (el que no puede estar demasiado lejos de la verdad), **Marvel** vende 14 millones de ejemplares en 1960, 34 millones en 1965 y cerca de 40 millones en 1966”.<sup>35</sup>

Para esta década, serían dos empresas editoriales las que se habían consagrado en Estados Unidos como las más importantes fabricas de superhéroes, tanto desde el punto de vista cuantitativo como cualitativo: la **National Periodical Publications** ( o **DC Comics**), creadora de **Superman** y **Batman**, y la **Marvel Comic Group**, productora de los **Cuatro Fantásticos** entre otros. Mientras la primera solía cultivar un tipo de héroe equilibrado e

---

<sup>35</sup> Ibidem p. 84

intachable, la segunda causó conmoción con sus héroes conflictivos y neuróticos (así como la complejidad de sus argumentos y la delirante desmesura de sus fantasías). Tan es así que, a la larga, los héroes e historias de **DC** terminaron por asimilar y parecerse al modelo de los rivales.

En esta época se vio a varios héroes de la **DC Comics**, que ya conocíamos anteriormente, pero con una apariencia más moderna como: **Flash**, **Green Lantern**, **Wonder Woman**, **Hawkman**, así como **Atom**, que era un personaje nuevo.

Quienes conformarían la **Liga de la Justicia de América** (Justice League of America) con la aparición del **Detective Marciano** y, como mencionamos antes, con este número nació la edad de plata del comic-book para la compañía **DC** y muchos de los personajes, volvieron a aparecer en las páginas de las revistas, pero con guiones y dibujos de nuevos creadores artísticos, por lo que algunos de ellos sufrieron cambios en su apariencia.

Para Septiembre de 1961 se dio otro acontecimiento que vino a sacudir el panorama, pues en **Flash # 123** se dio a conocer que todos los héroes de la edad dorada no habían muerto sino que vivían en un universo paralelo al de los héroes de la edad plateada. Ambos universos se diferenciaron con el nombre de Tierra I y Tierra II. Consecutivamente en este número aparecieron por primera vez juntas las dos versiones del personaje de **Flash**. Cada personaje de **Flash** podía viajar a la tierra del otro haciendo vibrar su cuerpo.

Dos meses después en noviembre de 1961, hizo su aparición el primer comic de **Marvel** de la edad plateada, siendo este **Fantastic Four #1** (Los cuatro fantásticos). Otros héroes de la **Marvel** fueron: **The Hulk** (mayo de 1962), **Iron Man** (marzo de 1963), **The Avengers** (**Captain America**, **Hawkeye**, **Quicksilver**, **Goliath** entre otros, en septiembre de 1963), **The X-Men** (septiembre de 1963) y la resurrección del **Capitán América** (marzo de 1964).

Con todos estos acontecimientos el comic vivía una etapa donde el dibujo y el argumento eran de una gran calidad para su época y se comenzó a abandonar la tradición en el sentido de que los comics eran solamente para los niños. Esto abrió muchas expectativas

y posibilidades que se consolidaron al llegar el comic a la Edad Moderna, como veremos más adelante.

Durante la época de afluencia de superhéroes, éstos poseían ya ciertas características que serían retomadas y acentuadas por **Marvel**, como los supercuerpos relacionados con “elementos” cósmicos, como el fuego, el agua o el tiempo.

Y esto se vio muy marcado con el nacimiento del dios del trueno, que no se debió a un invento propiamente dicho, sino a un préstamo perpetrado en el campo de la vieja mitología nórdica. Deseoso de lanzar a un héroe más potente que **La Mole**, **El Hombre Araña** y **Los Cuatro Fantásticos**, *Stan Lee* (editor, guionista y Showman de la **Marvel**) halló la fórmula, como según él mismo ha escrito, tras un detenido examen de la cuestión: para eclipsar a un superhéroe, nadie mejor que un superdios. Así, en 1962 apareció el poderoso **Thor**, convertido en imagen, por el campeón del dibujo *Jack Kirby*.

Tampoco hay que dejar de lado el hecho de que en ese mismo año, pero en el mes de marzo, el comic **Tales of Suspense** número 39 de la misma **Marvel** se presentó **Iron Man** (El Hombre de Hierro), con guión y dibujos *de Kirby*, éste sería otro héroe que aún hasta nuestros días perdura.

Con esta nueva pleyada de superhéroes se profundizó en la problemática de las personalidades duales, o por su situación siempre exterior al grupo social, los superhéroes podían ser desdichados o con personalidades atormentadas, o directamente enfermos. El más original de los superhéroes actuales, en esta línea, sería **Spiderman**. El superhéroe hizo su primera aparición en el número 15 de **Amazing Fantasy** (septiembre de 1962) y a partir de junio de 1963, apareció en un “book” con su nombre como título. Creación de *Stan Lee* y dibujado en su origen por *Steve Ditko*. “**Spiderman** parece más una reflexión sobre el concepto de superhéroe que un superhéroe auténtico: es ridículo y detenta la personalidad de un solitario asocial. Objeto de persecuciones y odio bajo su personalidad

real, víctima del odio unánime bajo la máscara de **Spiderman**, lleva una vida desgraciada y frustrada”.<sup>36</sup>

Para 1963, *Stan Lee*, quiso añadir un nuevo equipo de superhéroes, que no compitiera, sino que complementara a **Los Vengadores** y a **los Cuatro Fantásticos**, grupos también de su creación. La característica principal de esta nueva revista debió ser que sus miembros no hubieran adquirido poderes, sino nacido con ellos. Esto fue el concepto principal de los **Hombres X**, cuyo nombre se explica en el factor extra (x) en sus genes. ¡había nacido para Marvel el concepto de mutante!, surgía una nueva raza el “Homo Superior”, mutantes dueños de extraños poderes.

**Los X-men**, nos mostrarían historias donde se explotaban las diferencias psicológicas de sus personajes y sería con el guionista *Claremont* que éstos llegarían a vender 100 millones de ejemplares de comics bajo su autoría”.

Otro título que nació en esta época sería la ingenua y atractiva **Little Annie Fanny**, emparentada con *Marilyn Monroe*. Éste personaje saltaría en 1962, a las páginas de *Playboy*, ya que ella sería una mujer codiciada por su sensualidad y gran belleza, además ésta sería una parodia erótica de la desventurada **Little Orphan Annie**, el reaccionario comic de *Harold Gray*.

Y para 1968, nacería el comic-book titulado **All New Zap Comix**, obra del joven dibujante *Robert Crumb*, en San Francisco. Este autor se convertiría en el máximo exponente del nuevo movimiento de protesta, alcanzado gran celebridad con su devastador personaje **Fritz the Cat** (1965). La senda abierta por *Crumb* se revelaría fecunda y generaría, una secuela de comics revulsivos que no perseguían el lucro ni la popularidad de sus autores, sino la protesta de signo libertario, con frecuente recurso a la extravagancia, a la escatología o al erotismo desaforado, manifestados por un grafismo agresivo y poco tranquilizador, bautizado como *feísmo*. Entre los dibujantes más significativos de los

---

<sup>36</sup> Ibidem, p. 99

**Underground Comix** estadounidenses de estos años, cabe señalar a *Bill Griffith, Monoro, Gilbert Shelton, Skurski, S. Clay Wilson, Victor Moscoso*, entre otros.

#### **1.4.2 La historieta**

En México las revistas de historietas o comics circulaban profusamente. Ya que posiblemente después de la radio eran el medio de comunicación masivo más popular. Por su precio, su brevedad y sus características particulares (que combinaban un texto sencillo con imágenes planas, estereotipadas y fáciles de comprender), eran un vehículo eficiente de comunicación social en una sociedad subdesarrollada y pre-alfabeta como la que había en ese entonces en México.

El caso fue, que tanto en México como en América Latina también se produjeron en esos años un resurgimiento en el arte de las historietas, pese al dominio colonial ejercido en el continente por las tiras de origen estadounidense y a la escasa tradición editorial, exceptuando Argentina y Brasil.

La crítica contra el capitalismo y el imperialismo estadounidense en América Latina, estaría también presente desde los años sesenta en la producción de comics cubanos y brasileños. Con estas nuevas series, se demostraba que el Tercer Mundo estaba aprendiendo la lección propagandística de los comics estadounidenses y utilizaba este medio como arma revolucionaria.

Pero a diferencia de otros países latinoamericanos, en el nuestro la circulación de las historietas resultaba excepcional, pues no sólo se compraban al salir al mercado, sino que se coleccionaban, intercambiaban, revendían o alquilaban, aun cuando se desechaban como papel inservible.

Lo mismo puede decirse de la circulación de las historietas en las zonas rurales. Bastaba con asomarse a un mercado o a la casa de algún campesino, para comprobar que la historieta de este género era ampliamente leída y, en muchos casos, era uno de los pocos

contactos de esta gente con el mundo externo. Esto le daba a las historietas otra dimensión aparte de la de entretenimiento o diversión que le son inherentes. Eran también un vehículo de modernización.

Por otra parte, a diferencia de las casas editoriales de comics en E.U. que se encargaron de revitalizar a sus personajes, en nuestro país el melodrama era un éxito consolidado, la editorial **EDAR** lanzaría un nuevo tipo de historietas denominadas ‘minis’. En ese lapso esta compañía hizo contrataciones claves para su crecimiento, como el dibujante *Antonio Gutiérrez*, creador del medio tono y mancuerna de Vargas Dulché en la ya mencionada **Lagrimas y Risas**, *Sixto Valencia*, dibujante de **Memín Pinguín** y *Angel Mora* quién creó a **Chanoc** en *Novedades*.

**EDAR** fue sólo el principio, pues con su crecimiento económico (capitales generados por las historietas y personajes que lograron introducirse en la vida del 45% de la población), surgieron *Editorial de la Parra*, *Publicaciones Citem*, *Editorial Manelick de la Parra* y *Editorial Vid* y al poco tiempo nacerían ‘*Publicaciones PLP*’ y *Productos Novedades* para después asociarse con la editorial **Ejea** y abrir Talleres Rotográficos Zaragoza y *Editorial Game*, S.A.. Lo cual nos habla del gran potencial económico que generaba la historieta para ese momento.

Sumados al crecimiento editorial, los argumentos que se trabajaron para ese momento trataban sobre charros que se modernizaron y adquirieron poderes sobrehumanos como los del invencible **Super Pancho** de *Sandoval* y **Super Charro**, en 1963 de *Navarro y Valencia*.

Además a éstos se agregaron los charros enmascarados como **El Justiciero** (1975), **La Pantera Roja** (1953) y **La Llanera Vengadora** en 1959, moderna *Adelita* que cambiaría el caballo por la motocicleta. Los charros se inmiscuyeron en asuntos de ultratumba y en 1969 se creó **El Caballo del Diablo** al que le siguió poco después **El Jinete de la Muerte** (1974).



A este género se unió, aunque sólo como hombre de a caballo, **Rolando el Rabioso** de *Gaspar Bolaños* quien se inspiró en las novelas de caballerías, quien creó a un inolvidable héroe montado de profundo arraigo nacional.

Por otro lado no hay que olvidar a los héroes nacionales como los luchadores y de éstos gladiadores destacaron, además del celebre **Santo**, y en riguroso orden cronológico: **Neutrón** (1960), el **Señor Tormenta** (1962) y **Blue Demon** (1964), aunque el **Santo** ya había hecho su debut en la década anterior.

Además para un medio de vocación urbana y popular como la historieta, el melodrama tremendista fue el género por excelencia y el arrabal su escenario perfecto. *José G. Cruz* con su **Manos de Oro** (1952) sería el constructor del mito del arrabal en las historietas de los cuarentas y que en los sesentas seguiría teniendo mucho auge.

Con él se iniciaron las historias nacidas en el barrio y hechas para el barrio como **La Flor del Mal** y **Arrabalero**; del barrio también fueron los detectives, como **Peter Pérez** (1954), creado por *Pepe Martínez de la Vega*, que iba de la literatura a la serie radiofónica y finalmente a la historieta.

Por otro lado, la nota roja sería una de las constantes más profundas de nuestro periodismo, desde las primeras hojas volantes ilustradas con grabados en madera hasta las historietas de **Hermelinda Linda**, **Burrerías** (1968), **EL Chichicuilote Vengador** (1975) y **El Sargento Botija**.

Por lo tanto la violencia se ha ofrecido como un hecho cotidiano en ellas y en muchas otras su ilustración gráfica. En 1966 *Pedro Núñez*, *Joaquín Mejía* y *G. González* le dieron vida a **Hermelinda Linda**, la primera bruja “fodonga” de la historieta; poco después *Mejía* y *J. Cabezas* introdujeron al desventurado **Aniceto**, que fue censurado por la Comisión Calificadora de Revistas y tuvo que transformarse en **Burrerías**; en la misma línea se encontraron **EL Chichicuilote Vengador** de *Lavalle* y “**Mamilitas**”, también de él.

Por otro lado, la aparición de los **Supermachos** en 1965, constituyó una auténtica revolución en la historia de la historieta de nuestro país. Desarrollados con base en una peculiar combinación de historieta satírica de personajes y comic didáctico, **Los Supermachos** de *Rius* demostraron que el lenguaje de los monitos era perfectamente compatible con una política no panfletaria y con la exposición antisolemne de contenidos educativos; pero, sobre todo, revelaron la existencia de un público dispuesto a recibir un tipo de historietas para adulto que en vez de embrutecer al lector apeló a su inteligencia y lo obligó a reflexionar.

Y dentro de esta categoría entraría también el cosmopolita *Alexandro Jodorowsky*, que luego sobresaldría como director de cine, destacó con la serie **Anibal 5** en 1966, una aventura de fantasía ciencia que trata el tema de un cyborg-humano con las facultades potenciales por aparatos incorporados a su cuerpo, fue tal su trabajo que se considera una de las mejores historietas jamás hechas en nuestro país.

Contrario a *Rius*, en el aspecto del entretenimiento, para mediados de esta década vería la luz una de la historietas que resultaría objeto de innumerables estudios y críticas que crecerían a la par con ella, nos referimos por supuesto a **KALIMAN, EL HOMBRE INCREÍBLE** (1965) de *Rafael Cutberto Navarro Huerta* y *Modesto Ramón Vázquez González* –“quienes en 1963, como un desafío frente al ambiente de violencia y aquel momento en la televisión y el cine, con protagonistas que explotaban básica y exageradamente dichos valores, decidieron crear un personaje cuyas aventuras se desarrollaran en una especie de “violencia blanca”, en escenarios exóticos y misteriosos; un héroe de impresionante aspecto físico y extraordinaria belleza varonil para el género historietil y cuya extraordinaria cultura e inteligencia le permitieran resolver peligros casi insalvables, utilizando con preferencia el razonamiento y la astucia deductiva, antes que la fuerza o el uso de armas de cualquier naturaleza”.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> [http://Kalimán el hombre increíble.htm](http://Kalimán%20el%20hombre%20increíble.htm)

<sup>38</sup> Irene, Herner, *Mitos y Monitos: historietas y fotonovelas en México*. p. 210

El éxito de la historieta se debió por lo tanto a la gran labor publicitaria que le ha hecho éste medio; de ahí se derivó su éxito cinematográfico y también se dedujo el surgimiento de nuevos héroes de los “monitos” que lo imitaron abiertamente o veladamente (la historieta **Tamakún** de 1977, entre los más obvios).

Sin embargo, **Kalimán** no estaba solo en el estrellato-multimedia, ya que fue el digno hijo del viejo **Tarzan**. Sus creadores supieron, como en su tiempo lo supo *Edgar Rice Burroughs*, que la base del éxito de un producto cualquiera, era su distribución en el mercado y que para ello éste debió cubrirse con la más amplia red publicitaria posible, así como con los sistemas adecuados de distribución masiva.

**Kalimán** y **Tarzan**, tuvieron además de ése, otros aspectos en común: era pertinente recordar al lector que un personaje popular debió reunir dos requisitos fundamentales para garantizar su éxito: “uno, el de su participación como producto en el mercado, el otro como valor ideológico, o sea como producto de cultura que envía mensajes de carácter intelectual y emotivo”.<sup>38</sup>

Y al mismo tiempo se creó una de las editoriales que ocuparía un lugar importante en el monopolio del medio: **Editorial Ejea**, que sería fundada por la misma familia a la que pertenecía uno de los despachos de distribución de la también monopólica Unión de Voceadores, que viendo a través de la circulación mercantil de la historieta un “éxito asegurado”, la abordaron de manera masiva.

Por otra parte, para esta década nacieron dos grandes charros de papel que rejuvenecieron el género: **Alma Grande** en 1961 y **El Payo** en 1966, de *Fausto Buendía* y *Vigil*, además de series como **Grandes Viajes** (1961) y **Fantomas** hacia 1968.

Sin embargo, hay que recordar que en todo el mundo se gestaban los movimientos *Hippie* en contra de la guerra de Vietnam, además de una serie de movimientos

estudiantiles que fueron brutalmente aplastados, debido a la intolerancia, y nuestro país no fue la excepción a esos movimientos sociales y esto se vería reflejado en la historieta nacional y un claro ejemplo lo veríamos en **El Watusi**.

Ya que corría el mes de julio de 1968, cuando en los puestos de voceadores apareció el primer número de una nueva historieta, que en esta ocasión era netamente mexicana: **El Watusi** había nacido en la capital de la República.

Sin embargo, hay que recordar que en todo el mundo se gestaban los movimientos *Hippie* en contra de la guerra de Vietnam, además de una serie de movimientos estudiantiles que fueron brutalmente aplastados, debido a la intolerancia, y nuestro país no fue la excepción a esos movimientos sociales y esto se vería reflejado en la historieta nacional y un claro ejemplo lo veríamos en **El Watusi**.

Ya que corría el mes de julio de 1968, cuando en los puestos de voceadores apareció el primer número de una nueva historieta, que en esta ocasión era netamente mexicana: **El Watusi** había nacido en la capital de la República.

Precisamente nacía **El Watusi** en una época muy difícil para el país, y habría de atravesar por los sucesos de los estudiantes de ese año y la olimpiada que se realizó en nuestro país. Sus creadores fueron como argumentista *Sergio Magaña* y como dibujante uno de los grandes caricaturistas de nuestro país *Luis de la Torre*.

**El Watusi** era un joven que vivía en una vecindad de las tantas que existían y existen en el Distrito Federal. Un muchacho alto, flaco y de pelo largo que vivía sin que le preocupara su pobreza, utilizando un lenguaje muy propio de los jóvenes de su clase.

Entre los temas que se trataron a lo largo de los 23 números de esta historieta, que por cierto eran una crítica al sistema, se tocaron El Dinero, La Independencia, La Natalidad y su control, La Sobre población, La Discriminación, Las Olimpiadas, El Psicoanálisis, La Vecindad, La Revolución Mexicana, entre otros.

Por cierto que **El Watusi** dedicó un número extraordinario a los estudiantes del movimiento de 1968, el cual estaba decididamente del lado de la juventud estudiantil que estuvo envuelta en el movimiento.

Hubo escritores como Juan Vicente Melo que dijeron que la obra de Magaña y de la Torre, lo siguiente: “esta historieta es un documento vivo de nuestra realidad cotidiana”. Con esto se puede apreciar que la historieta causó precisamente lo que buscaban sus autores por medio de dibujos: hacer ver la realidad de esa etapa del país.

**El Watusi** por medio de la historieta logró su objetivo que era poder hacer conciencia sobre muchos de los problemas que en 1968 como ahora aquejaban a los mexicanos.

Ésta, fue una historieta tan bien llevada que tenía que morir, porque aún en México este tipo de publicaciones no tuvo cabida, ya que en estas lecturas se apreció poco el valor de los problemas sociales, era mejor leer temas vaqueros o policíacos que no hacían pensar al mexicano.

### **1.4.3 El Manga**

Mientras, en Japón, para esta década la mayoría de los mangas de niños eran como las de los Estados Unidos. Los héroes educados y morales dominaron sus páginas. Para ese momento temas como el sexo y la violencia aún eran considerados como un tabú, pero poco a poco se irían introduciendo por dos grupos de artistas masculinos que fueron los artífices de esta revolución: aquellos que crearon comedias en las revistas de muchachos y aquellos que dibujaron historias de acción/aventura.

Y un ejemplo de esto son los mangas irreverentes de *Fujio Akatsuka*, quien bajo la influencia de viejas películas cómicas americanas, empezó creando chistes fabricados en serie para las revistas de mangas para muchachos. Anteriormente las tiras de humor de niños habían sido cortas e ingenuas, por lo que las historietas de *Akatsuka* no eran

particularmente eróticas o violentas, pero su nuevo estilo de parodia irreverente del mundo real, a los lectores de todas las edades les encanto y sería retomado después por artistas más radicales .

Por otro lado, tenemos a *Osamu Tetsuka*, uno de los grandes del manga y del anime (animación) en Japón, quien comenzaría a atraer un público tanto local como extranjero con la producción de su material (algunos sus mangas más famosos se convertirían en series televisivas de gran éxito mundial) como: **Astroboy** (1952), **Kimba The White Lion**(1950), **Princess Knight** (o princesa caballero como se le conoció aquí en 1953) entre otros, donde se siguieron resaltando los valores tradicionales como la familia, la lealtad y el amor. Su ejemplo fue seguido por otros muchos *mangakas* (como se les llama a los dibujantes de orietas en Japón), quienes vislumbraron un futuro promisorio en el medio animado y en un naciente vehículo de comunicación que daba sus pininos en el mundo: la televisión.

Y fue precisamente la televisión quien ayudó a impulsar una sana y nutrida competencia en el campo de las productoras animadas de las décadas de los años 60 y 70, llenando las pantallas niponas con animaciones de temáticas tan diferentes como los estilos de dibujos empleados.

Y relacionando la televisión con el manga, uno de las más grandes fuerzas de *Tetzuka* fue que él, además de ser un artista del manga, tendría una carrera paralela en animación para televisión, ya que para 1962 *Tetzuka* formaría Producciones **Mushi**, donde él animó algunas de sus historias más populares: **Tetsuwan Atomu** (el Átomo Poderoso) también conocido como **Astro Boy**, **Jungle Taitei** (Emperador de la Selva) o **Kimba, el León Blanco** y **Ribon no Kishi** (La Princesa Caballero), para la televisión.

Los trabajos de *Tetzuka* son caracterizados por su humanismo y respetar la vida como se ha visto en sus series como **Buddha**, y en **Hi no Tori** (Fénix). Y como fue el caso con **Jack Negro**, fue una saga de un doctor, sus historias tuvieron a menudo una inclinación científica y médica.

Por otro lado, el género melodramático ya se trabajaba en el Japón y esta modalidad del género sentimental, fue ampliamente explotada dentro del **Shonen Manga** (para niñas), entre las décadas de 1950 y 1960, y puesto que la mayoría de los manga eran realizados por varones para un público compuesto principalmente por escolares de primaria, su tema fundamental eran las relaciones familiares (sobre todo entre madre e hija). Por lo que a mitad de los “60s” un puñado de artistas mujeres llegó a éste género y le pusieron su toque y entre ellas podemos contar a *Masako Watanabe, Miyako Maki, Hideko Mizuno, Toshiko Ueda*. Fue tal el éxito de estas nuevas creadoras, que los editores abandonaron la publicación mensual de los manga para realizarla diariamente.

Por otro lado, para 1966 la circulación semanal de la Revista **Shonen** cubrió 1 millón de ejemplares, en 1978 **Shonen** pasó a los 2 millones y en enero de 1981 Shonen vendió más de 3 millones de copias en una semana. Por lo que a mediados de los años 60s la industria había asumido una configuración sobresaliente que se vería a la postre.

Mientras el desarrollo de los comics en los Estados Unidos vaciló y las ventas cayeron, Japón dio a luz a un “Godzilla”. Pero la explosión de la industria no ocurriría sin sacrificio: la impresión colorida que era tan común antes de la guerra desapareció, de ahí en adelante los mangas en el futuro se harían en blanco y negro.

En cuanto a los guionistas y dibujantes, su creatividad no dejaría de explotar un solo tema de la vida cotidiana y esto se vería reflejado en el género conocido como de **Hombres Asalariados**, que trataban temas sobre empresas que contrataban a hombres jóvenes, recientemente graduados de las universidades y a cambio de las largas horas de trabajo, proporcionan seguridad en el trabajo, paga extraordinaria y beneficios extensos.

Así, tenemos que uno de los primeros trabajos que fueron realizados sobre el tema de *Hombres Asalariados*, fue una tira llamada **Fuji Santaro** de *Sampei Sato* que empezó a serializarse en el periódico de **Asahi** en 1965, ésta hablaba de un empleado de una

compañía, muy inmotivado, que en una reunión de trabajo, se mostró pintado con ojos abiertos en sus lentes, para que él pudiera dormir durante las reuniones aburridas.

Otro caso fue el **Tsuribaka Nisshi** (el Diario de un Necio de pesca), de *Juzo Yamasaki* y *Ken'ichi Kitami* cubriría las temáticas tradicionales de los *Hombres Asalariados*, pero con una narrativa fuerte y un estilo de arte detallado.

Otro ejemplo sería la serie **Hirari-hombre** (un juego de palabras para “ágil” y “sueldo”), de *Hiroshi Kurogane*, ésta trataba sobre cuatro empleados de *Pachinko* (El Mach Jongg o Pachinko juego de origen chino, es jugado por cuatro personas -aunque es posible con tres-, que consta de 136 o 144 fichas), que trabajaban en un salón de *jongg de mah* que alteraban el juego todas las noches. Ésta serie estaría vinculada con los mangas del género de *hombres asalariados* y del género de los *juegos de azar*, género del que a continuación mostraremos algunos ejemplos.

De este género del manga, tenemos títulos como **Kugishi Sabuyan**, de *Jiro Gyu*, él realizaría una historia desde el punto de vista del jugador del *pachinko* profesional, otros títulos serían **Pachinka Nimbetsucho** (Un Registro de Jugadores de Pachinko) de *Ryo Sakonji* y **Jinsei Keiba** (la Vida en el hipódromo), de *Kei Tsukasa*, quien realizaría una serie sobre el hipódromo, que también estaba relacionado con las apuestas.

Por otro lado, para 1966 las series de deportes tienen el éxito asegurado y esto lo podemos ver en la serie de béisbol que se llamó **Kyojin no Hoshi** (La Estrella de Los Gigantes), escrita por *Ikki Kajiwara* y dibujada por *Keiba Noboru Kawasaki*, esta serie trataría sobre un muchacho joven de nombre *Hyuma Hoshi*, que soñó con unirse con “Los Gigantes”, el equipo del béisbol más famoso de Japón.

Otro de los mangas más famosos de deportes de todos los tiempos fue **Ashita no Jo** (Jo del Mañana) de *Tetsuya Chiba* y *Asao Takamori*. Y durante cinco años, ésta serie aparecería en la Revista **Shonen**, en la que ésta constantemente conmovió a sus seguidores.



Y deportes como el fútbol tendrían una gran acogida, por los valores que mostraban como el espíritu de equipo, estrategia, y la competencia encajaba perfectamente en el concepto japonés del deporte y los uniformes crearían una aura romántica de amor en los muchachos japoneses. Por lo que el artista Noboru Kawasaki, encontraría en éste, un territorio fecundo en su serie de **Fútbol Taka** (Halcón del Fútbol) en 1978, donde el protagonista era un muchacho japonés de nombre *Taka*, que fue descubierto en Japón por un entrenador de U.S.A.

Y hacia finales de los años 60s y principios de los 70s, se vería un florecimiento de esfuerzos por parte de las artistas femeninas, para extender su género. La historia del voleibol de *Chikako* cuyo título era **Urano Ataque No. 1**, en 1968.

Por otra parte, no podemos dejar de lado, que **Astro Boy** en 1963, serie animada japonesa basada en el manga del mismo nombre que se transmitiría en la televisión norteamericana y mexicana, abriría la senda para series como **Kimba el León Blanco** (“Taitei”, o el Emperador de la selva), ambas de *Osamu Tetzuka*; **Gigantor** o **Tetsujin 28-go** (Hombre de Acero No. 28) de *Mitsuteru Yokoyama*; **Starvengers’** o **Getta Robotto**, de *Go Nagai*; **Uchu Senkan Yamato** (Las Chaquetas de deporte de la Estrella) de *Reiji Matsumoto*; **El Crucero Espacial Yamato** y **Fuerza Cinco** (un paquete de animación del robot guerrero japonés, de *Go Nagai* y *Reiji Matsumoto*). **Los Gigantes Espaciales**, una serie de robot de acción, basados en el **Magma Taishi** (Capitán Magma).

Sin embargo, en Japón, los héroes de muchos géneros de historietas son bastante ordinarios en apariencia. El superhéroe japonés típico, heredaría muchas de las características de sus antepasados samurais. Un ejemplo de esto sería **Golgo 13**, que en 1969 sería una de las historias de manga para los adultos, más famosas de Japón. Creada por *Takao Saito* y su personal, **Golgo 13** sería la historia de un asesino profesional de nombre Duque Togo.

Y en lo que respecta a héroes, también los habría patéticos como fue **Shidenkai no Taka** (Taka el Relámpago de color violeta), de *Tetsuya Chiba*, ésta trataba sobre un piloto kamikaze, que después de su muerte, comprendería que él era un peón en un juego más grande. Por lo que la tradición del bushido en historietas de guerra japonesas, sería manejado como la habilidad para soportar el sufrimiento.

Por último, no podemos dejar de lado a *Hideko Mizuno*, una de las artistas pioneras, que en 1969 dibujaría **Fuego**, una saga de un cantantede la música rock de la cultura americana. En ésta serie se incluyó sexo, drogas, muerte y desilusión

#### 1.4.4 Recapitulación

Durante esta década se dan dos tipos de comics, por un lado, se realizaron comics de protesta, contra la guerra de Vietnam principalmente, ya que los dibujantes encontraron en este medio, la forma de contar la problemática que los rodeaba por medio de dibujos, ya que vieron en sus obras, aunque éstas rompían con el cuadro, con dibujos grotescos y sin sentido, una obra de arte, que tenían mucho que decir y proyectar para crear conciencia en sus lectores, ya que los dibujantes “underground”, lo último que buscaban, era el beneficio económico que pudieron haber generado sus obras.

Y por otro lado, se dio el renacimiento del comic industrial, con la denominada edad de plata, donde los comics se recuperaron de la recesión económica que padecieron desde mediados de los cincuentas y que para principios de la década de los sesentas, daría un nuevo giro.

Por un lado se dio la recuperación económica y por el otro, los superhéroes de la **DC Comics** sufrieron cambios en su apariencia, lo que en un principio puso al frente a **DC**, pero con el surgimiento de nuevos grupos de héroes de la editorial **Marvel**, ésta volvería a estar al frente. Las nuevas creaciones estarían a cargo de *Stan Lee* y *Jack Kirby*, principalmente, que empezaría a crear superhéroes más humanos, como sería el caso de los **X-men**, ya que en esta serie, era una maldición tener poderes, pues son considerados

fenómenos, lo que demostró la intolerancia que los seres humanos mostramos a los que son diferentes a nosotros y gracias a series como ésta, **Marvel Comics** sería el parámetro a seguir por otras editoriales, incluso por **DC**, sus más acérrima rival.

Mientras en México, el melodrama era un éxito consolidado, gracias a la editorial **EDAR**, propiedad de *Yolanda Vargas Dulché*, además de otros géneros como los charros, las series cómicas, a final de cuentas, géneros que se venían explotando desde mucho tiempo atrás y que los mexicanos consumían ansiosamente.

Esta década dio a luz a un gran superhéroe mexicano, que durante los años venideros, sería todo un fenómeno mercadológico, lo que fue para sus creadores una mina de oro, por supuesto nos referimos a **Kalimán**, que llegó a despertar tal inquietud que fue objeto de estudio, lo que generaría que con los años se convierta en objeto de culto.

Por lo que al constatar el gran éxito comercial que llegaron a tener los “monitos”, surgieron otros consorcios como **Ejea**, que aún en nuestro días, es una de las distribuidoras de historietas, que utiliza el erotismo como parte de su mercadotecnia, para vender su producto.

Además surgirían series como **Los Supermachos** de *Rius*, que fue una nueva forma de hacer historietas, ya que se abordaron problemas cotidianos y de esta manera, el autor esperó despertar conciencia en sus lectores, cosa que lograría, tal vez no en la mayoría de los lectores que leen historietas, pero si crearía escuela en los dibujantes y guionistas; por otro lado, estaba el comic de **Anibal-5** que era considerado como un clásico dentro de la producción mundial, ya que era tomada como una de las pocas historietas de calidad que se han producido en nuestro país, lo que nos hizo ver, que desde entonces ha habido dibujantes y guionistas que se han preocupado por darle al lector algo más que melodramas cursis.

Por otro lado, Japón también produciría mangas irreverentes que al principio no fueron tan radicales. Aquí ya se veía el cambio con respecto de las temáticas, ya que para antes de

éste momento, la mayoría de los mangas no se atrevían ir más lejos de lo tradicional y con los mangas irreverentes, se abrió una puerta para que surjan géneros y artistas más radicales.

Aunque, como siempre, hay los chicos buenos, con mangas menos subversivos como fue el caso del famoso *Osamu Tetzuka*, ya que para este momento sus mangas, como sería el caso de **Astroboy**, se produjo para la televisión, lo que ayudaría a abrirle el mercado a las producciones niponas en el mundo entero.

Para estos momentos, el manga estaba tan consolidado en Japón, que los japoneses no tuvieron ningún problema para adaptar cualquier aspecto de la vida cotidiana, a los mangas, por lo que las series basadas en oficinistas, en jugadores, sinvergüenzas y por supuesto, los deportes, no dejaron de tener lugar en el gusto de los consumidores, por lo que a la larga, muchas series de éstos géneros se volvieron clásicos en los años venideros.

Y a diferencia de los Estados Unidos en donde a finales de los años cincuentas y principios de los sesentas, las ventas entraron en una recesión, el manga japonés tuvieron un “boom” comercial, cosa que tendría un gran sacrificio, ya que éstas en el futuro se harían en blanco y negro, sacrificando el color en pro de un mayor número de ventas.

Por otra parte, para finalizar, podemos observar que tanto en México como E.U. a finales de los años sesentas, se crearon series que de alguna manera eran una expresión de rebeldía y un espacio de protesta, para los jóvenes dibujantes y guionistas; ya que en México el melodrama se consolidó y en Estados Unidos, los comics sufrieron grandes cambios, generando así la edad plateada de los mismos, mientras en Japón se generó un “boom” del manga y de las series animadas.

## *1.5 La historieta de los setentas (1970-1979)*

### **1.5.1 El comic**

Para fines de los años sesentas y principios de los setentas, la **DC Comics** continuó publicando sus ya clásicos **House of Secrets** y **House of Mystery**. En tanto que la **Marvel** lanzó las revistas **Chamber of Darkness**, **Crypt of Shadows** y **Fear**.

Ante esta situación la **DC** decidió hacer la competencia con nuevos comics, los que aparecieron con los títulos de: **Ghosts**, **The Witching Hour** y **Secretes of Haunted House**; en estas se pudo apreciar el arte de *Bernie Wrightson* y *Mike Kaluta*.

En los mediados y finales de los años setenta, **Marvel** publicaría **Tomb of Drácula** de *Marv Wolfman* y *Gene Colan*; en tanto que la **DC Comics** realizó **Swam Thing** de *Len Wein* y *Bernie Wrihston*, esta última a pesar de presentarnos un monstruo del pantano, nos mostró que este tenía un gran corazón y ayudaba a los humanos que estaban en peligro o que los acecha el mal.

Además de los títulos antes mencionados, la compañía **Marvel Comics** hizo una serie de lanzamientos de personajes, en ésta década y que aparecieron en el siguiente orden cronológico: **Sunfire** (1970), **Morbius** (1971), **Blaze** (1972), **Cage** (1972), **Drácula** (1972), **Namorita** (1972), **Thanos** (1973), **Death** (1974), **Wolverine** (1974), **Colossus** (1975), **In-Betweener** (1975), **Magus** (1975), **Moon Knight** (1975), **Multiple Man** (1975), **Nightcrawler** (1975), **Storm** (1975), **Capitain Britain** (1976), **Celestials** (1976), **Bullseye** (1976), **Nova** (1976), **Sabretooth** (1977), **Ant-Man** (1978), **Quasar** (1978), **Terrax** (1978), **Northstar** (1979), **Sasquatch** (1979); de estos títulos algunos aún subsisten y otros han desaparecido.

Continuando con las creaciones **Marvel**, crearía al anti-héroe más popular de esta compañía. Para febrero de 1973 inició su aparición **Punisher** en el mundo del comic, quien cambiaría el concepto tradicional del superhéroe. Y fue en la revista **Amazing Spiderman** número 129, cuando los lectores conocieron a **Punisher**; En las revistas en que ha aparecido y en las suyas propias, **Punisher** “trata algunos temas tabú, como el narcotráfico,

la prostitución, el terrorismo y el crimen”<sup>39</sup>. Quienes se dedicaban a ello son sus enemigos mortales a quienes tiene que acabar a como de lugar y empleando en muchas ocasiones la violencia en su más alto grado. Todo ello en temas nunca antes tocados en los comics.

Debemos volver a señalar que **Punisher** tuvo éxito, gracias a que se trató de un personaje real, humano y sin superpoderes, y que solamente actuó con ingenio, experiencia y utilizando su propia ley.

Por su parte, la **DC Comics** le encargaría revitalizar a los viejos ídolos de la compañía a *Frank Miller*, quien alcanzaría niveles de verdadera creación artística con **Batman**, incrustado una nueva riqueza visual de ciudad gótica y a *John Byrne*, quien sería el encargado de realizar una intervención similar pero más opaca con **Superman**.

Y dejando un poco de lado el comic industrial, en 1976 *Richard Corben* presentó el comic-novela: **Bloodstar**. *Corben* utilizaría el horror como materia prima, así como la ciencia ficción y un lejano pasado, donde confluyen la fábula medieval y la fantasía heroica. Una simbología que parece muy grata a *Corben*, era la aproximación del hombre a la bestia, la libertad del individuo y de las amenazas que se cernían sobre ella. Siguiendo la misma línea, para 1978 **Warp Graphics**, al mando de *Richard y Wendy Pini*, publicó **Elfquest**, una historia de aventuras con personajes mágicos, dirigida al público adulto.

### 1.5.2 La historieta

En nuestro país, para esta década, la historieta tenía altas ventas, ya que “en 1970 se vendían 28 millones de historietas al mes, en 1975 los ingresos anuales por concepto de historietas ascendía a mil millones de pesos para los propietarios de las compañías editoras quedando sólo 700 millones para libros, revistas, folletos, etcétera, y hacia 1979 cada mes se lanzaban al mercado en nuestro país, aproximadamente, setenta millones de historietas y fotonovelas, ¡más de un ejemplar por habitante!”<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Smeke, Teddy. “Yo castigo al culpable”, en Revista de Revistas de Excelsior no. 4348, 31 de mayo de 1993, p. 36

<sup>40</sup> Herner Irene, Op. cit. p. IX

Por lo que para principios de esta década, **Novaro** había construido un imperio cuyas redes se extendían hasta Sudamérica en donde exportaba a través del Pacto Andino. **Novaro** no sólo traduciría comics norteamericanos, también realizaría historietas didácticas de factura nacional: **Joyas de la Mitología, Aventuras de la Vida Real, Grandes Viajes, Leyendas de América, Vidas Ejemplares, Historias del Cristianismo y Tesoros de Cuentos Clásicos.**

Pero en la segunda mitad de los setentas los comics norteamericanos de los que se proveía **Novaro** entraron en crisis, lo que asociado al crecimiento de editoras nacionales como ‘**Vid**’ y ‘**Ejea**’ y algunos problemas administrativos pusieron en jaque a la editorial. Finalmente, en 1986, **Novaro** vendería los derechos de las historietas con las que forjó su imperio y desapareció como empresa.

Por otra parte, en ésta década nacerían series como **El Pantera**, que surgiría a principios de los años 70s en la **supermini**. Agente policíaco extraoficial, de origen humilde y criado en un barrio bravo. En donde desde niño aprendió a defenderse de la vida y sus vaivenes; convirtiéndose en hábil karateca, con debilidad por las chicas, con apariencia dura, pero en el fondo es un romántico.

Por otro lado, la serie de **Kaliman** que tendría gran éxito, hizo posible la formación de dos editoriales más: **Racú** y **Racan** donde también *Modesto Vázquez* era accionista mayoritario; sin embargo, en el caso de este consorcio son tres títulos los que generaban grandes utilidades **Kalimán, Águila Solitaria** en 1970 y **Fugitivo**, los cuales también llegaban a Estados Unidos (Chicago y Los Ángeles principalmente) y Sudamérica.

Otras historietas que hicieron historia dentro del medio de la historieta mexicana, fueron las que realizó la Sra. *Yolanda Vargas Dulche*: “en este sentido **Rarotonga** (1973), encarna el ideal arribista, hermanado a los ideales de movilidad social burguesa que la historieta se encarga de reproducir. Lo que **Rarotonga** logra sola –a pesar de ser mulata- y que **Mari Toña**, la cabaretera y **María Isabel**, la sirvienta (ambas personajes de **Lagrimas, Risas y**

**Amor** 1971-1973) también lo consiguen, es saber convertirse en damas de alta sociedad, aunque las dos últimas de la forma tradicional, casándose con sendos industriales”.<sup>41</sup>

En este contexto habría que recordar, que por cada **María Isabel** había miles de cocineras haciéndose viejas frente a la estufa del patrón; que por cada **Mari Toña**, miles de prostitutas no encontraron otra alternativa que la de salir noche tras noche, para ganar cada vez menos pesos y que era precisamente el trabajo mal pagado de miles de obreras el que hace posible una **Rarotonga**.

Y dentro de las temáticas que manejaron las historietas para este momento, vimos que sólo los desvalidos tenían buenas relaciones maritales o filiales. Los “ricos” no tenían este apoyo, este calor. El “Pobre” podía tener todos los defectos del mundo, pero casi siempre era bueno y estaba rodeado de familiares cercanos y comprensivos. Otros medios que utilizaba el “pobre” para defenderse son los recursos sobrenaturales: la magia, la suerte y, a veces, la Virgen de Guadalupe o algún santo. También aparecerían frecuentemente los benefactores. No falta algún “rico” bondadoso que tienda la mano y preste auxilio financiero o ayuda a través de influencias. Hasta aquí llegó el equipo de los desválidos y explotados de la tierra para defenderse. No aparecieron por ninguna parte la solidaridad de clase ni la organización política como medios de defensa. El éxito era estrictamente individual, nunca colectivo.

Lo sorprendente de las historietas mexicanas era que llegaran tan lejos, que señalaran tantas injusticias y luego se detengan tan súbitamente en el reforzamiento del “status quo” (lugar dentro de una sociedad: económico, social, etc.), éstas se quedaron en el sentimentalismo ideológico o en la burla y la ironía, pero nunca dieron el último paso.

Y dentro de los contenidos “sin miedo a exagerar, ya que el lector puede comprobar por sí mismo este hecho, casi no hay historietas o fotonovelas de venta en los puestos de periódicos de nuestro país cuya forma y contenido no sean fundamentalmente violentos y de una u otra forma pornográficos. No sólo sería difícil detectar alguna publicación que

---

<sup>41</sup> Ibidem, p. 233



promueva la devoción al trabajo, sino que por el contrario, nos encontramos con que los contenidos de estas publicaciones niegan al trabajo como tema, precisamente evaden al lector trabajador de aquello que pudiera recordarle su diario trabajar”.<sup>42</sup>

Por otro lado, “se aprenden muchas cosas de ellos: desde como perfeccionar la habilidad de lectura (lo cual se facilita considerablemente porque combinan palabras con imágenes), hasta aprender a situarse en un contexto cultural más amplio mediante la identificación con los personajes del cuento. Juzgada desde este punto de vista, la enorme circulación de revistas como **Lagrimas y Risas**, a nuestros ojos censurable por todo lo que conlleva de fácil sentimentalismo y mal gusto, nos está diciendo que muy a pesar nuestro, esta publicación cumple una función dentro de la sociedad mexicana. Permite a la gente olvidarse de su vida cotidiana –en la mayoría de los casos ésta es difícil y no ofrece ningún respiro ni gratificación inmediatas- así, como reflejarse en la trama de la historieta y aprender cosas de la vida”.<sup>43</sup>

Y un claro ejemplo de esto, “es el de Borola, personaje central de la Familia Burrón y una de las figuras más importantes de las historietas mexicanas. Borola sobresale de entre todos los otros papeles femeninos porque representa la “hidalgúa”; es la mujer caudillo, activa y emprendedora, siempre optimista y con una gran fe en la vida, pero que a veces tiene que recurrir –como cuando va al mercado- a todos los medios, sean limpios o sucios para darle de comer a su familia: Desde “volarse” unos bisteces hasta regatear las tortillas. Ella se enfurece ante la injusticia, protesta por los abusos y además ayuda a sus vecinos, les invita “un taco” o les da un consejo. También esta don Regis, “El Chapatín” él es el papá. Un peluquero que se niega a ingresar al sindicato porque odia la burocracia y la corrupción.”<sup>44</sup>

Ella era la mujer “eje” del hogar, respetada y querida por todos, manipulando siempre por atrás y supeditada a las necesidades de su esposo Regino y de sus tres hijos.

---

<sup>42</sup> Ibidem, p. 146

<sup>43</sup> Oscar Mariclaire Acosta. “La historieta cómica en México”, en Revista de la Universidad de México, V. 27, no. 10, Junio de 1973, p. 14

<sup>44</sup> Fierros, Gustavo. “La familia Burrón”, en Revista de Revistas de Excelsior, no. 4082, 22 de abril de 1988, p. 42

Y con ejemplos como éstos, la historieta posee personajes con trazos más humanos que los superhéroes: a ellos les dolía el estómago o se sentían cansados, tristes, confundidos o aman a alguien y también sienten odio.

El lenguaje de la “Familia Burrón” era claro: los ricos le chupaban la sangre a los pobres. Y a las nuevas generaciones de la clase alta no les importaban los pobres y vivían inmersos en la cultura del “yo primero”. Ahí para los “Burrón”, uno debía protestar contra la injusticia, pero también debía trabajar, ganarse el pan con el sudor de la frente y sobre todo, debíamos hacerlo juntos. Ser solidarios, ayudar al vecino, porque los “Burrón” son así buenas personas y pacíficos, pero con paciencia.

Por último, no hay que olvidar a los Campeones Justicieros **Tinieblas**, **Mil Mascaras**, **el Rayo de Jalisco**, **el Ángel Blanco** (1970) y **Superzán** (1971). De los personajes de historietas contamos a: **Batú** y **Arandú**, paladines de la selva futurista; **Julián Gallardo**, **el Chicano** y **Joaquín Murrieta**, referidos a la agreste provincia mexicana westernizada; el **Cuervo Azul** y **Chanoc**, alegatos a la aventura al por mayor.

### 1.5.3 El Manga

Las historias épicas de más de mil páginas, se establecieron firmemente a principios de los años 70s, con romances como el melodrama **Ashita Kagayaku** (Mañana brillaremos, en 1972) de *Machiko Satonaka* y **Berusaiyu no Bara** (La Rosa de Versalles) en 1972 (fig. 61) de *Riyoko Ikeda*, ficción sobre la vida de Maria Antonieta (Esposa de Luis XVI), llena de romance, aventura, revolución y detalle histórico exacto.

Otra autora que trataría este tipo de temas, sería *Fujio Akatsuka* en **Tsuru-hime Ja** (Aquí esta la Princesa Tsuru) en ésta, la princesa parodia bellamente el estereotipo de la heroína de los mangas. Sus cualidades: era fea, molesta, tenía narices mocosas y los ojos vidriosos.

Por otro lado, artistas como *Goseki Kojirna* se concentraría en historias de samuráis, normalmente trabajaría con el escritor *Kazuo Koike*. Para 1970, este par haría un trabajo de veintiocho volúmenes, que fue la historia de **Kozure Okami** (el Lobo y el Niño). Y al igual que **Ninja Bugeicho** de la década anterior, **Kozure Okami** era una historia de supervivencia, pero también era un cuento de venganza.

Dentro de este género *Hiroshi Hirata*, sería uno de los artistas más realistas de acción, que se concentraría en retratar al arquetipo del guerrero, pero muy violento, dentro de este manga utilizaría el Bushido y su obra sería **Zankoku Shikon Monogatari** (los Cuentos de Crueldad del Bushido). Éste sería el retrato de un samurai grosero, empobrecido pero orgulloso y él mataría a su antagonista sin vacilación.

Otro artista fue *Shigeru Mizuki*, quien perdió su brazo izquierdo durante un bombardeo americano en la Segunda Guerra Mundial, y con su historia **Soin Gyokusai Seyo** (Banzai Acusación) en 1973, ésta se basaría en sus propias experiencias como soldado.

Otros tendieron a describir la condición del japonés en guerra. *Keiji Nakazawa*, un sobreviviente de la bomba atómica en Hiroshima, grabaría su experiencia en **Hadashi no Gen** que fue muy popular en la década de los setentas (Gen Descalzo en 1976), esta fue una crónica dramática del sufrimiento de los sobrevivientes y una exposición del militarismo de preguerra en Japón.

Por otra parte, para 1971 la serie **Juichigatsu no Gimunajiumu** (El gimnasio de noviembre), de *Moto Hagio*, la historia giraría en torno a una escuela de internos en europa, donde los alumnos serían varones. También *Keiko Takemiya*, con **Kaze a Ki no Uta** (Una Canción de Viento y Árboles), en 1976 se extendería este género para incluir el amor entre los adolescentes del mismo sexo. En la escena de la apertura de este trabajo, el joven héroe se mostraba retozando en la cama con un compañero de clase, la historia giraba en torno a las relaciones homosexuales entre muchachos jóvenes. Ésta serie fue muy popular entre las lectoras y es una extensión del tema bisexual, tradicionalmente presente en las historias del manga de muchachas.

Sin embargo, aunque la bisexualidad estaba presente dentro del manga para muchachas, los artistas mostrarían en sus mangas, que desde temprana edad se les enseña a los niños que el trabajo y el esfuerzo eran las medidas del valor de un hombre, lo que mostraría su masculinidad, por lo que este tipo de mangas se basarían en los diversos **oficios** que se realizan en Japón.

Y un artista que explotaría este **género sobre los oficios**, dentro del manga, sería *Kenji Nakazawa*, que sería más famoso por sus historias anti bélicas, aunque crearía una serie llamada **Shigoto no Uta** (la Oda para Trabajar), en ésta historia, los héroes de *Nakazawa* serían todos jóvenes, de familias menesterosas que hacen arroz-curry y tallarines. Sus mangas eran esencialmente melodramas, en alabanza de los valores tradicionales. En otra de sus series titulada **Ohayo** (Buenos días), el joven héroe de nombre *Kenta*, dejó la escuela para trabajar en secreto y poder ganar dinero, para apoyar a su madre enferma y a su hermano más joven.

Uno de los temas principales dentro del género de los oficios, era la competencia. En “**Tateshi no Kensaku**” (‘Kensaku el Constructor’), de *Jiro Gyo* y *Fujio Akatsuka*, el héroe era un joven carpintero aprendiz, que se embrolló en una competencia con un carpintero rival.

En **Tekka no Makihei** (Makihei el fabricante de sushi), de *Yuichiro Obayashi* y *Yasuyuki Tagawa* hablaba de un aprendiz que se quiso convertir en el maestro del *sushi*.

Este tipo de mangas no sólo se limitaron a dar énfasis al profesionalismo de las ocupaciones japonesas tradicionales. Por ejemplo, el artista *Jo Biggu* crearía mangas para jóvenes, como **Pimboke Shatta** (Fuera del obturador de enfoque, en 1978), la historia trataría sobre un joven, que se convirtió en el mejor fotógrafo de Japón. Otra historia sería **Yasuuri Saizensen** (En las líneas delanteras de la Guerra del Descuento), era una historia de vendedores en las tiendas de cámaras de descuento, muy competida de Tokio.

Y por supuesto, hubo las historias inevitablemente, semi-autobiográficas, sobre las personas jóvenes que se hicieron artistas de manga profesionales, un ejemplo notable sería **Manga Michi** ('La Manera del Manga'), de Fujio Fujiko's.

Por otra parte, para 1975 el artista *Eimei Kitano* creó una versión cómica de un manga llamado **Majan Horoki** (los Cuentos de un Mah jonnō Jugador Errante). Viendo el lado cómico de un juego de azar. Trabajos subsecuentes de él, como **Gyambura no Uta** (la Canción de un Jugador) y **Pai Majitsushi** (Los jonnō de Mah del Mago Azul) ha hecho a *Kitano* el equivalente de *Osamu Tezuka* dentro del microcosmo de historietas de *jonnō de mah*. Un ejemplo de esto fue **Kugishi Sabuyan** (Sabu el Artista del Alfiler) de *Jiro Gyū*, y *Jo Biggu*, fue uno de los primeros cuentos que fabricó en serie, durante tres años la **Revista Shonen** que a principios de los años setentas, narraría la vida de un hombre joven, de nombre *Sabu* que trabajaba en un salón de pachinko (el Pachinko es una versión japonesa del pinball americano, un juego que podía encontrarse en casi cada comunidad japonesa).

El mismo dúo de *Gyu* y *Biggu*, conseguirían el éxito con otra serie de nombre **Hochonin Ajihei** (Ajihei el Cocinero), ésta sería la historia de un hombre joven llamado *Sabu* que llevaría a la perfección su oficio escogido.

Por otro lado, para 1970 el ayudante de *Fujio Akatsuka* (que destacó en la década anterior, con las parodias irreverentes de sus mangas), *Kazuyoshi Torii* empezó dibujando una serie titulada **Toiretto Hakase** (Profesor de baño), ésta hablaba de un científico que se especializó en lo escatológico y trabajaba en un retrete donde formó un laboratorio.

En el mismo año, otro ayudante de *Akatsuka* introdujo el sado-masochismo en las historietas de humor de niños, con una serie popular que parodió la estructura de la familia tradicional de Japón, **Dame Oyaí** (Ningún Papá Bueno) de *Mitsutoshi Furuya's*.

Además de *Akatsuka* también otros artistas dibujarían temas **tabu** en los mangas de humor, a menudo de un estilo artístico muy diferente. En 1968, **Harenchi Gakuen**

(Escuela Desvergonzada) de *Go Nagai*, introduciría el erotismo abierto en los mangas de niños, burlándose del sistema educativo monolítico de Japón.

En 1974 la mayoría de los **tabús** tradicionales en las historietas de niños habían sido rotos, pero el **Gaki Deka** (Niño Policia) de *Tatsuhiko Yamagami*, sería una serie que demostró, que la historieta de humor podía asustar.

Como resultado, las muertes grotescamente estilizadas y los baños de sangre se pusieron de moda en los mangas. Entonces se mostró el canibalismo en **Ashura** de *Joji Akiyama*, en la **revista Shonen** en 1970. Al igual que **Ninja Bugeicho**, **Ashura** sería desarrollado durante un tiempo de gran penalidad, en las edad media de Japón.

Por otro lado tendríamos la inocencia y la bondad encarnada en una bella niña de pelo rubio y rizado, su nombre: **Candy Candy** (1975), de *Yumiko Igarashi* y *Kyoko Mizuki's*, que narra la historia de una niña de Michigan E.U., y que su vida gira en torno a su ídolo Anthony. Ésta serie sería muy popular en México para los años ochentas.

La serie de **Candy Candy**, fue un éxito notable en Italia: los niños italianos no tenían idea alguna de que la heroína de cabello rubio era un manga que se creó en Japón. Y debido al eslabón de la televisión, el manga sería acompañado por una fuerte comercialización de papelería, juguetes y archivos, etc.

Por lo que, series animadas como **Candy Candy** basadas en mangas japoneses, tendrían un éxito sin paralelo en Europa, así como la publicación de su mangas en esos países y de esta manera, series como **Giant Robot** de *Go Nagai*, así como su **Grandizer** (**Coldorak** en Francia) en 1975, **Mazinger Z** en 1973 y **Gran Mazinger** (1974), **Space Fantasy** y **Capitán Harlock** (**Albator** en Francia, en 1970), de *Reiji Matsumoto*, por ejemplo, se estimó que *Go Nagai* ha vendido más de 5 millones de copias de libros de mangas y algunos de lujo en ese continente.

Y contrario a lo que pasó en Europa, con respecto de los mangas y series japonesas, debemos señalar que en Japón siempre ha existido una barrera cultural debido a su aislamiento. El problema fue resumido adecuadamente por *Gene Pelc* representante de **Marvel Comics** en Tokio, que ha pasado varios años en Japón intentando hacer un éxito comercial en éste país de los comics americanos: “No ha sido fácil, las personas pueden tolerar cosas exóticas en otros medios de comunicación, pero no en sus mangas. Éstas son una forma de diversión y si es una tensión para leerlas, las personas no lo hacen”.<sup>45</sup>

Además la cultura japonesa ha ido invadiendo al mundo a partir de esta década, a través de acciones comerciales de juguetes, la animación, libros, video juegos y por supuesto, sus mangas.

Los años setentas y ochentas fueron la consolidación de los comics a nivel mundial. Mientras que para los años noventas y cada día se anunciaba, que aparecerían nuevos comics y personajes, por lo que el universo de este subgénero de literatura, sería cada vez más complejo e infinito.

#### ***1.5.4 Recapitulación***

Para esta década, los comics no fueron muy fructíferos como en las décadas anteriores, salvo por los comics de terror que produjeron las editoriales como **DC Comics** que además encargaría de darle otro matiz a sus personajes clásicos como **Batman** y **Superman**, y por su parte **Marvel** se dedicaría a la creación de personajes, de los cuales destacaría **Punisher**.

Éste personaje, sería la antesala de otros antihéroes, que se rigieron por su propia ley y tocaron temas tabú como el narcotráfico o la prostitución, que antes no eran tocados o lo eran muy superficialmente, sin ahondar demasiado en el tema.

Además que empezaron a probar suerte con los llamados comic-novela como **Bloodstar**, donde los autores son libres de explotar diferentes atmósferas, tiempos y personajes, que le dieron otra perspectiva al comic.

---

<sup>45</sup> L. Schodt, Frederick. Op. cit., p.156

Por otro lado, en México se siguió consolidando la historieta nacional que dejó muy buenas ganancias a sus productores, entre los que destacó *Yolanda Vargas Dulche*, quien creó al personaje **Rarotonga**, que fue una mujer negra de singular belleza, que tendría el mundo a sus pies, por lo que hasta este momento, la autora se siguió consagrando como guionista de historietas. Por último, nació el Pantera, un detective muy a la mexicana que se encargaría de poner en jaque al mundo del hampa, por lo que resolvía más los casos, por suerte que por usar un método deductivo.

Sin embargo, no dejó de ser preocupante que la historieta mexicana se alimentó de las desventuras de los desvalidos y en ningún momento intentó hacer alguna propuesta, por lo que indudablemente una característica de la historieta mexicana era que sus personajes eran muy humanos, ya que igual comen, que ríen o se enferman, lo que les dio una característica muy peculiar como fue el caso de la **Familia burrón**.

Mientras en Japón, se siguieron desarrollando series de todo tipo, como las épicas, de ninjas, las basadas en los oficios tradicionales del Japón, y que todas en su conjunto tuvieron éxito. Aunque cabe destacar, que para este momento, los mangas produjeron un erotismo más abierto, gracias al creador *Go Nagai*, que a finales de los sesentas y principios de los setentas abriría la senda, además de crear escuela.

Pero con la internacionalización de series como *Candy Candy*, *Garndizer*, *Mazinger Z*, *Capitan Harlock*, entre muchas otras, permitiría a los japoneses conquistar el mercado europeo, ya que las series animadas de éstos mangas llegarían a tener un éxito sin precedente, lo que a su vez permitiría el éxito de los mangas de estas series.

Sin embargo, los traumas de la derrota durante la segunda guerra mundial y del lanzamiento de la bomba atómica sobre Nagasaki e Hiroshima, se vio reflejado en los mangas, con series como *Gen Descalzo*, que llegaría a tener éxito, ya que ésta, sería de las primeras series exportadas a los estados Unidos y que tendrían gran éxito.



Por último, era de gran importancia resaltar que en Japón, el impacto de los comics no tendrían gran influencia, ni tendrían gran aceptación, ya que la población prefería la producción nacional que la americana , ya que tal vez aceptarían influencia en otros medios, pero no así en sus mangas.

## *CAPÍTULO II*

### *2. EVOLUCIÓN Y CAMBIOS DEL COMIC, LA HISTORIETA Y EL MANGA DE 1980 AL 2000 (CAUSAS E INFLUENCIAS)*

#### *2.1 La historieta, el comic y el manga en la década de los años ochentas (1980-1989)*

##### **2.1.1 La historieta mexicana**

Para 1982 “entre 90 y 100 millones de ejemplares, de historietas y fotonovelas se producían mensualmente en México. Su circulación se amplía al ser leídas por dos o tres miembros de la familia, el consumidor invierte en esta compra más de 700 millones de pesos”.<sup>46</sup>

“Y para 1985, de 406 publicaciones semanales que circulaban en ese año, 284 de éstas y a veces hasta 300 eran historietas, ya que series como **Kalimán**”, llegaron a tirar 2 millones de ejemplares semanales o **El Libro Vaquero** en 1979 y **El Libro Policiaco** en 1981, rebasaron en este mismo año el millón y medio semanalmente. Así, de los años cincuenta hasta esta década, la industria de la historieta estaba consumada, ya que más 500 millones de ejemplares eran producidos al año y más de la mitad del papel fue destinado a la industria editorial, y hasta 1984-1985 generaba una derrama económica mensual de hasta 1250 millones de pesos”.<sup>47</sup>

México era probablemente en esta década, el país donde cuantitativa y cualitativamente, más se había desarrollado el género de la historieta. “No conozco otro –atendiendo a la publicación periódica especializada- con mayor profusión de títulos, ni con más volumen general de producción, edición y venta. Ni tampoco –incluyendo E.U.A.- alguno en que sea superada la venta por no. de edición de una revista periódica de HISTORIETA, exclusivamente **Kaliman, Aguila Solitaria** y **Lágrimas y Risas**, son claros ejemplos; siendo digno de mencionarse, que los primeros lugares de venta en México son revistas

---

<sup>46</sup> Monsivais, Carlos, El Comices algo serio. p. 8

<sup>47</sup> www.Revista Mexicana de Comunicación, Malvido Adriana, La industria de la historieta mexicana o, el floreciente negocio de las emociones

creadas, realizadas –escritas y dibujadas- e impresas en nuestro país, que competían a pesar de imprimirse en un solo color, contra revistas a todo color que utilizarían famosos servicios internacionales”.<sup>48</sup>

De ésta manera, los escritores y dibujantes de Revistas de Historietas en México, a pesar del trabajo forzado, por los requerimientos de la producción masiva, han logrado crear series que han cautivado al público mexicano, tales como **Memín Pingüín**, **Chanoc**, **La Familia Burrón**, entre muchas otras, lo que ha hecho posible incrementar considerablemente a los VIDEOLECTORES.

Por otra parte, la empresas **Novedades Editores** explotaría, lo que puede considerarse como otro género de la historieta, la llamada “*novela ilustrada*” (porque los títulos que publica llevan el nombre de **Libro** y por lo tanto pueden ser coleccionables), pero que pertenece al género historietil, dadas sus características gráficas y narrativas. Estas publicaciones mantendrían para esta década, los más altos tirajes de la industria con títulos como **El Libro Semanal**, **El Libro Policiaco**, **El Libro Rosa** (1956), **El Libro Sentimental** (1978), **El Libro Pasional** (1985) y un caso especial sería **El Libro Vaquero** que tiraría más de millón y medio semanalmente, por lo que sería la más leídas en México. Con estos **libros**, Novedades -que en otras, épocas publicó el celebre “**Chanoc**” de *Pedro Sapiain* y *Angel Mora*-, sostenía a toda la empresa; la historieta constituiría para ese momento el 80 por ciento de su capital y la posibilidad de publicar su diario y sus revistas femeninas.

Las historietas policíacas que se producían en México para esta época, estarían saturadas de violencia, podría decirse que eran descendientes de la “novela negra” –ya que están llenas de mal vivientes, gangsters, pandilleros y policías corruptos-. Circulaban entonces series del **Libro Policiaco** como, **Chicago North Brigade**, **Golden Gate Police División**, **New York Central Park Police Station**, **Miami Port Investigation**, **New Orleans Metropolitan Squad**, **La Novela Policiaca**, **El libro rojo** y **Delito**; todas estas editadas por Novedades Editores. Estas series superarían los 800 mil ejemplares semanales,

---

<sup>48</sup> Vázquez, Modesto. La historietica: Todo lo relativo al lenguaje Lexipictográfico. p. 9

La importancia de estas publicaciones radicó en que: “plantean la pérdida de valores por parte de muchos que han crecido en una sociedad donde la crisis no se supera al contrario, imponen pautas de comportamiento que producen reacciones violentas y con tendencias a la ilegalidad, o sea, al homicidio, al robo, al fraude, a la violación, al asalto, al incesto, a la drogadicción, al alcoholismo, al pandillerismo, al contrabando, al consecuente estado de alerta, y a veces de ansiedad, por parte de la mayoría de los ciudadanos de nuestro país”.<sup>49</sup>

Además, el éxito de las publicaciones de **Novedades** también rebasaría fronteras. Ya que el 5% de sus productos serían exportados a Estados Unidos y otro tanto a Centro y Sudamérica. Para ello contarían con distribuidores en las fronteras y agentes en el interior de la República que se encargarían de hacer circular sus revistas.

Por otra parte, otra de las empresas más importantes en ésta década y la siguiente, sería el grupo de las editoriales **Ejea, Proyección y Nueva Era**, cuyos propietarios, se iniciaron en la Unión de Expendedores y Voceadores de Periódicos y Revistas.

Éstas editoriales llegarían al público con cerca de 20 títulos como: **Yo Acuso** en 1978, **Desastre**(1980), **Sensacional de Policía** (1978), **Sensacional de Vaqueros** (1981), **Sensacional de Luchas** (1986), **Sensacional de Fútbol** (1987), **El Dragón Karateka**, **Espejo de la Vida**, **Ilusiones**, **Secretos del Alma**, **Reto a la Vida**, **Grandes Novelas**, **Grandes Personajes** y otros que publicaba de acuerdo con otras empresas como **Menudo Alegría juvenil** en 1982.

Dentro de esta variedad de temas, el fuerte de **Ejea** en esos años sería la adaptación a la historieta, de la nota roja periodística. Los grandes accidentes como la explosión en el barrio de *San Juanico* han pasado por sus páginas, así como los grandes delincuentes, tal la serie especial que editaron sobre la bibliografía de *Caro Quintero*, con **Grandes Novelas** y **Grandes Personajes**.

---

<sup>49</sup> Martínez Maza, Miriam. Meléndez Tlatelpa, Jorge. Zamora Díaz, David. Op. cit. pp. 52-53

Otros títulos de **Ejea** serían **Sensacional de Barrios** (1989), **Sensacional de Box** (1989), “**Sensacional de Juego** (1988), **Sensacional de Traileros** (1987), **Mi pueblo: historias de barrio**, **Vaqueros indómitos** (1983), **Pepe Planeta**, **Así soy ¿y qué?**, **Los Sensacionales de Chafiretes** (1989), **Maestros, chalanas y demás chambitas** (1989), mismo que manejarían tramas, donde desbordarían la vulgaridad en dibujos y textos muchas veces eróticos y saturados de “albures” o frases de doble sentido.

Por ejemplo, la historieta **Sensacional de Vacaciones** de 1989, nos mostraban, con el pretexto de la diversión, el uso de un lenguaje muy coloquial, utilizando frases de doble sentido e invitando al lector al “descanso”, en un lugar donde los personajes sólo buscan baile, alcohol, sexo y drogas.

Por lo que historietas como éstas, plantearon una vida indolente ante la pobreza, pues ninguno de los personajes piensa en trabajar o desarrollarse, al contrario uno de ellos dice: “que tan gacho será, que hasta pagan por chambear”. Tampoco se hacía ningún intento de reflexión respecto al origen de la pobreza, se aceptó y se utilizó como pretexto para las acciones delincuentes y viciosas.

De ésta manera los lectores, asumían la pobreza, la aceptaron y hasta la utilizaron idealizándola ante las clases socioeconómicas más altas, aunque en realidad reflejaron la ideología promovida por los ricos y desearon integrarse a ella. Aclaramos ésto, porque en las historietas de este género, son muchas las tramas, donde la gente sencilla era la que goza y es feliz: en el barrio, en la vecindad, en el ring, en el mercado, en el autobús, en el colectivo y en la calle.

Por otra parte, la editorial **Vid**, propiedad de Yolanda Vargas Dulche y familia; semanalmente publicaría el género melodramático, de terror, aventura, ficción, religión (**Minimilagros**” y “**Su nombre es Jesús** entre otros) y violencia urbana como **Casos de la gran ciudad** (1983), **Archivo Criminal** (1983), **Memín Pingüín**, **Lagrimas y Risas**, entre otros que pertenecían al género de la nota roja y que tenían tirajes de hasta 70 mil ejemplares cada siete días, harían de la violencia y el sexo ganancia a corto plazo.

Hacia los años ochentas había un predominio de historietas de factura nacional pero también había comics estadounidenses que eran publicados por **VID** editorial, ya que ésta le había comprado los derechos de éstos a la ya desaparecida editorial **Novaro** que terminaría quebrando en la década anterior. Así títulos como **Superman, Batman, La Pantera Rosa**, entre otros.

Asimismo, para ésta década, los héroes mexicanos son pocos, el principal fue quizá “**Kaliman**”, de él se desprendió toda una serie de imitaciones que hasta en la década de los años 80s sobrevivían, como **Águila Solitaria** y **Tamakún**, pero algunos títulos se publicaban como era el caso de **Especial de Rambo**.

Otra historieta que sobresalió durante ésta década, fue la de “**Karmatrón y los transformables**”, que nació en 1986 y que fue una creación de *Oscar González Loyo*, durante seis años salió a la venta, “ya que fue la primera publicación que trató temas filosóficos de los Mayas, Hindúes[sic], Japoneses y Chinos, que tuvo mucho éxito”.<sup>50</sup>

Por otro lado, tuvimos a **Starman** llamado el libertario, fue un superhéroe de factura mexicana, diseñado para satisfacer las necesidades del consumo local. Nació en 1978, creado por *Rafael Cutberto Navarro* y *Modesto Vázquez González*, los autores del aún más famoso **Kaliman**.

En aquel entonces, la película de **Star Wars** (La Guerra de las Galaxias) hacía furor en México y se decidió aprovechar la moda “intergaláctica”, para lanzar al mercado nacional a un nuevo superhéroe.

“Sin embargo, lejos de parecerse a Luke Skywalker o Han Solo (principales protagonistas de esta serie), la imagen de **Starman** se vinculó fuertemente a la de esos superhéroes vernáculos conocidos como luchadores que desde el **Santo** hasta **Tinieblas**,

---

<sup>50</sup> González Loyo, Oscar. *Karmatron y los transformables*, p. 1

siempre han ocupado un sitio preferente en el comic mexicano: el enmascarado musculoso, aguerrido y justiciero”.<sup>51</sup>

Hacia 1983 **Starman** el Libertario desapareció de los Kioscos de periódicos, cuando la radionovela llevaba mucho tiempo de haberse discontinuado.

Por otro lado, tuvimos historietas de corte humorístico con una gran demanda, como fue el caso de: **Video Risa** en 1985, que tenía un lenguaje popular y obstinadamente grosero, sabemos que se producía para el público adolescente de la época. Era una historieta para pasar el rato o perder el tiempo, que intentaba usar la sátira y la burla como un supuesto retrato mexicano. El argumento era hecho a base de “sketches”, que eran un pretexto para desencadenar una serie de situaciones supuestamente graciosas y/o cómicas y el dibujo era de poca calidad artística.

Otro ejemplo sería el formato pequeño de mini-libro (9.2 por 8 cm), que publicaba **Aventuras de Capulinita** (1963) que se distribuía en toda la República, ofreciendo el mismo rato de “diversión” que las anteriores, aunque en este caso se trataba de un personaje hecho famoso por la televisión y el cine, que se divertía haciendo travesuras.

En realidad este tipo de historietas, planteaba sólo la pérdida de tiempo. Las situaciones que se relataban en los argumentos son casi siempre las mismas: fiestas, vacaciones, descansos, ratos de ocio, etc. Sus personajes difícilmente formaban parte de algún grupo de fuerza trabajadora y nunca llegaban a preguntarse nada sobre las relaciones que tienen ellos con el mundo.

En resumen, las historietas nos ayudaban a evadir la vida diaria, la monotonía de la que intentaban escapar muchos leyendo historias concebidas para divertirse y leerse, con un mínimo esfuerzo y entendimiento, porque al final lo que importaba era reírse.

---

<sup>51</sup> Rojas, Arturo Cesar. “Un Superhéroe Mexicano: ¡Starman el Libertario”. en Revista de Revistas de Excélsior No. 4081, 15 de abril de 1988, p.32

A diferencia de la historieta cómica, las novelas e historietas, que en el marco de la vida cotidiana, representaron personas ficticias que no exigieron ni un poco de esfuerzo imaginativo por parte de los lectores; en ellas el destino de los personajes era el amor y la felicidad, aunque la mujer parece ser a veces veladamente, el personaje central, era ella, su cuerpo y su ser quien rodeó la figura del hombre, la complementó y la mantuvo.

Tal vez uno de los títulos más representativos ha sido **Lágrimas y Risas**, historieta dramática de la cual, algunas tramas han sido llevadas incluso al cine. El manejo de las tramas y la explotación de las tragedias y amores por parte de los productores, son factores que regulan la lectura de estas historietas con gran éxito.

Estas historietas gozaron de gran popularidad entre las mujeres mexicanas; quizá como formas de evasión o pasatiempo, son una manera de “descanso” que sobrepasa los límites del tiempo libre pues, se leían en autobuses, en el metro, en horas de trabajo o durante la comida. Tomando algunos títulos nos encontramos con **El Libro Semanal**, **El Libro pasional**, **El libro del sensacional de amor** y **Dulce amor: la novela rosa** (1970).

Por otra parte, en las historietas mexicanas son pocos los ejemplos de adaptaciones, como fue el caso de “**Clásicos Ilustrados**” y “**Clásicos Infantiles**”. También podemos mencionar el caso especial de dos publicaciones, que fueron: **Novelas Inmortales** en 1976, que fue publicada aproximadamente durante 15 años y **Joyas de la Literatura** que se publicó por cerca de 10 años.

A finales de los años ochenta, el “Museo de las Culturas Populares”, ubicado en una casona del barrio de Coyoacan, ofreció al público seguidor de la historieta una interesante exposición retrospectiva de la Historieta Mexicana, así como de sus creadores. Abarcó desde los orígenes y el desarrollo de la misma, en donde se ponía de manifiesto la importancia de la repercusión de la historieta, en lo que respecta a la conformación de la identidad cultural de nuestro pueblo mexicano.



Por lo que esta exposición mostró que la diversidad de temas y géneros de la historieta reside en una total libertad de creación y exploración, así como en su cercanía con las vivencias populares, incluyendo a las que pocos se atrevieron a presentar, el “arrabal urbano” y el mundo de las “bajas pasiones”. La historieta tenía la libertad de observar, crear y manipular los personajes de la vida diaria, tenía la capacidad para transgredir la regla de los géneros gráficos y artísticos: para trastocar el lenguaje normativo y crear nuevos e infinitos lenguajes: “fija y da esplendor al hablar popular”. Las historietas eran testimonio, reflejo y mitología del mundo popular mexicano y por tanto de las principales formas de comunicación impresa de las culturas populares actuales.

Eran expresión visual de tangos, corridos, leyendas, cuentos de aparecidos, pasiones desdichadas, etc. Ambiciosamente trataba de presentar lo que nos pasaba y que otros medios expresan con pudor, plasmando romance, sangre, risas y lágrimas en un lenguaje visual.

Sin Lugar a dudas, la historieta mexicana tenía la virtud de ser leída tanto por gente preparada y gente sin preparación que, incluso en algunos casos, con trabajos pueden leer, y las pocas lecturas que tienen son de este tipo, lo que hacía de la historieta un espacio donde se reflejaba nuestra cultura.

### **2.1.2 EL comic estadounidense**

A principios de la década de 1980, las dos grandes editoras norteamericanas de comics mostraban su anquilosamiento. Estos dos monstruos de la historieta, **Marvel** y **DC**, habían repetido hasta el cansancio a sus personajes principales, “El Hombre araña” y “Superman”, respectivamente.

**Marvel** y **DC**, conformes con sus mediocres y exitosos superhéroes, no habían aportado casi nada al comic actual en comparación a otros grupos creativos. Pero no olvidemos a los personajes **Animal Man** y **Sandman** de la misma **DC**, cuyas historias han renovado a la empresa que les dio vida.

Aunque la compañía **Marvel** siempre había tratado de innovar sus contenidos, creando constantemente nuevos personajes, tal vez unos bien diseñados y quizás otros no tanto, pero a continuación mostraremos un listado con los personajes que nacieron en esta década: **Calypso** (1980), **Electra** (1980), **Shadowcat** (1980), **She Hulk** (1980), **Silhouette** (1980), **White Queen** (1980), **Feral** (1981), **Maelstrom** (1981), **Phoenix** (1981), **Siryn** (1981), **Union Jack** (1981), **Cannonball** (1982), **Wolfsbane** (1982), **Hobgoblin** (1983), **Nomad** (1983), **Puma** (1984), **Strong Guy** (1984), **The Rose** (1984), **Warpath** (1984), **Mojo** (1985), **Nebula** (1985), **Silver Sable** (1985), **Apocalypse** (1986), **Meggan** (1986), **Psylocke** (1986), **USA Agent** (1986), **Mr Siniester** (1987), **Slug** (1987), **Tombstone** (1987), **Kylum** (1988), **Speedball** (1988), **Venom** (1988), **Blackheart** (1989), **Crossbones** (1989), **Jubilee** (1989), **Nighttrasher** (1989).

Otro comics nacerían de películas como la **Guerra de las Galaxias** de *George Lucas* en que se hicieron varios comics, en los que aparecían todos los personajes de la película muy bien dibujados y apegados totalmente a la historia, con una adaptación de *Archi Goodwin* y con ilustraciones de *Al Williamson* y *Carlos Garzón*, alrededor de los años de 1980-81.

Por otro lado para 1983, **First Comics** y **Pacific Comics**, dos editoriales pequeñas, empezaron a dar batalla contra **Marvel** y **DC**.

Pero la explosión de los comics de vanguardia, con personajes propiedad de sus autores, comenzaría en 1984, con la **Tortuga Ninja**, del escritor *Kevin Eastmann* y el dibujante *Peter Laird*. El mercantilismo se tragó a las tortugas y a sus creadores, resultando en el fenómeno de mercadotecnia que todos conocimos y sufrimos.

Dentro de las compañías independientes, para 1989 surgió **Valiant Comics**, empresa dirigida por *Jim Shooter*, **Valiant** comenzaría retomando viejos personajes de la difunta editorial **Western Publishing**, con **Magnus**, **Robot Fighter**, **Solar** y **Man of the Atom**. Aunque siempre fue entusiasta, pero ambiguo como líder, *Shooter* sería despedido de su propia compañía y sacaría nuevas series en el naciente sello **Defiant**.

Para mediados de esta década, las grandes editoriales de comics de los Estados Unidos, **Marvel** y **DC**, ya habían dado muestras de agotar su fórmula de superhéroes, con la muy honrosa excepción de los **Hombres X**, para orgullo de los marvelistas.

Por su parte DC respondió con **Dark Knight Returns** (El regreso del señor de la Noche), una miniserie sobre un **Batman** viejo y decrepito que vuelve a combatir el crimen, realizada por el británico Frank Miller. En esta obra, se renovaba el mito de **Batman**, de Frank Miller, quien realizaría otra serie de nombre **Ronin**, ésta sería la historia caótica de una reencarnación de un samurai sin amo, en un ambiente futurista. Otros dos ingleses, *Alan Moore* y *Dave Gibbons*, desmitificaron a los superhéroes con su descarnada serie **Watchmen**.

Después de esto parecía que no había nada nuevo, por lo que parecía que el futuro de los comics, como medio de comunicación nuevo, el que conjuga la ilustración y el texto en un balance perfecto, estuvo en las empresas independientes. Para fortuna de la **Time-Warner Communications**, dueña de la **DC**, se dio cuenta que había caminos que explorar, con historias inteligentes, narraciones ágiles y muy buenas ilustraciones.

**DC** ya había incursionado en la historieta de autor desde 1989, con la creación de su subsidiaria **Piraña Press**. Esta “compañía dentro de una compañía”, presentaba obras donde los autores eran dueños de su trabajo, tal como **Marvel** lo hizo con su empresa hermana **Epic**. Aunque posteriormente **DC** crearía **Vertigo**, un línea de historietas donde guionistas y dibujantes tienen mano libre, tanto para crear como para expresarse.

Así, la editorial norteamericana **Vertigo** trajo a la luz, a **Sandman**, **Shade**, **The Hanging Man** y **Doom Patrol** (La Patrulla Salvadora) en 1987, entre otras. Todas estas creaciones, se distinguió porque mezclaron aventuras esotéricas, violentas y sobre todo inteligentes. “Estas series mostrarían la exploración del alma, los cuestionamientos a la

sociedad y a la razón de la existencia humana, con buenas ilustraciones, es el futuro de la historieta”.<sup>52</sup>

Por otra parte, para finales de los setentas y principios de los ochenta, aparecieron de la compañía **Marvel: Dracula Lives, Vampire Tales y Tales of the Zombies**, las dos primeras explotarían historias de vampiros humanos y la última el tema de los muertos vivientes.

Y a finales de los años ochenta, las compañías de comics independientes lanzaron al mercado nuevos materiales. Por ejemplo **Eclipse Comics** publicó **Tales of Terror**, con historias de terror sobrenaturales en temas de crímenes o de ciencia ficción. Otros intentos fueron de la **Kitchen Sink Press** el comic **Death Rattle** y de la **Arrow Comics** se publicó **Deadworld**.

Por otra parte, en cuatro ocasiones, las editoriales de comics más poderosas de Estados Unidos, **DC** y **Marvel**, reunieron a sus personajes más famosos en una sola publicación. Estos trabajos no fueron de gran trascendencia en cuanto a la historia se refiere, pero el dibujo sí fue de gran calidad.

Estas publicaciones no fueron de aparición regular, la primera de ellas apareció a finales de los años setenta y la última alrededor de 1983 u 1984 y éstas fueron: **Superman contra el Hombre Araña, Superman y El Hombre Araña, Batman contra Hulk, Los Jóvenes Titanes y los Hombres X**.

Y es en ésta década, que se gesta el tercer período del comic, que se conoció como la *Edad Moderna* que fue situada exactamente después de que acaba **Crisis en las Tierras Infinitas** en 1985. en la cual **DC** trató de reorganizar todo su universo, pues para ese entonces ellos vieron que contaban con muchos mundos paralelos, que hacían que sus historias fueran muy difíciles de entender, era muy problemático que tuvieran continuidad. De este modo, produjeron una saga en la cual juntaron a todos los héroes de **DC** contra

---

<sup>52</sup> Arceo S., Martín. “El Imperio contraataca”. En Revista de Revistas de Excélsior, No. 4347, 24 de mayo de 1993, pp. 38

**anti-monitor**, el cual no fue presa fácil y en esta lucha murieron varios superhéroes como **Superchica**, **Flash** y la mayoría de los héroes de Tierra II. Al acabar esta historia sólo queda una Tierra, por lo cual todo lo anterior a Crisis no se aplicaría en el nuevo universo DC.

Por su parte, la editorial Marvel Comics, también entraría a la edad moderna, con su saga **las Guerras Secretas**, donde los superhéroes harían un equipo, contra sus enemigos más representativos, en una especie de juego de supervivencia creado por un ente alienígena, llamado el **Biyonder**, con esta saga se reestructuraría el universo **Marvel** también.

### 2.1.3 El Manga japonés

Para ésta década Frederick L. Schodt, haría la siguiente declaración con respecto al manga: “los comics están floreciendo hoy en día en América, en la Europa Oriental y en todas las naciones socialistas del mundo, donde ellos juegan un rol en la transmisión de información y ayuda a la formación de sentimientos y actitudes de niños, jóvenes y adultos. La situación en Japón no es diferente. Cada año se imprimen en esta pequeña isla, nación del lejano oriente, cientos de millones de comic books y revistas para decenas de millones de lectores por lo que hay arriba de 3,000 artistas activos”.<sup>53</sup>

Sin embargo, los extranjeros que vivieron en Japón, se maravillaron cuando ellos descubrieron por primera vez como comenzó el gran boom de los comics japoneses. Diariamente ellos están rodeados por la vitalidad de la cultura en los comics, lo que debió ser impensable en sus países de origen. Por ejemplo, ver un hombre de negocios japonés que en su camino al trabajo, iba sentado en el tren con su nariz metida en un comic book para niños. El mismo manga, en una sola semana debía vender 2.5 millones de copias. Y en la misma semana en la TV, debería haber más de treinta marcas nuevas de episodios – hechas mangas- en series japonesas de animación.

---

<sup>53</sup> L. Schodt, Frederick. Op. cit., p. 10

Y gracias a esa lealtad de los lectores hacia sus mangas, alrededor de 4.3 billones de libros y revistas fueron producidos en Japón en 1980, haciendo de ésta una de las naciones que más imprimió en el mundo. Pero el 27 por ciento de todo este total, aproximadamente 1.18 billones fueron comics –mangas- en forma de revistas y libros. Como algunos reportes emprendedores han descubierto que en Japón, se usaba más papel para mangas que para papel de baño.

Por otra parte, la forma más común de mangas japoneses, es el de *historia-historieta*, ya que éstas se fabricaron en serie, primero en revistas cómicas y luego se compilaron en libros que estaban integrados por miles de páginas, que pudieron durar mucho tiempo. Los mangas eran separados en géneros: para muchachos (**manga Shonen**), muchachas (**manga shojo**), hombres, y mujeres, pero todos se caracterizaron por tener un gran número de lectores.

Las ventas de los comics americanos han decaído dramáticamente desde los años cincuenta en Japón, cuando la industria fue destruida casi por la regulación y la competencia de la televisión. Se publicaban mensualmente y si llegan a tener una circulación de 300,000 era raro y no había ninguno por semana.

Para 1980 las cinco revistas para muchachos (**Manga Shonen**) más vendidas fueron: **Shonen Jump** (muchachos de salto), **Shonen Champions** (muchachos campeones), **Shonen Magazine** (Revista de muchachos), **Shonen Sunday** domingo de muchachos) y **Shonen King** (Rey de los muchachos), todas combinadas generaban una ventas de casi 9 millones para éstos años. Tan sólo **Shonen Jump**, a veces vendió en una semana más de 3 millones de copias. Y haciendo una comparación con la revista americana **Newsweek**, esta vendió sobre el mismo número de copias que **Shonen Jump**, pero con la diferencia que la población de Japón era sólo la mitad de los Estados Unidos.

Los Grandes editores de libros como **Kodansha** y **Shogakkan** poseyeron las revistas de mangas más populares, ya que cuando la serie de una revista demostró tener popularidad duradera, se compiló en forma de libro y se vende a través de la distribución de éstos. Éstos libros cómicos eran un medio para conservar lo mejor de lo

que se produjo. En ellos se emplearon una calidad superior de papel, que contenía un mínimo de 200 páginas, y para los conocedores, hubo ediciones caras y difíciles de conseguir.

Cuando se publicaba una serie, los mangas se componían de muchos volúmenes y sus ventas podían subir por las nubes, un ejemplo de esto sería el cuento de la comedia de *Fujio-Fujiko* que tuvo como personaje principal a un gato robot llamada **Doraemon** que fue serializado en una revista por **Shogakkan** en 1970 y ya se ha compilado en una serie de veintiséis volúmenes de libros, él cual ha vendido más de 50 millones de copias. Otro ejemplo sería **Tsurikichi Sampei**, un cuento que trató sobre la pesca y que fue creada por *Takao Yaguchi*, empezó a ser serializada en una revista de **Kodansha** en 1973 y por 1981 igualmente fue compilado en cincuenta volúmenes, con ventas de más de 16 millones de copias en 1981, misma que fue la mejor novela vendida en la historia de la industria nipona, según informes recibidos.

No obstante, de más de cien millones de mangas que fueron publicadas en 1980, éstas representaron aproximadamente 10 para cada hombre, mujer y niño en Japón, o ligeramente más de 27 para cada casa.

El resultado: pudieron encontrarse revistas cómicas y libros por todas partes, había personas en los trenes, en peluquerías, salones de belleza, restaurantes, casas, oficinas y fábricas leyendo mangas. Las librerías locales pudieron dedicar más de la mitad de su espacio a los estantes de los mangas, y ponían señales grandes que decían “No Hojear”, ya que sus pasillos eran intransitables por las personas que las leían. Los kioscos de las estaciones de Trenes estaban estratégicamente localizados en plataformas y cerca de las salidas, haciendo así, un gran negocio durante las horas pico.

Los japoneses han descubierto que los dibujos animados y los mangas, eran eficaces y a menudo una forma corta de información, ellos los usaron en todas partes: en señales de la calle, los mapas de tiendas, manuales de instrucción, electricidad y facturas de gas e incluso en el directorio telefónico.

En la primavera de 1980, los mangas japoneses recibieron finalmente el reconocimiento oficial, cuando el gobierno japonés patrocinó a **Osamu Tezuka** y **Yoshiya Soeda**, un sociólogo, en una gira de lectura/filmes en los Estados Unidos para informar a los americanos sobre la cultura de los mangas japoneses.

Las únicas historia-mangas japonesas publicadas en América, que usaron la obra de arte original son las de *Keiji Nakazawa*. A finales de los años 70s un grupo de paz no lucrativa en Tokio, publicó **Hadashi no Gen** (Gen Deszcalzo), y empezó a exportar copias a los países alrededor del mundo, incluso los Estados Unidos. Ésta serie relató el bombardeo atómico de Hiroshima.

Por otra parte, el artista *Barón Yoshimoto* ilustró una historia en **Conan** de **Marvel Comics**, cuando *Shinobu Kaze* trabajo diez páginas de la serie **Violencia se Vuelve Tranquilidad** en la revista **Heavy Metal**, una revista japonesa, publicó un titular sensacional: “Los Mangas Japoneses Exportaron Finalmente”.

Además las historias sobre **bombas** de *Keiji Nakazawa*, se habían publicado en más de veinte revistas mayores y periódicos por el país, mientras *Osamu Tezuka* con su serie **Golpe del Mono** (Kazuhiko Kata) ganaría un premio en 1980 y 1981, respectivamente, en la Convención de Comics de San Diego.

A la larga, los mangas japoneses pudieron tener un impacto más grande en los artistas americanos mostrando un nuevo potencial en el medio. Los caricaturistas subterráneos han estado presentes en la historia del manga japonés, a través de las ediciones inglesas del trabajo de *Keiji Nakazawa*.

Dadas sus incursiones en el mercado europeo, no fue sorprendente que los mangas japoneses hayan anotado su éxito más grande en un área más íntima a casa: Asia. La proximidad cultural con Hong Kong, Taiwán y Corea Sur ha hecho más fácil para los mangas japonesas tener éxito. Como resultado, casi todos géneros que se han publicado de



mangas japoneses, normalmente en formato de libros monocromáticos son idénticos al de Japón, pero desgraciadamente para los artistas, éstos han sido a menudo ediciones piratas.

Las historietas japonesas han logrado algo en Asia, lo que las historietas americanas nunca pudieron hacer. Por ejemplo en China **Tetsuwan Atomu** (Astro boy) de *Osamu Tezuka* en diciembre de 1980, ésta vieja serie en blanco y negro, se volvió la primera serie animada de televisión extranjera en China y fue seguido pronto por la publicación de mangas. Con la transmisión de la selva de **Tezuka Taitei** (Kimba el León Blanco), se repitió el éxito.

#### **2.1.4 Recapitulación**

Para esta década de los años ochenta, aumentó el consumo de historietas, lo mismo que de títulos nacionales, tales como el **Libro Vaquero** y **El libro Policiaco** de **Novedades**, que tendrían gran demanda por parte de los lectores.

Además, en esta década se empezó a consolidarse **Ejea**, otra empresa que había empezado a despuntar desde la década anterior, pero que en este tiempo se consolidó, gracias a títulos como **Sensacional de Trailereros**, que inundaría el mercado con este tipo de historietas, que como motor de compra, utilizaban un lenguaje soez y lleno de albuces, además de despertar el morbo de los lectores.

Asimismo, una serie independiente que llegó a tener gran éxito, para ese momento, fue **Karmatron y los transformables**, lo que nos indicaba que si se lanzaba un producto independiente, no forzosamente tenía que ser un fracaso financiero, aunque claro esta, había que conocer los mecanismos adecuados dentro de la industria historietil, como ha sido principalmente la distribución.

Aunque, para esta década se dio un aumento de historietas, que de alguna manera querían reivindicar este medio, con la impresión de un clásico de la literatura, como **Novelas Inmortales**, ya que con ejemplos como este, se le quería mostrar a los lectores que la historieta si podía enseñar.

Por último, a nuestro país llegó la influencia del fenómeno **Star Wars** (Guerra de las Galaxias), por lo que no solamente se imprimirían comics de ésta película, por parte de la hoy desaparecida **Novaro**, sino que se engendraría algunos superhéroes galácticos, pero eso si muy a la mexicana como **Starman el Libertario**.

Por otra parte en Estados Unidos, el comic volvió a “evolucionar”, ya que durante este periodo, entramos a lo que los estadounidenses llamaron la “época moderna del comic”, ya que las casas editoriales de comics más importantes renovaron sus “universos de héroes”, debido a las incongruencias o contradicciones en las que llegaban a caer, por lo que se desarrolló la saga *Crisis de las tierras infinitas*, por parte de **DC comics**, mientras **Marvel** haría lo propio con la saga *Las Guerras Secretas*.

Para este momento, algunas editoriales más pequeñas e independientes como **Valiants**, empezaron a darle batalla a los dos monstruos editoriales, que trataría de darle un nuevo giro al concepto de los superhéroes.

Además, los comics empezaron a producirse también para un público más adulto, con historias más complejas como *Dark Night Returns*, que fue una novela comic, basada en un **Batman** viejo y decrépito, que volvió de las sombras y que con los años, se volvería una obra de culto para los fans de este género.

La editoriale **Marvel** crearía **Epic** otra editorial, donde se desarrollarían comics con mayor profundidad en sus temáticas, por su parte **DC** crearía **Piraña Pres** y **Vertigo**, teniendo gran éxito la segunda.

Por otro lado, en Japón, los mangas siguieron creciendo en número de producciones, de dibujantes y guionistas, de hecho, ésta década ha sido una de las más fructíferas en su historia, llegando incluso a utilizarse más papel en la producción de mangas que para baño. Lo que puso a este país, como una de las naciones que más leyó en el mundo, pero no solamente mangas, sino periódicos, revistas y novelas.

Además, ya era tal el éxito de los dibujantes japoneses, que muchos de ellos terminarían dibujando para las grandes editoriales de comics de los Estados Unidos, lo que demostró una vez más, que éste género en Japón seguía desarrollándose y pudo exportar su producción a los Estados Unidos, cosa que harían en la década siguiente a nuestro país.

## 2.2 *La decadencia de la historieta mexicana frente al comic y el manga (1991-2000)*

### 2.2.1 **La historieta mexicana**

Agustín Campos sostenía que “para 1995 se vendían más de 200 millones de historietas al año. Asimismo, la colección de historietas se ha convertido en un hobby de mucha gente, así como un área de inversión que mueve mucho dinero. Efectivamente, la industria editorial relacionada con la impresión de los comics se ha desarrollado y se mantiene poderosa”.<sup>54</sup>

Y para 1998 “los 400 millones de ejemplares de comics y noveletas que consumen los mexicanos al mes lo dicen todo. Aunque claro, no todas son de calidad”<sup>55</sup>.

A principios de ésta década, la historieta en México cambió su calidad de técnica y argumento en forma radical. Comenzaron a aparecer en los puestos de periódicos decenas de ellas con temas pobres, llenos de violencia y de sexo que estancaron la evolución de la historieta

Y ejemplo de esto, serían los títulos de editoriales como **Ejea** que siguió publicando títulos como: **Sensacional de mercados** (1992), **Relatos de presidio** (1993), **Amores y amantes** (1994), **La ley del revólver** (1994), **Las chambeadoras** (1995), **Praderas sin ley** (1995), **Almas perversas** (1996), **Chicas Trabajadoras** (1996), **Frontera Violenta** (1997), **Las chalanas y demás chambitas** (1997), **Sexacional de cariñosas** (1997), **Sexacional de colegialas y estudiantes** (1997), **Atracción Explosiva** (1998), **Luchas calientes y gordas del ring** (1998), **Cachondas del lavadero** (1999), **Consejera Sexual y Otras intimidades** (1999) **Eróticos Anónimos** (1999), **La loca historia del sexo** (1999), **La vida excitante y brutal** (1999), **Picaras, infieles y ponedoras** (1999), **Querubines y diablillas** (1999), **Sabánas Mojadas** (1999), **Sabrosonas y bien entronas** (1999), **Fantasías Eróticas** (2000), **Mujeres inmemorables** (2000), **Picosita** (2000), **Calor entre**

---

<sup>54</sup> Agustín, Campos, En la tarea llamada educar. p. 88

<sup>55</sup> García García, Eduardo. “¡Mangamania!”, en Revista de Revistas de Excélsior, Julio de 1998, no. 4466, p. 38

**las piernas** (2001), **Chistorietas** (2001) y **Zeraky** en 1999 que era de una editorial independiente.

Y con títulos como éstos, Luis Rey Ordier, dio su opinión “El panorama actual de la historieta es pésimo” y agregó: “las historietas mexicanas no evolucionaron. Se estancaron. Y los mensajes y técnicas de las actuales son para enajenar y habituar al público a las lecturas fáciles que no aportan nada, y una posible solución para mejorar la calidad de las historietas es la de formar talleres especiales donde maestros y alumnos, a través de la investigación, busquen nuevas técnicas y argumentos que sin duda modificarían en algo el panorama que vive actualmente la historieta mexicana”.<sup>56</sup>

Por otra parte, para principios de esta década, sólo sobrevivirían títulos como **La Familia Burrón**, **Chanoc**, **El Libro semanal**, **El Libro Vaquero**, **Kalimán**, **Fantomas**, por mencionar algunos.

Y con éste tipo de títulos, la historieta industrial, ya no se preocupó por explorar nuevas opciones tanto en la creación de argumentos, de dibujo e incluso con la creación de nuevos personajes o títulos.

Por lo que le tocó en esta década a la *historieta alternativa*, probar nuevas técnicas de dibujo (principalmente influenciados por el comic estadounidense y el manga japonés), de argumentos, títulos y personajes.

Por lo tanto, definiremos a la *historieta alternativa* o *independiente*, como: publicaciones de autor, que además son productos que no están comercialmente probados y cuentan con la calidad suficiente para competir en el mercado internacional, sus propuestas son alternativas e innovadoras que apuestan a lenguajes y estilos nuevos de lectura y son autofinanciadas por sus creadores, desarrollándose sin la injerencia de las grandes editoriales, asimismo sus creadores intentan cambiar la idea de que la historieta no es subliteratura sino que tratan de insertar calidad y cultura a lo que desarrollan.

---

<sup>56</sup> Siller, David. “Historia de la historieta”, en Revista de Revistas de Excélsior No.4349 pp. 37-38

Y ejemplos de esto serían las historietas independientes como **Galimatías** de Guadalajara, **Bronca** o **Snif** revista que produjo la Asociación Independiente de Historietas.

**Bronca**, así fue titulada esta historieta, creada para gente adulta que gusta de este género de lectura de las historietas. Fue un grupo de fanáticos de la historieta, quienes conjuntaron a una serie de grandes guionistas y escritores de habla hispana y además invitaban a todos aquellos que se sintieran en uno u otro campo, listos para intervenir en esta revista cuyo director fue *Paco Ignacio Taibo II*.<sup>57</sup>

El diseño de la publicación y la portada lo encargaron a *Juan Manuel Aurrecochea*, siendo miembros del consejo editorial de **Bronca**, *Jorge Belarmino Fernández*, *Ángel Mora*, *Sixto Valencia*, *Paz Alicia García Diego* y *Juan Alba Ecko*. Todos ellos intentaron darle a México una revista adulta de historietas. Esto sucedía cinco años después de que otra revista del mismo tipo había desaparecido, nos referimos a **Snif**.

Desafortunadamente, estos títulos no son leídos por el lector habitual de historieta y se pierden en un mar de publicaciones. Asimismo había excelentes historietistas fuera de la industria como *Magú*, *El Fisgón*, *Rocha*, *Ahumada*, *Helguera*, *Palomo* o *Ulises*, entre otros, que tampoco llegaban al gran público. Y es que, como dijimos y ante la situación que priva en el medio, cualquier plan para editar de manera independiente, se topó frente a la incapacidad para competir con el monopolio y ante condiciones de distribución demasiado altas.

Resultaba paradójico que poseyendo tantas posibilidades gráficas y narrativas, la historieta en México ofrecía pocas opciones a sus lectores, como resultaba paradójico que a pesar de encontrarse a diario en las viñetas, ni los argumentistas y dibujantes conocían a su público ni éstos supieran cómo trabajan los primeros.

---

<sup>57</sup> “El último intento de una historieta adulta”. en *Revista de Revistas de Excélsior*, no.4081, 15 de abril de 1988, p.37

Y en medio del desconocimiento y en tanto no surjan otras opciones y un público de historieta exigente que reclame contenidos a su altura, el negocio de las emociones seguirá en manos de un imperio, cuyo reinado lleva ya más de medio siglo gobernando, en silencio, los hábitos culturales de millones de mexicanos.

Por otra parte, a través de los suplementos **Másomenos** del periódico **unomásuno** y después de **Historietas** de **La Jornada** hemos conocido personajes memorables: **Mike Goodnes** (1988) de *el Fisgón*, **La vida en el Limbo** (1979) de *Ahumada*, **El capitán Pelotas** (1979) de *Sergio Arau*, **El Águila y La Serpiente** en 1988, de *Luis Fernando* y, por supuesto desde Guadalajara, el famosísimo **Santos** de *Jis y Trino*.

Después, han venido los intentos de darle a la historieta la importancia que tiene, como la revista **Gólem**, proyecto que desgraciadamente quebró.

Otro ejemplo, fue **El Gallito Inglés**, en donde sus colaboradores se conocieron durante las esperas en **La Jornada** y estos eran *Averán, Ricardo Camacho, José M. Quintero, Clément Damián Ortega, Eduardo Rocha, Ricardo*.

Bajo la dirección de *Víctor del Real*, esta revista además dio a conocer autores *Peláez y Luis Fernando*, entre otros latinoamericanos, principalmente cubanos y argentinos como *Richar, Víctor Páez, Alberto Fasce y Rodríguez Noa* entre otros.

**Tripodología Felina** fue lo último en cuanto a producción nacional se refiere. El equipo estuvo integrado por *Bernardo Fernández (BEF), Bachan, Alfonso Acosta y Luis Javier Carcass* quienes lograron crear una nueva historieta desmitificadora, irreverente, humorística e inteligente con un estilo muy fresco.

Además hubo historias como **Cuento de hadas para niños de amplio criterio** y **Robot: casos de la vida real**, esta última dio a conocer a un personaje muy especial: **Pipo el**

**payaso feliz** (1988), que fue creación de *Bernardo Fernández*, en la que éste se distinguió por ser el más oscuro de los payasos y por odiar todo y a todos.

Estos jóvenes creadores fueron responsables también de **Hemofilia**, fusionarían las dos publicaciones para crear **Molotov** una nueva revista que tuvo tanto comic de humor, como comic *gore*, o ambos combinados, en una línea fresca y novedosa.

“Como podemos ver, la producción nacional de calidad existe, su único problema fue, y siempre ha sido, la falta de difusión y promoción. Recordemos que el comic es mucho más que la producción estadounidense, así que debemos echar un vistazo a la historieta de calidad que se hace en nuestras fronteras”.<sup>58</sup>

### 2.2.2 Una larga lucha por sobrevivir

El año 2000 fue fructífero para la historieta nacional, en medio de la crisis editorial y del cierre de publicaciones ilustradas, en las que predominaban la falta de argumentos y el trazo de exuberantes mujeres. Los artistas del cómic, que por años han asimilado las escuelas estadounidense, europea y japonesa, y a quienes les han cerrado las puertas de esta gran industria, han estructurado pequeñas empresas para dar a conocer sus productos.

Sabían que el acceso al mercado era difícil, que sus pobres tirajes no interesaron a las distribuidoras que controlaban a la industria, pero creyeron en un público ávido de nuevas historias: aquellas que hablaban de su mundo, del barrio.

Por ejemplo, en la Convención de Historietas (CONQUE 2000), que se llevó a cabo en el Centro Médico Siglo XXI de esta ciudad, una veintena de estas editoriales marginales, alternativas o “underground” tuvieron poco menos de la mitad de los **stands**. La mayoría lo adquirió por medio de intercambios. Los artistas ilustraron las fantasías del lector, frente a cientos de visitantes, que por cinco pesos pudieron llevarse un original firmado. Se trató de una generación que no rebasaba los 30 años de edad y que ha maduro el estilo de “la historieta mexicana de los años noventa”.

---

<sup>58</sup> Fuentes, Olivier. “La Vanguardia nacional”. en *Revista de Revistas de Excélsior*, no. 4349, p. 46



Por lo que a continuación, presentamos el parecer de varios autores independientes que fueron entrevistados por Dora Luz Haw (Reforma) y Héctor León Diez (Crónica), que fueron publicados en internet, para poder entender mejor la problemática que vive la producción independiente o alternativa.

Los tirajes fueron mínimos, de 100 a mil ejemplares mensuales o trimestrales, a lo que comentó Eduardo Fortín, editor adjunto de **Limbo**, “la publicidad es escasa, los costos de producción son pagados por nosotros mismos, pues no hay más que creer en tu trabajo, todos vamos en el mismo barco y tenemos los mismos problemas. **Limbo** surgió en 1992 como un espacio para quienes comenzábamos en el medio de la historieta y queríamos madurar un estilo”.

Desde León, Guanajuato, la editorial **Asteroide** llegó para promocionar su revista del mismo nombre, *Marktin Crash* editor, *Pepeto* y *Francisco René* ilustradores, trabajarían por un año, con seis números publicados. *Crash* apuntó que cada vez hay más revistas independientes “pero los chavos se van por la portada bonita, no por los contenidos, todos quieren apantallar. Por lo que **Asteroide** quiere ser ‘comercial’, nuestros temas son los superhéroes nacionales, las aventuras y el humor” y agregó: “los editores toman los estilos estadounidense y europeo para encontrar uno nacional; y en efecto, imitamos a los superhéroes de esos países, pero para llegar a los superhéroes mexicanos. Por ejemplo, mi personaje **Matal** es un superhéroe de la cultura maya”. “Tiramos 300 ejemplares y cada número se vende más. Hay mucha creatividad pero lo que falta es dinero, ya que no podemos entrar a los circuitos de distribución por nuestros pobres tirajes y porque nos piden el 50 por ciento de la venta”.

Por su parte, el grupo **La Iguana**, también de León, mantuvo una revista y un proyecto de animación para televisión, *Miguel Ángel Martínez* era el ilustrador de dibujos animados, y comentó lo siguiente, “la intención es meternos a las barras infantiles, manejamos una amplia gama de estilos con sonido sincronizado, colores, sombras y música y estamos asociados con dos empresas de la capital para crecer. Además tenemos una serie animada de presentación y contamos con un personaje, **El Pollo Portentoso**, que estamos

comercializando en cortometraje para televisión”. La revista **La Iguana** era comandada por *Francisco Javier de León*, quien apuntó que “esta publicación se distingue por su humor negro, blanco e inteligente, el tiraje es de 4 mil ejemplares y creemos que en un año será rentable. Sin embargo, la revista se paga sola y tenemos unos 15 meses con su empresa y nuestros colaboradores son estudiantes de diseño gráfico o industrial”.

“Y aunque la gente consume cómic político, cada vez se acerca más al cómic de humor, porque se requieren nuevas historias, con más contenido sobre México y hechas por mexicanos: ya están cansados de lo que es el mercado internacional”, explicó *De León*. *Francisco Hagenbech*, argumentista de **Quanta Studio**, proyecto de artistas capitalinos que impulsaron las revistas **RNA factor** y **Justicia Divina**, y continuó diciendo que “el cómic independiente es muy difícil porque los editores nos vetan, son una mafia, que piden mordida y no nos dejan entrar”.

A lo que agregó *Francisco Solís*, “la única manera de comercializar las revistas son las convenciones o las tiendas de cómics, eso nos limita a una escasa distribución. Pero pronto esto va a constituirse en un mercado muy grande; hay que pensar que en el año 2000 hubo más cómics independientes que en todo 1980. Los costos dependen del papel y la calidad que tú le quieras imprimir, así como de la publicidad y la venta directa. La recomendación de boca en boca sirve mucho y de las personas que trabajan en el proyecto, hay personas en México que ya tienen un nombre y pueden ayudar a la venta de un cómic”.

*Francisco Solís* vino de Monterrey con la revista **Criaturas de la noche**, que iba en su número cinco, era bimestral y se distribuía en el norte del país. Ésta ilustraba a un grupo de superhéroes adolescentes que buscaron identificarse en su madurez y en el manejo de sus poderes que les fueron dotados por un alquimista.

“La historieta en México -explicó *Solís*- sí es rentable, yo al menos vendo la mayoría de la producción y estoy en tratos con la editorial **Ejea** para comercializar el proyecto y es muy probable que en diciembre la revista salga a colores y en toda la república”.

Por otra parte, la editorial **Cygnus** de Monterrey, presentó sus revistas trimensuales, **Valiants** en 1996 y **Ultra Pato** en 1994. El editor *Edgar Delgado* afirmó que “en cuestión de ventas el mercado no es muy difícil porque la gente apoya mucho el cómic realizado en México”.

Otra empresa, fue **El grupo Gótico Producciones** que realizaba la serie de **Kitsch**, bajo la dirección editorial de *Rogelio López*, quien comentó que “tienen seis meses en el mercado y que la publicación se vende bien. La mayor dificultad es coordinar al equipo y sacar las fotocopias, no podemos imprimirla porque nos sale como en cinco mil pesos. Por lo que la única opción que tenemos para comercializarla, es en las convenciones y en tiendas de cómics. Además los cómics que presentamos son de cierta oscuridad y son historias personales, producto de un hecho”.

*Espantosísimo y terrible acontecimiento*, era el slogan de venta de **La Caneca**, del Distrito Federal. Dirigida por *Carlos Ostos*, quien produjo, entre otros títulos, **Caballero Águila**. *Ostos* afirmó “que hay pocos espacios para comercializar. Las distribuidoras nos cobran el 50 por ciento para meterla en los puestos y como hacemos tirajes cortos no podemos entrar a esos emporios”.

Por su parte, *José Alberto Abreu*, editor de **Plan B**, sacaba mil fotocopias mensuales con portada en papel couché y comentó lo siguiente, “vendemos en lugares cerrados y próximamente estamos por ligar un contrato con una distribuidora, con lo que podremos elevar la calidad. Esto es tan difícil como las ganas que le quieras meter”.

“Así con los ejemplos antes mencionados, el mundo de las revistas independientes ilustradas mexicanas vive un auge. Revistas como **El Gallito Inglés** y las de *Eduardo del Río*, “Rius”, ya tiene descendencia, con títulos como **Cazadores, Lugo, Limbo, Marión** (cómic para adultos), **La Pulga, La Mandrágora** y **La Serpiente Desplumada**, ésta última que se ubica en Tenochtitlán, con tragafuegos, nativas cachondas, y donde se

despotrica contra los caciques y tenochas del poder. ¡Búsquelas!: es una industria de jóvenes para jóvenes, niños y adultos”.<sup>59</sup>

Por esta razón, sobrevivieron propuestas “clandestinamente”, aunque muchas de las “historietas de autor” mexicanas desaparecieron al segundo número, hay publicaciones que se mantuvieron y otras que se planea lanzar.

Las pocas expectativas de difundir sus historietas en México, han provocado que un grupo de dibujantes y guionistas buscarán opciones en el extranjero. Tal fue el caso de *Humberto Ramos*, *Roberto Flores*, *Édgar Delgado*, *Víctor Guiza*, *Sergio Aragonés* y *Francisco Velazco*, quienes trabajarían con empresas como **DC Comics** o **Marvel Comics**.

Algunas de sus creaciones, como **Crimson** (a cargo de *Ramos Óscar Pinto* y *Francisco G. Haghenbeck*), obtuvieron tal éxito que la primera entrega de 105 mil ejemplares, distribuida en Canadá, Inglaterra, España, Italia, Francia y México, se agotó en sólo unos días.

“Pero en México, el cómic refleja la condición de país colonial que vivimos”, aseguró el historietista Ricardo Peláez, “lo que impera es un trabajo mediocre que copia parámetros extranjeros y, a pesar de esto, no se puede negar que surgen cosas muy buenas”.

Las propuestas independientes, que no significaron una competencia para la mercadotecnia de las grandes corporaciones editoriales, se difundieron de manera casi “clandestina”. Esto provocó que muchas historietas no llegaran a las manos de los lectores o desaparecieran al segundo número, tal fue el caso de **Chamán**, superhéroe que publicó **Mambo Cómics**, y **¡Ka-Boom!**, que tuvo un tiraje inicial de 30 mil ejemplares.

Algunas más fueron **Valiants # 5** (en Monterrey), **Códice Balam**, publicación bimestral que dirigió *Damián Hernández* y Manuel Maldonado, **El bulbo** realizado por

---

<sup>59</sup> León Diez, Hector. [www.Crónica.com](http://www.Crónica.com).

*Bachan* y apoyado por **Producciones Balazo** y **El Gallito Comix**, revista que durante años ha sido foro de creadores que muestran nuevas alternativas en la narración de historietas.

También podían conseguirse algunas que dejaron de circular o que fueron antologadas en libros con tirajes máximos de mil ejemplares, como **Karmatron y Los Transformables** de *Óscar González Loyo*, **Meteorix 5.9 No aprobado** de *Jorge Break* y *León Márquez*, **Krónicas Perras**, de *Frik*; **Buba** de *José Quintero*, El diario del **CerDotado** de *Polo Jasso*, **El monito** de *Rubén Armenta*, **Operación Bolívar** de *Edgar Clément*, y **Fuego Lento** de *Ricardo Peláez*.

Para el año de 1996 se esperaban algunos relanzamientos como **El Complot Mongol**, basado en la novela de *Rafael Bernal*, con un guión de *Luis Humberto Crosthwaite* y dibujo de *Ricardo Peláez* (**Editorial Vid**), y **Novelas mexicanas** de *Sixto Valencia*, con textos como **El Zarco** y **El Periquillo Sarniento**, financiada por el propio autor, que finalmente quedaron en proyecto.

### 2.2.3 Nuevas narrativas

Cuando alguien no “iniciado” en el mundo del cómic tiene oportunidad de leer una historieta de autor, puede ser que la narrativa gráfica contemporánea le desconcierte, ya que los textos actuales no tienen nada que ver con las clásicas frases encerradas en un globito que describen paso a paso la acción.

Como explicaron los aficionados al cómic, *Mauricio Mota*, *Javier Delgado*, *Luis Sopelada* y *Edgar Delgado*, “muchas veces el contenido es filosófico, sociológico o erótico, con un lenguaje rebuscado y poético que en ocasiones raya en lo ‘oscuro’”.

Incluso el formato ya no responde a los cuadros continuos, sino a una diagramación compleja, que exigía una mayor concentración para poder seguir la historia sin perderse.

*Peláez, Quintero y Frik* -que en el **Taller del Perro** editaron 10 publicaciones en 3 años-, consideraban que las historietas de autor son productos que no están comercialmente probados y que requirieron un desarrollo narrativo y estilístico.

Pero, a pesar de haber había jóvenes dibujantes talentosos, uno de los factores que impidió su desarrollo es la falta de buenos guionistas, debido a que los escritores no se acercan a un género que consideran “desprestigiado”.

Sólo los autores jóvenes, se arriesgarían a escribir historietas. “Pero si no quitamos el dedo del renglón, si seguimos apelando al talento y a la imaginación de las generaciones que nos siguen”, opinó Quintero, “la industria del cómic mexicano podrá reactivarse”.

Por otra parte, no se pusieron de acuerdo: mientras los creadores culparon a las editoriales de haber optado por historias exitosas, desapareciendo la producción nacional, los empresarios aseguraron que los dibujantes y guionistas envilecieron su labor

Al entrar en una tienda de cómics, lo común era encontrar revistas de los superhéroes estadounidenses o centenares de mangas japoneses, pero si alguien preguntaba por una historieta mexicana, un silencio invadía el establecimiento.

El empleado se dirigía a un cajón recóndito de la tienda y sacaba tres o cuatro volúmenes empolvados, con títulos casi olvidados que, aunque desconocidos para los jóvenes quinceañeros, eran considerados ejemplares “de culto” por los aficionados adultos.

Aquellos niños que leyeron tiras como **Pepín, Paquín y Chamaco, La Familia Burrón, Los Supersabios** o **Los Supermachos**, ya crecieron, pero el cómic mexicano no hizo lo mismo. La industria de las historietas, que formó parte indispensable de la cultura popular mexicana a mediados del Siglo XX (a través de la que mucha gente aprendió a leer y a comprender discursos de ficción), comenzó su decadencia hace más de 30 años, pero

acentuándose en ésta década, y abrió el paso a los sensacionales y tiras porno, como **Las maestras del colchón**, **Sábanas mojadas**, **Sexacional de colegialas** o **El solitario Jinete sin fronteras**, que llegaron a vender semanalmente cerca de 40 mil ejemplares.

En opinión de creadores como *Ricardo Peláez*, *José Quintero* y *Erik Proaño* “Frik”, la desaparición de las “historietas de autor” se debió a que editoriales como **Vid**, **Ejea**, **Novaro**, **Pirámide** y **Mango-Toukán**, optaron por apostarle a lo “comercial exitoso” y crearon un mercado que impidió el surgimiento de nuevas historias. Esto, aseguran, causó la muerte de muchos personajes y la integración de los dibujantes a un estándar de producción de maquila.

Editores como *Guillermo Domínguez* de **Ejea**, o *Francisco Jiménez* de **Grupo Editorial Vid**, pensaron en cambio que fueron los dibujantes y guionistas quienes “envilecieron” su labor, puesto que, además de no contar con la calidad suficiente para competir en el mercado internacional, sus propuestas se limitaron a copiar modelos extranjeros.

Lo cierto era que, para aquellos niños, ahora adultos, la historieta desapareció durante muchos años y no fue hasta hace una década (finales de los años 80s y durante los 90s), que comenzó a surgir un movimiento de “resistencia cultural” integrado por jóvenes que apostaron a lenguajes, narrativas, temáticas y estilos nuevos, a una lectura inteligente y, sobre todo, a crear productos artísticos.

Como explicó *Peláez*, fue “incierto el número de historietas de autor que se encuentran en circulación, así como la cantidad de gente que las lee, debido a que los tirajes son pequeños y la distribución se tiene que hacer casi de mano en mano”.

Esta generación (con 30 años de edad en promedio), formada por caricaturistas como *Edgar Clément*, *Luis Sopelana*, *Bachan*, *Patricio Betteo*, *Humberto Ramos*, *Edgar Delgado*, y los mencionados *Quintero*, *Peláez* y *Frik*, sabían que predecir un futuro inmediato promisorio para sus propuestas resultaba irreal, pero tenían confianza en que,

dentro de algunos años, aumentaría el número de historietistas de calidad, cuya capacidad creativa estimule la voluntad de riesgo de los editores.

Mientras eso sucedía, su aspiración se concentró en lograr que sus publicaciones, todas independientes, en su mayoría autofinanciadas y con una narrativa gráfica contemporánea, puedan estar algún día, no en los revisteros o armarios de los jóvenes lectores, sino en los libreros de las familias mexicanas.

Ya que en países como Francia, Italia, España, Bélgica y Argentina, comentaron, la historieta es considerada una creación artística, mientras que en México ha adquirido la connotación de “literatura de tercera”, es decir, un producto de la subcultura diseñado para entretener a la masa.

#### 2.2.4 ¿Quién es el autor?

*Sixto Valencia*, dibujante del legendario **Memín Pingüín**, explicó que durante los años 40, creadores como *Gabriel Vargas*, *José Guadalupe Cruz* y *Yolanda Vargas Dulché* desarrollaron una línea narrativa que se repitió por décadas, pero llegó un momento en que la industria ya no la encontró exitosa, por lo que comenzó a publicar fanzines (revistas en forma de folletos), realizados hasta por más de seis personas, como el dibujante, el entintador, el autor del argumento y el guionista.

Entonces, ¿quién es el autor?, al parecer nadie, ya que el editor se queda con derechos y regalías. “Uno va a la editorial y propone algún personaje y ni caso le hacen”, comentó el presidente de la “Sociedad Mexicana de Historietistas”, y continuó, “me negué durante mucho tiempo a realizar historietas eróticas, pero después de meses sin trabajo, tuve que entrarle”.

*Ricardo Peláez*, caricaturista y estudioso del género, explicó que la historieta de autores como *Moebius* en Francia, *Miguel Ángel Prado* en España, *Alberto Breccia* en Argentina, y



*Boris Vallejo* en Estados Unidos, es considerada un producto intelectual, mientras que en México es un trabajo asalariado, ya que no se valora el componente creativo.

De ahí que, como comentó *Frik*, “los nuevos caricaturistas prefieran vivir de la ilustración u otras actividades que les permitan financiar historietas de autor, con alta calidad en el dibujo, temáticas poco convencionales y textos bien escritos, que sólo se distribuyen en un pequeño ámbito”.

“La nueva corriente de comiqueros quiere crear obras dirigidas a un público adulto y culto”, apuntó *Quintero*.

Como respuesta a los “creativos independientes”, *Francisco Jiménez*, de **Grupo Editorial Vid** (empresa que impulsó la historieta nacional de 1950 hasta la fecha), comentó que desde 1985 optó por comercializar personajes extranjeros como **Batman**, **Archi**, **Tom y Jerry** y **El Hombre araña**, que tienen gran prestigio mundial.

A partir de 1985 y durante diez años, los mercados nacional y extranjero se complementaron muy bien, pero de manera definitiva fue el público quien se inclinó por los personajes foráneos y dejó pocas posibilidades de venta a la clásica historieta nacional. “Creo que falta establecer un estilo propio, definido, con características de nuestra cultura, sin copiar los cánones extranjeros... Cuando haya una buena propuesta, habrá un buen producto”, finalizó así el director editorial de la empresa **VID**.

Por otro lado, *Mauricio Mota*, organizador de la *Convención Internacional de Cómics 2001*, admirador de este arte y dueño de una tienda especializada, aseguró “que los creadores mexicanos se han “dormido en sus laureles” y que, aunque se creen unos grandes artistas, no lo son, ya que si se compara su producción con la de autores europeos es de ‘risa’”. Y continuó diciendo “¿cómo pueden ponerse sus moños si su labor es tan mala? La gente no compra sus trabajos porque, salvo excepciones, la calidad es terrible. Echarle la culpa a las editoriales es lo más fácil, pero son los dibujantes quienes han demeritado su labor”.

A pesar de esto, los historietistas *Peláez* y *Quintero* aseguraron que por lo menos tienen un mérito: la necesidad. “Ser tuertos en tierra de ciegos no nos hace virtuosos, pero estamos seguros de que la persistencia traerá consigo algo bueno”, aseguró *Frik*.

Y ante la ausencia de una industria de la historieta de calidad en México, dibujantes y narradores han probado suerte en el extranjero, principalmente en Estados Unidos, dando vida a conocidos superhéroes y a personajes originales. Algunos de los mexicanos que han internacionalizado su labor son *Humberto Ramos (Crimson)*, *Giovanni Barbieri (Superman)*, *Francisco Ruiz Velasco* y *Édgar Delgado (Battle Gods* de la compañía **Dark Horse**), *Omar Ladronn (Inhumans)*, *Juan Vlasco (Cable)*, y los escritores *Óscar Pinto* y *Francisco Hagenbeck (Superman)*.

Ya sea para bien o para mal, México recibió influencias de todo tipo de historietas extranjeras, especialmente americanas y japonesas. Sin embargo, muchos de los creadores independientes mexicanos se dejan llevar por estas influencias, adoptando modas que no son propias de nuestro país, haciendo a un lado la originalidad. Encontramos así, varios comentarios acerca de este tema:

“Los comics mexicanos son malas copias de malos comics gringos. Por ejemplo **Cinacros** (CM Comics) tiene similitud con **Spawn** (Image), ya que en ambos casos se trata de un soldado que regresa del infierno para reunirse con su amada. Otro caso es el del comic regiomontano **Ultrapato** (Cygnus comics), que tiene parecido con **Superman** (DC Comics). Ligado a esto, tenemos que algunos independientes consideran que con saber dibujar superhéroes americanos tienen los elementos necesarios para desarrollar su propio tebeo, descuidando el argumento, así como la imagen global del comic. También encontramos un fuerte ‘malinchismo’ por parte de los lectores, lo que se deriva de la falta de confianza en lo producido en el propio país, generándose un círculo vicioso entre creador y consumidor”.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Ramírez, Rita Elena, Mendiola, María Cynthia. Creación de un comic. p. 34

Para terminar, las opiniones positivas siempre tenían un “pero”, ya sea con respecto a la historia, a la originalidad o a la falta de difusión: “a los comics mexicanos les falta algo de experiencia; por lo tanto, calidad, pero pueden llegar a ser muy buenos, deberían mejorar historia, calidad y difusión”.<sup>61</sup> Esta situación conlleva el reto de crear un producto que cumpla con las expectativas del usuario, y aunque no es empresa fácil, creemos que con constancia y profesionalismo se lograrán mejores resultados.

### 2.2.5 El comic estadounidense

“Esta era la situación del comic estadounidense en nuestro país a finales de la década de los ochentas y principios de la década de los noventas: “desgraciadamente, en la actualidad, en nuestro país sólo están apareciendo historietas de **Superman, Batman, La Mujer Maravilla y Tarzán**, debido a que la **Editorial Vid** se ha preocupado por traerlos de nuevo a México, ya que casi habían desaparecido de los puestos de periódicos, salvo el caso de **El Hombre Araña** que en esos años era publicado por **Novedades Editores** y para leer algunos comics antiguos había que recurrir a librerías de libros viejo o a depósitos de papel usado, donde de vez en cuando se logran localizar algunas de estas pequeñas joyas de lo que comúnmente llamamos comic o historieta”.<sup>62</sup>

Por otra parte, en la editorial **DC Comics** empezaron a gestarse cambios importantes sobre uno de su principales héroes y por supuesto nos referimos a **La Muerte de Superman** publicada en 1992, abriría la puerta a nuevas propuestas y contenidos en el comic. De ésta manera el comic estadounidense cumpliría con dichas expectativas, pero ésto sólo sería el principio.

Y el titular de los periódicos decía así: “Descanse en Paz **Superman**... Nació en Junio de 1938. Murió el 18 de noviembre de 1992. El Hombre de Acero ha muerto. El primero de

---

<sup>61</sup> Idem, p. 34

<sup>62</sup> Francisco, Calzada Jáuregui. “Cronología de la historieta de los Superhéroes”. En Revista de Revistas de Excélsior no. 4080, 8 de abril de 1988, p.31

los grandes Superhéroes ha desaparecido en una lucha final por salvar a Metrópolis y al planeta Tierra, donde encontrara asilo a su llegada de Krypton siendo un bebé”.<sup>63</sup>

Invencible después de 54 años de combates, **Superman** murió este miércoles bajo los golpes del infame **Doomsday**, muerte indigna, fruto de un complot de editores que esperaron así aumentar las ventas declinantes de esta tira cómica.

Unos meses antes, **DC Comics**, filial del gigante **Time Warner**, se decidió a sacrificar al “hombre de acero” en el altar de los negocios, convencido de que el anuncio de su muerte reactivaría las ventas.

El calculo resultó exacto, en todo el país las librerías multiplicaron por cuatro o cinco sus pedidos y según un vocero de **DC Comics**, el tiraje de este factídico número 75 fue superior a un millón de ejemplares.

Para conmemorar el trágico suceso, la revista fue vendida al precio normal de 1.25 dólares, o bien en edición especial de 2.50 dólares y, además del “magazine”, el comprador recibió una cinta negra para poner en un brazo en señal de duelo, un cartel, dos imágenes conmemorativas y una copia de la página de anuncios necrológicos donde el *Daily Planet* anunció la muerte.

“Todos los especialistas están seguros de que una vez más las ventas se fortalecerán y **Superman** será resucitado por los editores”.<sup>64</sup> Pero, una medida del éxito fue que, el ejemplar 75 de **Superman**, con su tapa color gris acerada decía: “aquí yace el héroe más grandioso de la Tierra” tuvo una circulación de 3 millones, alrededor de 10 veces más que los ejemplares normales de una revista de historietas de **Superman**.

---

<sup>63</sup> Calzada Jáuregui, Francisco. “Descanse en paz Superman”. en Revista de Revistas de Excélsior no. 4322, 30 de noviembre de 1992, p. 34

<sup>64</sup> “Asesinaron a Superman”. en Revistas de revistas de Excélsior, No. 43422, 30 de noviembre de 1992, p. 46

Alex Roger comentó con respecto a la muerte de Superman lo siguiente, “en este momento, en México, se está viviendo una fiebre en lo que a comics se refiere. Sólo diremos que gran parte de ello se explica debido a la publicidad que se le hizo a la reciente muerte de Superman, y gracias a esta fiebre del comic cada vez más gente se interesa en ellos”.<sup>65</sup>

Y siguiendo con el retiro involuntario de Superhéroes, tras 54 años de luchar contra el crimen, **Batman** se retiraría a la vida privada y cedería su lugar a un joven estudiante de informática de nombre **Azrael**, quien se encargaría de poner orden en la conflictiva Ciudad Gótica y continuar con la tarea, iniciada por el superhéroe original.

Sería en el número 497, que ocurriría el retiro involuntario de **Batman**, pues sufriría un ataque vandálico a manos de **Bane**, criminal que dañaría irreparablemente la espina dorsal de éste, quién posiblemente pasaría el resto de su vida en silla de ruedas.

Por otra parte, a partir de ese año y aún en la actualidad el comic vive una etapa que se conoce como “boom”, ya que son incontables tanto los personajes como las revistas que salen a la luz semana a semana y que en muchos casos se agotan en uno o dos días de estar a la venta.

Los lectores principalmente son jóvenes, sin embargo, también existen otros fanáticos del comic, que conocieron a los héroes desde hace ya más de cuarenta años y que continúan adquiriendo las aventuras en dibujos de sus personajes favoritos, que los han acompañado desde hace décadas.

Por otra parte, hartos del sistema **Marvel**, que les robaba sus creaciones, un grupo de dibujantes encabezados por *Todd Mcfarlane*, famoso por revolucionar el dibujo, creó la editorial **Image** (y a su personaje más famoso **Spawn**, cuyos proyectos rayaban en lo insulso, por carecer de buenos guiones. Eso cambiaría al traer a escritores de la talla de *Frank Miller* y *Alan Moore*.

---

<sup>65</sup> Alex, Roger Eisenring, “Edades del comic contemporáneo”. en Revista de Revistas de Excélsior No. 4350, 14 de junio de 1993, p. 32

Pero, no podemos olvidar a **Dark Horse**, una compañía que adaptó a la historieta personajes del celuloide, como **Alien**, **Robocop** y **Predator**. Su éxito ha sido tal, que **Dark Horse** formó su propia empresa fílmica de la cual, ya vimos **Doctor Bisturí** y que existía el proyecto de llevar a la pantalla grande “Alien vs Predator”, pero tal proyecto no ha llegado a concretarse.

Y por el lado del comic, la compañía **Dark Horse** anunció que daría vida, mediante sus revistas a nuevos personajes del comic, los cuales serían presentados al público en el año de 1993. “El equipo piensa que es el momento oportuno de dar al público nuevos personajes, que hagan la competencia a los dos monstruos editoriales del comic como son **Marvel** y **DC**. Piensan hacerlo de tal manera que su nueva aventura no fracase como sucedió a otras compañías independientes como **First** y **Eclipse**, quienes fallaron en su intento”.<sup>66</sup>

Algo muy significativo y que pudo darle un éxito inusitado a la compañía **Dark Horse**, es el precio en que puso a la venta sus publicaciones, ya que solamente costarían un dólar, lo cual haría que se vuelvan muy competitivas. Y para lograr el éxito mucho tendría también que ver, la calidad de las historias de cada uno de los personajes y sus dibujos.

Por otra parte, el mundo de las historietas es tan extenso que existen para todos los gustos y géneros; van desde el personaje más inocente que es el modelo de amistad y cariño, tal es el caso de **Gasparin**, hasta personajes de excesiva violencia que no se detienen ante nada, como es el caso de **Punisher**; se pueden encontrar publicaciones que se pueden leer en español gracias a las traducciones que realizan algunas editoriales o creaciones de unos cuantos patriotas, hasta las que exigen el conocimiento de un idioma adicional al español.

Por lo que para “los noventa los superhéroes siguen siendo la principal fuente de ingreso de los comics. Pero, las grandes productoras no trabajan solas, ya que algunos artistas

---

<sup>66</sup> de Jesús, Calles, José. “Nuevos personajes de la compañía Dark Horse”. en Revista de Revistas de Excélsior, No. 4349, 7 de Junio de 1993, pp. 42-43

abandonan las empresas líderes para emprender proyectos independientes en los que pueden actuar con mayor libertad. *Alan More*, encargado de la serie **Swamp Thing** en los Ochenta es uno de los ejemplos más relevantes. Aunque el mercado sigue siendo manejado por el poderío de **DC** y de **Marvel**".<sup>67</sup>

### 2.2.6 El Manga Japonés

En México fue hasta principios de la década de los 90, que han empezado a salir del closet los aficionados de corazón de la animación y ni que decir del manga Japonés. Culpable de esto han sido series como **Robotech** , **Heidi**, **Gigi** (aka Minky Momo), **Meteoro**, **Fuerza G**, **Nave Espacial Viajero**, **Remi**. La gran mayoría de ellas cautivaron gracias a argumentos más interesantes para las audiencias infantil y juvenil.

Y el interés del público se vería acentuado, gracias al “boom” de los comics acaecido a raíz de **La Muerte de Superman**, que avivó un interés adormilado en todo joven de corazón: el interés por los comics y la animación. Y poco a poco las convenciones de comics, la proliferación de tiendas especializadas con material impreso y en video, nos acercó más a producciones tanto japonesas como norteamericanas, y por consiguiente nos olvidamos de las producciones nacionales. Y aunado a esto, el Internet dio el golpe mortal y definitivo del que ya no hay marcha atrás: se han perdido las fronteras y el acceso a la información es total.

Ya que hace tan sólo unos años –nueve o diez-, pocos tomaban en serio a aquellos personajes con ojos como platos que podían jugar interminables partidos de béisbol, repartir virus cibernéticos o llorar a lágrima viva durante semanas. A primera vista se trataba de una moda más infantil que exótica con posibilidades de atraer al público adulto. Sin embargo, el manga ha pasado ya de ser un fenómeno novedoso e inexplicable para instalarse definitivamente ante los aficionados y los detractores.

---

<sup>67</sup> www. El País, Historietas: neuronas y musculos, edición digital en internet

Así, llegamos a la década de los noventa y las televisoras, con una mente más abierta (demasiado para algunos puristas) comenzaron lenta y paulatina, pero constantemente a proyectar animación nipona revuelta con producciones sajonas.

Y gracias a estas producciones televisivas, “el manga japonés nos muestra una forma de expresión artística con características propias y notables diferencias con respecto a las historietas de otros países, incluido el nuestro. Los dibujantes japoneses –mal llamados *mangakas*- han inventado un nuevo lenguaje que, a decir de los expertos, está muy por encima de los avances occidentales en la materia. Han modificado estructuras narrativas y lenguajes audiovisuales sin perder ni un gramo de entretenimiento ni de complicidad con el lector, televidente o cinéfilo. Han inventado formatos como el OVA –animación producida directamente para el mercado del video y que suele contar de varios episodios- y acercado el comic a un público habitualmente ignorado por los editores: el femenino”.<sup>68</sup>

Por otra parte, en la siguiente cita se expresó el gran impacto de estas historias: “quienes tengan en casa hijos o hermanos entre cinco y 12 años, compartirán la idea de que sus únicos temas de conversación en la escuela y por teléfono son las caricaturas japonesas **Dragon Ball** y **Ranma ½**. No hacen tarea, no quieren comer, no salen a jugar a partir de las seis de la tarde y su peor castigo es ir a dormir sin ver dichos dibujos animados. Si de regalos se trata, estarán pidiendo la última película de **Dragon Ball**, el disfraz de **Ranma ½**, los mangas de ambas series o bien la colección de muñecos con los personajes”.<sup>69</sup>

**Dragon Ball** contenía altas referencias a las historias de la mitología del Rey mono en Oriente. Su humor era muy desinhibido, y era por eso que ha logrado cautivar a las audiencias de todo el mundo. “La serie por sí sola, constituye un fenómeno de masas digno de estudio y es una de las animaciones que tiene una explotación mercadológica sin precedentes, al grado que rivalizando con algunas cintas de la pantalla de plata, ha logrado crear en algunos países inclusive un mercado negro, plagado con parafernalia referente al

---

<sup>68</sup> García García, Eduardo. “La historieta del Tercer Milenio”. en Revista de Revistas de Excelsior, No. 4466, Julio de 1988, p. 39

<sup>69</sup> “Dragon ball y Ranma, fantasía o excesos”. en Semanario de política y cultura etcétera, Número 304, 26 de noviembre de 1998, p. 24



personaje en la forma que ustedes prefieran: videos, llaveros, playeras, pin's, pósters, CD's, video juegos, trading cards y cuanta cosa pudiera pasar por nuestra mente".<sup>70</sup>

Cuestión que por cierto no tuvo muy contentos a los productores y distribuidores de la serie y las licencias de explotación correspondientes: **Toei Animation**.

Otra serie sería **Sailor Moon**, que tuvo un éxito que al parecer ni la televisora que la proyecta ni **Toei** tenían contemplado. Así las cosas, llegaron (bajo petición de los televidentes) a la proyección de la saga completa que incluyó **SailorMoon**, **Sailor Moon R**, **Sailor Moon S**, **Sailor Moon Super S**, y por último **Sailor Moon Stars**. El éxito mercadotécnico está por demás mencionarlo, ya que fue un completo éxito tanto para licenciarios como para la industria pirata.

“A diferencia de los autores estadounidenses y europeos, los japoneses tienen muy claro que las tramas tienen un principio y un final, mientras que a un personaje se le puede estirar todo lo necesario como es el caso de **Dragon Ball**, por ejemplo, cuando una editorial decide lanzar un nuevo manga, el diseño de las secuelas de los “monitos” correspondientes, de los juegos de mesa, los posters, los disfraces y los videojuegos ya han entrado a la imprenta o a las editoras de video”.<sup>71</sup>

Por otra parte, el director del Centro Cultural e Informativo de la Embajada de Japón en México, *Yasuhiza Suzuki*, manifestó que dicho fenómeno se debe a la pasión que tienen los japoneses por la lectura y por las publicaciones en general, llámese libros, revistas, periódicos o historietas.

En entrevista con Revista de Revistas, el funcionario comentó que Japón es el segundo país donde más se lee, después de Estados Unidos. La población, explicó, consume desde las clásicas griegas hasta novelas policíacas, pasando por los periódicos –algunos de ellos con tirajes de más de diez millones de ejemplares diarios- y las historietas.

---

<sup>70</sup> Triton. “Animación al estilo japonés”. en *Revista de Revistas de Excelsior*, No. 4466, Julio de 1988, pp. 36

<sup>71</sup> García García, Eduardo. “La historieta del Tercer Milenio”. En *Revista de Revistas de Excelsior*, No. 4466, Julio de 1988, p. 40

Estas últimas, denominadas “manga”, es decir, diversión mediante dibujos, gozaban de gran popularidad entre niños y mayores, hechos que comprueban las estadísticas. Por ejemplo en 1995 se produjeron más de 662 millones de copias de “manga” para niños y más de 145 millones para niñas. En total en ese año se imprimieron casi 1,600 millones de comics infantiles, juveniles y para adultos. El número de publicaciones alcanzó la cifra de 265.

*Yasuhisa Suzuki* destacó que: “en los años recientes esta industria ha seguido creciendo, al incorporarse nuevos editores, nuevos autores y dibujantes, nuevos títulos y nuevos personajes, e hizo notar que, como en el pasado, los cuentos favoritos de la niñez son los de ciencia ficción, seguidos por los de carácter deportivo, que narraban las aventuras de karate.

Ya que sus historias han llegado a terrenos que sus némesis de occidente han temido Explorar, por el temor de ser “demasiado inverosímiles” o simplemente porque no las consideraron una posibilidad de éxito comercial

Peor para ellos, ya que la frustración que sintieron por ejemplo, cuando vieron como el público seguía cada tarde las andanzas de una niña de los Alpes, de un harapiento actor en busca de su madre, de una niña venida de una tierra de fantasía, que podía concebir sus deseos mediante su varita mágica, de una brujita presa en la tierra, de un pelotón de cadetes en una carrera por salvar el destino de la Tierra en menos de un año y tantas y tantas más, que nos atraparon en nuestro sillón favorito cada tarde.

Sin embargo, el manga ha pasado ya de ser un fenómeno novedoso e inexplicable, para instalarse definitivamente ante los aficionados y los detractores. Y lo más importante, ha logrado modificar profundamente –con su lenguaje visual nuevo, fresco y grandes dosis de violencia y sexo-, las reglas artísticas de la historieta en todo el mundo, rescatándola a la vez de los oscuros pasillos del culto.

De esta manera, se hablaba del manga antes y después de **Akira** de *Katsushiro Otomo*, un manga apocalíptico, plagado de acción y poderes psíquicos; y se escribieron toneladas

de cuartillas sobre el nuevo erotismo amarillo y sus autores más destacados como *Chataro*, *Chiyoji*, *U-Jin* o *Wataru Watanabe*. Incluso en algunos países europeos se adoptaron usos y costumbres claramente nipones a la hora de escribir guiones y dibujar personajes, por ejemplo en España, *Ismael Ferrer* y *Nuria Peris* produjeron **Las aventuras de Clitorina**.

Gracias en parte a los historietistas nipones, el campo de la ficción dibujada ha crecido aceleradamente, rebasando comic-books y series de televisión, para invadir pantallas de cine, TV, de video, revistas independientes y tiendas especializadas. Por desgracia, en nuestro país no existía una editorial que se “animara” a publicar en nuestro idioma la gran variedad de mangas que circulaban, así que hubo que irse al mercado “pirata” a conseguir versiones españolas o norteamericanas de las originales.

Así, títulos como **Utena**, **Ruroni**, **Kenshin**, **Evangelion** o **Akira** eran ya familiares para los fans del anime japonés, más para el público en general no significó mucho, ya que las únicas series de anime que conocieron son aquellas que se transmiten por televisión abierta.

Sin embargo, gracias al éxito de animes como **Caballeros del Zodiaco**, **Sailor Moon** y **Dragon Ball**, pronto las televisoras comenzarían a transmitir cada vez más animación japonesa y no sólo eso... ya que para muchos televidentes sería una sorpresa el saber que sus series favoritas como **Ranma ½** tenía una contraparte en forma impresa. El público comenzaría a saber lo que era el manga japonés. Como era de esperarse, los aficionados al anime y al manga de nuestro país, pronto empezarían a tratar de averiguar todo, sobre estas formas de entretenimiento venidas de Japón.

Hasta hace algunos años, la única información que se podía obtener sobre animes y mangas, era la que se encontraba en los Fanzines elaborados por los aficionados a este género. Por desgracia, estas publicaciones sólo podían adquirirse en tiendas de comics o en convenciones de historietas, quedando fuera del alcance del gran público que por lo general no asistía a estos lugares.

Esta situación fue la que daría pie a la concepción de la revista **Conexión Manga**, una revista de corte informativo sobre animación y manga japonés , la cual sería realizada no sólo para los Otakus-Fans sino también para el NO CONOCEDOR y de esta forma, irlo adentrando poco a poco en el mundo del manga y anime.

En esta revista se habló lo mismo de series conocidas por todos (tanto antiguas como nuevas) tales como **Mazinger Z, Remi, Heidi, Sailor Moon** o **Dragon Ball**, así como también de series de anime para conocedores como **Bubblegum Crisis, Nadesico**, o **Tenchi Muyo**.

De igual forma se daba información sobre mangas publicados por las diferentes editoriales nacionales (**Ranma ½, Sailor Moon, Dragon Ball, D.N.A 2**), pero también se realizaban reportajes sobre mangas japoneses muy populares en otras partes del mundo (**Rurounin Kenshin, La Espada del Inmortal** o los mangas de **Pokemon** y que el gran público sólo pudo conocer a través de esta revista. Así mismo, se dio información completa sobre los *mangakas* (dibujantes japoneses) que realizaron las historietas favoritas de los aficionados.

Pero quizá lo que le dio a **Conexión Manga** su toque especial, fue el hecho de que en algunos artículos se tocaron temas que por años han sido tema de polémica y que han provocado discusiones acaloradas, entre los seguidores y detractores del anime y el manga. Nos referimos a los temas que relacionaban a la animación y mangas japoneses con satanismo, la pornografía y la violencia.

Como, algunos artículos que fueron publicados en **Conexión Manga**: tales como ¿Todo el manga es hentai (pornográfico)?, “Anime Religión” o “Pikachu a la hoguera”, hablaron de situaciones en donde algunos grupos acusaron a los animes y mangas traídos de Japón de corromper a niños y jóvenes al mostrarles “pornografía velada” o de realizar actos de violencia y rebeldía e incluso, en el peor de los casos, de incitarlos a realizar prácticas demoníacas.

Por otro lado, no solamente conexión manga ha hecho análisis tanto de animes como de mangas, la revista **Etcétera** le dio un tratamiento importante dentro de sus páginas, “hace pocas semanas entre los temas que habitualmente examinamos para definir el contenido de este semanario, brincó una encontrada discusión sobre las caricaturas de origen japonés como **Dragon Ball** y **Ranma ½**. Los personajes y las situaciones que aparecen en estas teleseries son suficientemente atractivas y novedosas para considerarlas parte de la cultura mediática cuyas consecuencias aún no conocemos, pero que resulta evidentemente heterodoxa. Además el hecho de que sean caricaturas destinadas a un público infantil ha despertado preocupaciones, incluso en sectores que van más allá del puritanismo rígido y de una actitud de censura”.

“En la redacción de **etcétera** se fueron decantando dos posiciones acerca de esos programas. Una, de la que quienes encuentran en las andanzas guerreras de Gokú (**Dragon Ball**), y en los devaneos sensuales del indefinible **Ranma ½** un motivo de preocupación cuando los niños se exponen a esos programas sin asesoría ni atención de los padres. Otra la actitud de quienes consideran que el público infantil presencia cosas peores en la televisión y en la vida misma y que por lo tanto, no hay motivo de alarma sino de curiosidad”.<sup>72</sup>

Los reclamos de los padres de familia empezaron por ahí y se acentuaron cuando de reojo veían peleas, volteaban a los pocos minutos y volvían a ver peleas. Con el caso de **Ranma ½** era uno que otro golpe, demasiadas conversiones de sexo y personalidad y algunos besos.

Pero para quienes no estuvieron familiarizados con las series, **Dragon Ball**, parte de la antigua leyenda japonesa del Rey Mono que retomó *Akira Toriyama* en 1985, año en que la caricatura adquirió una respetable popularidad entre los habitantes del país del sol naciente.

---

<sup>72</sup> Editorial, “Ni censura, ni indeferencia”, *Semanario de política y cultura etcétera*, Número 304, 26 de noviembre de 1998, pp. 2

La trama, sin mayor complicación, se desarrolló alrededor del niño Kakaroto, que habitaba en un planeta poblado por una raza de guerreros salvajes con cola de mono llamados Saiyan

Fue enviado a la tierra para destruirla, pero al llegar se estrelló en un lugar montañoso y perdió la memoria. Son Gohan lo encontró y lo hizo su nieto y lo bautizó con el nombre de Son Goku (o Gokú). Al morir el abuelo, Gokú quedó completamente sólo en las montañas. Pero, cierto día conoció a Bulma, una adolescente de 14 años y queda sorprendido al ver un ser totalmente distinto a él. La chica advirtió la fuerza del pequeño y creyó que éste le sería útil. Ambos emprendieron así la aventura de reunir las siete esferas para que el dios Dragón les conceda el deseo que quieran. Obviamente no era el único interesado en reunir las esferas, por lo cual tuvo que combatir con los enemigos además de vencer adversidades. La saga continuaría en **Dragon Ball Z** y **Dragon Ball GT**.

**Dragon Ball** fue una historia sencilla, ingenua, dinámica, que planteó el enfrentamiento entre el bien y el mal a través de una batalla encarnizada. Así definió *Francisco Jiménez Espinosa*, director editorial de Comics de Grupo Vid, la trama que comercializaban en la modalidad de manga, “las opiniones se dividen al mirar la serie. Algunos padres de familia afirman que muestra mensajes no aptos para los niños. Aluden, para afirmar lo anterior, a capítulos como en el que aparece Bulma ofreciendo a Gokú dejar tocar su trasero a cambio de que le regale su esfera o aquel en el que Bulma diseña un radar y el maestro Muten Roshi (ese que tiene un caparazón en la espalda) se acerca para supervisar el invento y de repente le reclama a la chica: ‘Ya te he dicho que no uses escotes tan provocadores porque distraes mi atención’; por ese comentario, el maestro se gana una buena cachetada. Pero también, hay quien quiere resaltar el lado positivo de la caricatura con recuerdos de episodios en los que a Gokú no le importaba enfrentar adversidades con tal de salvar la tierra de quienes intentan apoderarse de ella. En otros episodios, dada su inocencia, se ha metido en problemas por no conocer la maldad de los hombres, pero siempre sale victorioso de las batallas porque nadie es más inteligente que él”, así finaliza el director del **Grupo editorial VID**.

Por otra parte se encontraba **Ranma ½**, la historia creada por Rumiko Takahashi, giraba en torno a la vida de Ranma Nibunnoichi, que quería decir “una de dos partes”.

Ranma Saotome, como se le llamaba en la serie de televisión, era un chico sobre el cual pesaba un encantamiento. Cuando era niño cayó en un lago encantado y eso le provocó que al contacto con el agua fría se convertía en mujer. Sobre su padre Genma, había un hechizo parecido, él se transformaba en panda.

La serie se desarrolló alrededor de rivalidades por ganar el amor de un adolescente y por encontrar la forma de que Ranma hallara un remedio contra su hechizo o aprendiera a vivir con su doble personalidad. Ambas cosas eran difíciles de lograr y la gente que lo rodeaba no cooperaba mucho para que él se sintiera bien consigo mismo; por el contrario se burlaban y constantemente entraban en conflicto, al no saber que sentía como Ranma-kuhn (hombre) o como Ranma-chan (mujer).

Y el argumento contra esta serie, resaltó en los altos contenidos de violencia y sexo transmitidos, no podían ser buen ejemplo para los niños. Violencia genera más violencia, se sostenía. Pero la visión de quienes se dedicaron a la creación de personajes de ficción era diametralmente opuesta. Por ejemplo, Jiménez Espinosa comenta: “Las caricaturas tienen la responsabilidad, ahora más que antes, de ubicar a los niños en el contexto histórico que le ha tocado vivir. Ello implica hablarles de la bisexualidad, los asaltos y asesinatos”.<sup>73</sup>

Sin embargo el giro que los creadores de **Ranma ½** le dieron a su personaje ha escandalizado y preocupado a más de uno: el joven experto en artes marciales se convertía en una linda pelirroja, cada vez que su cuerpo entraba en contacto con el agua fría. Si ésta fuera la única situación por la que pasara Ranma y sus creadores, se hubieran centrado en su capacidad para lanzar patadas voladoras o en la forma como lograba dominar, cuando estaba a punto de entrar en combate, sus ánimos y su cuerpo, otra cosa hubiera sido. Pero la

---

<sup>73</sup> Bautista, Norma Araceli. “Dragon ball y Ranma, fantasía o excesos”, en Semanario de política y cultura etcétera, Número 304, 26 de noviembre de 1998, p.24

“maldición” de Ranma fue lo que lo convirtió en un personaje especial, en un héroe distinto y en un icono de los dibujos animados de fines de siglo.

Para los interesados en la caricatura –prohibida en algunos lugares de Estados Unidos y causa de que varios televisores se encendieran a escondidas de los padres en nuestro país-, evidentemente, **Ranma ½** enfrentó al auditorio a una nueva forma de conceptualizar a los héroes y a las situaciones que vivieron y enfrentaron de manera cotidiana. Estamos poco preparados para hablar de sexualidad infantil, de transexualidad, de intersexualidad y de otros fenómenos que son, más que otra cosa, culturales, y que nos dejaron con las manos atadas por la inexperiencia.

Si bien es cierto que el público de Ranma estuvo constituido por niños entre seis y doce años –edad en la que se definen, según algunos psicoanalistas, las conductas sexuales- y el comportamiento de Ranma y de sus amigos dista de ser “normal”, también era cierto que estas caricaturas, como en general el mundo lúdico de la televisión y, sobre todo, el que proviene de culturas diferentes a las nuestras, tuvieron que ser revisados, en perspectiva. **Ranma ½** no fue la primer caricatura que abordó temas sexuales e inclusive de transexualidad.

Las caricaturas japonesas han sido las pioneras en este terreno –de las que están destinadas para el gran público infantil, no de las caricaturas pornográficas o eróticas que circulan en occidente desde hace mucho tiempo-. A principios de los ochentas **La Princesa Caballero** de *Osamu Tetzuka*, causó conmoción en el terreno de las caricaturas. Su extraño personaje (una hermosa princesa que va en busca del amor disfrazada de caballero andante) era la pieza clave de una historia que reproducía una antiquísima trama (la de los sexos travestidos, muy común en el medievo y el Renacimiento) valiéndose de recursos poco comunes. En **La Princesa Caballero** se fusionaban, por ejemplo, las costumbres de los samuráis con las de los caballeros medievales, de tal suerte que la princesa terminaba manejando sables, montando a caballo, viviendo en un castillo que parecía convento franciscano y sufriendo horrores. Obviamente las mujeres se enamoraban de su apostura,



los hombres sentían atracción hacía su camarada y ella, con el pelo cortito y una cara más bien andrógina, no cejaba en su intento de recuperar su amor.

Por otro lado, tenemos que a los japoneses si les gustaba bastante, hacer mangas que rebasan el erotismo y se vuelven pornográficos, nos referimos al llamado **Hentai**.

“Un ejemplo sería: una idolatrada cantante adolescente cae en el escenario y es violada sistemáticamente por los miles de fans presentes en el concierto... Una joven bisexual provoca terremotos y alteraciones espacio-temporales cada vez que sufre un orgasmo... Todo esto y mucho más ofrecen las calenturientas mentes creadoras de mangas eróticos – denominado **hentai**... ¿No estarán enfermos los japoneses?”.<sup>74</sup>

Para este momento no existe duda de que el manga era un estilo de comic que estuvo causando estragos en el mercado mundial. Y dentro de esta manera japonesa de entender la historieta, ya asimilada por numerosos autores europeos y hasta estadounidenses, pero quien se llevó la mayor atención fue el **Hentai**. Nuestro país, así como Francia, España o Estados Unidos, estuvo sufriendo más que nunca la invasión –por desgracia “pirata”-, de sus más demenciales y representativos títulos donde el sexo es el dueño absoluto del proceder de sus personajes y al parecer de sus autores.

“El también llamado **Sukebe manga** no tiene pudor, y fue así como la lujuria amarilla está invadiendo todos los géneros: las series infantiles, en las que son frecuentes los diminutos perturbados; la ciencia ficción, con sus febriles cyborgs, o las historias para niñas, plagadas de una idílica homosexualidad masculina. Pero lo que verdaderamente altera los sentidos en todo el mundo es la desorbitada obsesión nipona por las lolitas perversas. El caso es que la gran mayoría de los mangas eróticos japoneses están protagonizados por “muñequitas” de ojos grandes, tetas descomunales y pubis afeitados, aparentemente recatadas, pero que a la menor provocación resultan ser en realidad ardientes féminas sexuales dispuestas a todo. Y así ocurre para alegría de los protagonistas

---

<sup>74</sup> García García, Eduardo. “Manga sin pudor”, en Revista de Revistas de Excelsior no. 4466, julio de 1998, p. 44

masculinos, generalmente imberbes reprimidos, y que no suelen ser sino un reflejo del japonés promedio, inmerso en una sociedad aún tan llena de tabúes y contrastes, creadora de un irrefrenable machismo colectivo. Todo ello suavizado bajo el prisma de un humor muchas veces desconcertante”.<sup>75</sup>

El número uno del movimiento de esos años en el manga erótico fue *U-Jin*, una auténtica celebridad en su propio país. Gran creador del **Hentai** -protagonizado por adolescentes-, que no aparentaban más de doce años, sus obras **Angel** y **Visionary** gozan en Europa –y ahora en México- de un gran éxito entre los jóvenes lectores o video-adictos. En Japón sus famosas ilustraciones de superdotadas chiquillas, eran indiscriminadamente utilizadas de manera ilegal para ilustrar los anuncios de líneas eróticas y cines XXX. Pícara inocencia y una gran expresividad gráfica eran los secretos de su estilo “dulce”. *U-Jin* ya ha creado escuela, aunque sus obras han causado mucha polémica en Europa.

*Chataro* fue probablemente su alumno más aventajado. Al igual que *U-Jin*, caminó por esa ambigua línea que separa lo políticamente “correcto” del erotismo de lo aún inadmisibles por gran parte de la sociedad: **Minifaldas**, fue una de sus obras más aclamadas, y en ella mezcló desenfadadas tramas con una inusual gracia en sus atractivos dibujos. También fue el caso de *Kaori Asano* y su **Vanity Angel**; y *Wataru Watanabe* con su serie **Virgin Dolls**.

Pocos mangas encontraría el lector tan rotundos como la serie de **Reiko**, una **Miss 13** dispuesta a todo; así como **Letal Lady** de *Yumeno*; **Tentación** de *Hiroyuki Utatane*; **la clínica del amor** de *Haruka Inui* –hentai muy exitoso que ha sido adaptado al cine de imagen real y de animación- y **Turgencias**, las tribulaciones de una muy bien dotada enfermera que consolaba a los pacientes con un amor más que maternal.

Por otro lado, la perversión oriental no parecía conocer límites. El sadomasoquismo es japonés. Famosos fueron los casos de *Minor Boy* y *Haruya Sugimura*, pareja responsable de **Reiko Sensei**, la historia de una profesora sometida a las más delirantes vejaciones sexuales en la mano de sus alumnos; o el de **Dirty Matsumoto**, polémico autor adscrito al

---

<sup>75</sup> Ibidem, pp. 44

**hentai** más duro. Lo más común ha sido que la paidofilia y el sadomasoquismo, unan esfuerzos para que los lectores sudaran sangre: las inocentes marineritas eran sometidas por perversos amos aficionados al “bondage” japonés y a los consoladores, instrumentos tradicionales en el extremo oriente. Buenos ejemplos fueron **Slave Girl Maya**, Manga de ciencia-ficción en el que una estudiante era transportada a otra dimensión como esclava sexual, y **Ano Koni Wink**, de *Yoshimasa Watabe*, la historia de unas colegialas utilizadas por sus compañeros como actrices porno.

La variedad de los temas, sus argumentos elaborados y la calidad de los dibujos han convertido a los mangas eróticos japoneses en el motor de la revolución sexual del siglo XXI..

Sin embargo, todo lo expuesto anteriormente, sobre la historieta, el comic y el manga se pudo constatar asistiendo a las diferentes convenciones que se empezaron a realizar a partir del interés que generó la publicación de **La Muerte de Superman**, ya que en dichas convenciones se podía encontrar todo lo que acompaña a ésta industria, como eran el video, las tarjetas, camisetas, etc., por lo que a continuación hablaremos de algunas de ellas, para entender mejor la difusión que han tenido la historieta, el comic y el manga gracias a éstas.

### **2.2.7 Las Convenciones de Comics en México**

#### **La CONQUE**

Hace cinco años –en1994-, en una época donde el cómic empezaba a tomar fuerza, surge de un fanático la idea de organizar una convención de comics. En un principio, muchos lo tacharon de “loco”, dijeron que la historieta era una moda pasajera y que eso no tenía ningún futuro, sin embargo, hubo gente que confió y tuvo fe en la extraña idea, gente que decidió tomar el riesgo y unirse a una aventura que apenas comenzaba: LA CONQUE.

“La CONQUE ha crecido en estos cinco años de manera espectacular y despertó un interés especial en relación al cómic, de tal manera que después de nuestra segunda emisión surge la “Convención Manía” por lo cual, todo el mundo empezó a organizar lo que según

ellos era una convención. Sin embargo, la CONQUE, siempre se mantuvo fiel a su idea original: ser un evento donde los fans pudieran encontrarse con otros fans, conocer a grandes creadores de la historieta a nivel mundial y principalmente darse cuenta que su afición es compartida por una gran cantidad de personas”.<sup>76</sup>

“A partir de **la muerte de Superman** y del tan nombrado Boom del comic, la comunidad comiquera experimentó una serie de altibajos rápidos y profundos, De las altas ventas y la fama casi instantánea, se ha pasado a una resección comercial y de creatividad. Sin nada que ofrecer como novedad y ante una competencia nutrida del cine, video y videojuegos que se renuevan constantemente, el comic pasa a ser uno más de los entretenimientos del siglo XX y quien sabe que sucederá con él”<sup>77</sup>.

### **Gran Feria de la Historieta**

La Primera Gran Feria de la Historieta se llevó a cabo los días 2 y 3 de junio de 1994 cuando todavía estaba “calientito el ya famoso boom del comic propiciado por el truco publicitario más grande de todos los tiempos: **La muerte de Superman**. A este acontecimiento se le dio importancia a nivel mundial, trajo como consecuencia la curiosidad de la gente, sobre todo de los jóvenes, quienes no se contentaron con leer todos y cada uno de los comics que envolvían la Muerte del superhéroe más famoso de todos los tiempos y decidieron ver que más había en el mercado, aparte de **Superman** y sus innumerables amigos. La sorpresa fue tan grande como la lista de títulos y títulos de comics que se podían encontrar en las tiendas especializadas en este tipo de productos que se estaban multiplicando por todo el mundo.

“El caso es que existían en ese año alrededor de diez tiendas de historietas en todo el Distrito Federal y a un joven llamado Julio Cesar Solís se le ocurrió juntarlas por dos días en un solo lugar, anunciando las fechas de esa reunión para ver cuantos más interesados como él se podían reunir y convivir entre ellos. El problema que tenía este individuo era

---

<sup>76</sup> “Editorial”. en Revista conmemorativa de la CONQUE 1998, p. 1

<sup>77</sup> “Octava Convención de historietas dela ciudad de Méxio”. en Revista conmemorativa. CONQUE 2001, p.5

que, desde hace mucho tiempo, leía este tipo de cosas y estaba severamente afectado por la ola destructora del “boom del comic”. Se metió de lleno a este medio. Pero su problema se hizo aún más fuerte cuando se enteró que en otros países del mundo como Francia, España, Alemania y principalmente E.U. se montaban enormes exposiciones no sólo comics, sino también toda la mercadotecnia que los acompañaba”.<sup>78</sup>

## La MECyF

Una de las más importantes convenciones es esta: “Convención de Comics, Ciencia Ficción y Fantasía”, que se llevó a cabo en el año de 1997, esta fue coordinada por la editorial Vid. En ella hubo: 185 stands de venta, 90,000 asistentes, 55 conferencias, 75 exhibiciones de películas de ciencia ficción en 3 diferentes salas, 10 personalidades del mundo del comic: *Loise Simonson* (‘**DC Comics**’), *Todd Mcfarlane* (‘**Image Comics**’), *Dan DeCarlo* (‘**Archie**’), *Bill Morrison* (‘**Los Simpson**’), *Walter Simonson* (‘**DC Comics**’), *Al Simmons* (‘**Image Comics**’), *Denis y Marifran O’Nell* (‘**DC Comics**’), *Dan Jurgens* (‘**DC Comics**’), *Kal-el, Jon y Judy Bogdanove* (‘**DC Comics**’). Cincuenta personalidades del comic nacional como *Humberto Ramos, Robert Flores, Yolanda Vargas Dulche* (Que en Paz Descanse), el maestro *Gabriel Vargas, Eduardo del Río* (RIUS), entre otros. Y 12 actores, directores y productores de Ciencia Ficción.

Mientras estas convenciones continúen, lo más probable es que en un futuro, se sigan llevando a cabo convenciones donde se den cita, tantos creativos, industriales y público. La convención de la MECyF es el lugar donde se llevó en su máxima expresión, el fenómeno mercadotécnico del comic.

### 2.2.8 Recapitulación

Sin lugar a dudas, la historieta mexicana, para esta década, ya no sería tan versátil , como lo fuera en las décadas anteriores, ya que los editores, guionistas y dibujantes

---

<sup>78</sup> “Lo que no sabias de La Gran Feria de la Historieta”. en Revista conmemorativa, Marzo de 1998, pp. 2-3

terminaron repitiendo las mismas formulas de antaño, sin adecuarse a la época actual, por lo que con el paso del tiempo el comic norteamericano se volvió a posesionar del mercado nacional, pero sería a mediados de esta década en que tendría que compartir el terreno con el manga japonés, ya que éstos traerían nuevas formas de dibujo, y argumentos que en su momento pudieron resultar exóticas para los lectores mexicanos, así como historias más adecuadas a los noventas, mientras que nuestra producción nacional seguía empleando los clichés que fueron un éxito durante la década de los cincuentas y sesentas los que se siguieron usando en las décadas posteriores.

Por lo que, lo único que fue prolífico de la historieta nacional, fueron las producciones independientes, que a pesar de no tener grandes tirajes que en muchos casos no rebasaban las mil copias, han demostrado que ellos trataban de revolucionar el género de la historieta, que ésta se lea como sucede en Europa y Estados Unidos, que deje de ser un subproducto o híbrido cultural, para dignificarse como género.

Por otro lado, gracias al gran evento mercantil que resultó la publicación de **La Muerte de Superman**, se dio un gran “boom” del comic, no sólo en los Estados Unidos, sino también en nuestro país, gracias a que la editorial Vid publicaría éste en un tomo especial, lo que hizo volver a los lectores mexicanos hacia los comic estadounidenses casi olvidados a principios de la década, salvo, porque Vid volvió a traerlos a México.

Este fenómeno, haría crecer el interés del lector mexicano hacia el comic, ya que era novedoso, explotaba otro tipo de historias, los dibujantes, los guionistas e incluso el papel era de mayor calidad que el nacional, ya que en muchos casos la historieta nacional se hizo en color sepia, carente del colorido del comic.

Mientras el comic empezaba a consolidarse dentro del gusto del lector, en las televisoras mexicanas se empezaban a transmitir series de animación japonesa como **Caballeros del Zodiaco, Sailor Moon, Dragon Ball**, etc, que llamaron poderosamente la atención de los televidentes, ya que éstas series explotaban una serie de temas que no tenían nada que ver con nuestra cultura y sí dejaban entrever su gran arraigo oriental, lo que llamó

poderosamente la atención del televidente, cosa que aumentó cuando supieron que también se publicaba el manga de estas series, algunas veces en español y otras veces en series “piratas” en otros idiomas.

Y algo que ayudó a los amantes de estos géneros, fue la creación de las convenciones de comis, ya que en este lugar se podían reunir, los seguidores del comic, el manga o la historieta, para compartir ideas, crear clubs o simplemente poder disfrutar de su pasatiempo favorito. Desgraciadamente en estas convenciones, la historieta nacional estuvo casi siempre ausente, por que ya muchas series clásicas han desaparecido y sólo se conseguían números atrasados, lo que ha provocado su decadencia paulatinamente, ya que los lectores mexicanos no encontraban nada novedoso en éstas, salvo las producciones independientes que no en todos los casos eran muy buenas, aunque los creadores las consideraban obras de arte.

Finalmente, muchos de los guionistas y dibujantes alternativos, estaban tan influenciados por el comic y el manga, por lo que muchas veces sus creaciones resultaron ser unos híbridos, que realmente no tenían nada que ver con la idiosincrasia del mexicano, pero a final de cuentas como dijo *Edgar Delgado* creador de **Ultrapato**, “**La Muerte de Superman** lo empezó todo, así que el fenómeno había comenzado y nosotros no podíamos quedar de lado”

## CONCLUSIONES

En la presente investigación se buscó describir y desarrollar, a manera de crónica, la evolución y los cambios de la historieta, el comic y el manga; de cómo nació a fines del siglo XIX y se desarrolló en el XX, por lo que pudimos constatar que el motor de su desarrollo ha sido el capital que los genera como industria, ya que desde sus inicios, en los Estados Unidos, los magnates del periodismo lo utilizaron como arma publicitaria para obtener mayores ventas.

Además, quisimos demostrar que la historieta, el comic y el manga desde su nacimiento hasta nuestros días, han estado presentes en el gusto de millones de lectores, tanto de sus países de origen (México, Estados Unidos y Japón), como de otros países a los que han exportado su producción, consolidando de esta manera un mercado que ha ido creciendo tanto, que han influenciado con sus técnicas de dibujo y de argumento a las producciones de otros países.

Razón por la que es importante distinguir algunos aspectos, como son el papel de los artistas, las empresas, su distribución y el de los lectores, para entender su historia y su evolución del desarrollo de este arte.

Ya que, con artistas como *Richard Felton Outcault* (padre del comic estadounidense), se inició el desarrollo del comic en los periódicos, pero esto fue con *Alex Raymond*, *Milton Caniff*, *Harold Foster*, con los que este arte alcanzó un gran esplendor en los periódicos donde se publicaban los comics, pero estos artistas mejorarían los dibujos y las historias que se desarrollaron en los años siguientes, sobre todo, en la época de la gran depresión de 1929, con el Crack financiero de Wall Street, donde los comics fueron un vehículo distractor, que cumplió muy bien su cometido, a partir de ese momento y en las décadas posteriores.

Pero con el nacimiento del **Comic Book** (revista de historietas), en 1935, nació una nueva generación de dibujantes, que con los años realizaron series, personajes e historias



que con el tiempo se volvieron clásicas para los amantes de este género, por lo que podemos mencionar a: *Joe Shuster y Jerry Siegel (Superman)*, *Bob Kane (Batman)*, *Stan Lee y Jack Kirby (The Human Torch)* o ya en años más recientes *Tod McFarlan (Spawn)* o *Alan Moore y Dave Gibbons (Watchman)*, entre muchos otros.

Importante es señalar que la mayoría de estos creativos han trabajado o trabajan bajo las órdenes de **Marvel Comics** y **DC Comics**, que son dos de las compañías más importantes del ramo del comic, consideradas los monstruos editoriales que se han apropiado de las creaciones de sus dibujantes y guionistas, por lo que a pesar de que éstos abandonen la empresa, ellos no pueden reclamar los derechos de sus creaciones, razón por la cual algunos han creado sus propias compañías editoriales como *Tod McFarlan (Image Comics)*, tratando así de competir contra las dos editoriales antes mencionadas, lo que ha ayudado en los últimos años a que este medio haya evolucionado y se mantenga a la vanguardia, satisfaciendo así la demanda de los lectores, no solamente de este país, sino de otros, entre ellos el nuestro, en donde han tenido un gran impacto.

Por lo que es importante señalar que el éxito que han tenido estas publicaciones, es debido a que los comics tienden a desarrollar historias llenas de personajes que nacen con superpoderes o que fueron adquiridos por accidente, que se dedican a combatir el crimen, a terroristas, saboteadores y villanos de toda índole, en donde los héroes o los villanos pueden ¡morir! y misteriosamente, con el tiempo se descubre que no han muerto, como sería el caso de la publicación de la **Muerte de Superman**, donde fue asesinado por un ser espacial y posteriormente revivió “milagrosamente”.

Con hechos como estos, las grandes editoriales estadounidenses nos demuestran que viven de la publicación de sus personajes y por lo tanto, éstos no pueden morir tan fácilmente, ya que perderían su mercado, por lo que no hay que olvidar que muchos personajes de los comics, tienen más de cincuenta años de seguirse publicando ininterrumpidamente no sólo en los Estados Unidos, sino a nivel mundial.

No es fortuito, que personajes como **El Capitán América** o **Superman**, usen trajes diseñados con los colores de la bandera de los Estados Unidos (el rojo, el blanco y el azul), ya que no hay que olvidar que estos personajes nacieron durante la Segunda Guerra Mundial y los estadounidenses se sintieron y se sienten identificados con éstos, debido a que estos personajes de los comics representaron y representan la “justicia y la libertad, además de la preservación de la democracia”, como era el eslogan del **Capitán América**.

De esta manera, pudimos constatar que la distribución juega un papel preponderante, ya que personajes como **Superman**, **Spiderman**, o **Micky Mouse**, son conocidos mundialmente desde occidente hasta oriente y de norte a sur; esta industria que empezó a principios de siglo con la compra de tiras cómicas a los periódicos estadounidenses por parte de los periódicos de todo el mundo y la posterior compra de los derechos de comic-books (revistas), que realizaron las diferentes editoriales estadounidenses, para publicar personajes como **Superman**, **Spiderman** o el mundo **Disney** en otros países como el nuestro, lo que se acentuaría en la década de los noventas del siglo XX.

Debemos de tener en cuenta que Estados Unidos es el país donde más se lee (según el embajador de Japón en nuestro país), por lo que no es de extrañar que los comics se hayan convertido en una parte inherente en la cultura del público estadounidense, ya que los comics han ocupado varias veces el primer lugar en preferencia de lectura, como fue durante la Segunda Guerra Mundial, por mencionar un ejemplo.

Por otra parte, aunque la historieta mexicana también tuvo su desarrollo, ésta no se consolidaría a principios del siglo XX, ya que los periódicos prefirieron comprar las planchas a los periódicos estadounidenses, por resultar más barato comprar las tiras cómicas que producirlas, y sería hasta después de la Revolución Mexicana en que ésta empezó a desarrollarse y que tuvo creadores talentosos.

Además, una de las características de la historieta mexicana, es que los creativos de ésta, nacerían y morirían con sus series, tales casos serían *Salvador Pruneda (Don Catarino)* o *Jesús Acosta (Adelaido el Conquistador)*, por mencionar algunos, quienes iniciaron el

desarrollo de ésta en el periodismo nacional; además, ellos le dieron una característica especial, ya que al abandonar el diseño de ésta, el proyecto no era continuado por otro artista, por muy exitosa que esta fuera y como ejemplo mencionaremos a **Los Supersabios** de *Germán Butse*, que al morir, no hubo quien pudiera continuar con la serie.

Pero fue con el nacimiento de **Paquín, Pepín y Chamaco**, durante los años 30s, quienes le dieron gran impulso al desarrollo de la historieta nacional, además éstos se apropiaron del trabajo de los dibujantes y guionistas. Con el paso del tiempo, cansados de esta situación, dibujantes y guionistas crearon sus propias editoriales, como fue el caso de *José Cruz (El Santo)* o el caso de *Yolanda Vargas Dulché (Lágrimas, Risas y Amor)*, que de alguna manera dictarían las reglas a seguir en la industria de la historieta en las décadas por venir y que con los años generaría una cuantas fortunas.

A pesar de que en nuestro país durante décadas la población fue analfabeta y semi-analfabeta, los lectores encontraron, y siguen encontrando en la historieta, interés por entender lo que dicen las historietas, además de encontrar un alivio temporal a sus penalidades, ya que muchas veces la gente no tendría para satisfacer sus necesidades primarias, pero las historietas no podían faltar para mitigar sus frustraciones, debido a que se identifican aún con los protagonistas de sus historietas, ya que éstos sufren por el amor o el desprecio del ser amado, pueden vivir en la miseria absoluta o en la opulencia más ostentosa, se pueden enfermar, sufrir dolores del estómago, tener problemas para pagar la renta, en fin una serie de situaciones que de alguna manera los humanizaba y permitió que el lector se identificara con ellos, por lo que, tal vez estas fueron las razones por las que los mexicanos encontraron en ellas una forma de evadir los problemas de la vida diaria.

Cosa que aprovechó muy bien en sus guiones Doña *Yolanda Vargas Dulché* (fallecida), creadora de **Lágrimas, Risas y Amor**, en donde nacieron series como **Gabriel y Gabriela, Oyuki, Bolillo, Rarotonga, María Isabel**, etc., en donde explotó las pasiones, el amor, el desamor, la traición, la tragedia, la muerte y la vida, lo cual también fue muy bien trabajado por muchos guionistas y dibujantes, por lo que durante muchos años las historietas fueron

exportadas a Latinoamérica, por editoriales como **Novaro** y **Edar** que finalmente se convirtió en **Vid**.

Pero, con los años, los creadores abusaron de éstas formulas, con lo que la historieta no pudo competir y desgastaron al público, sobre todo, en la década de los noventas, debido a que los jóvenes tendieron a buscar nuevas alternativas, cosa que encontraron en el comic estadounidense primeramente y en el manga posteriormente, en la última década del siglo XX.

Además, hay que tener en cuenta que cuando se da el auge de las historietas, la televisión no estaba masificada y el cine era más caro, por lo que comprar historietas resultaba más barato, ya que una de ellas podía ser leída por varios lectores, por lo que incluso se llegaron a rentar o intercambiar y de esta manera millones de lectores esperaban con ansia el tiraje de su serie favorita, para poder evadirse de la realidad o bien pasar un rato ameno disfrutando o sufriendo por las eventualidades que vivían los personajes.

Por otra parte, el manga japonés, a pesar de tener una tradición milenaria, no escaparía de la influencia de los comics estadounidenses, pero serían ellos los que en el futuro no solo asimilarían este nuevo arte, sino que lo enriquecieron, ya que podían tocar cualquier tema, pero sin dejar de lado su cultura, ya que los kimonos, los samuráis, los sables y las artes marciales no dejan de estar presentes en éstas, no importando el tema que toquen.

Y esto fue muy bien aprovechado por los creativos, por lo que debemos hablar del manga antes de *Osamu Tetzuka* (**Atom**) y después de él, ya que es considerando el padre de éste, pues él vendría a revolucionar no sólo este medio, sino también la animación, aunque claro está, que hubo otros artistas como *Reiji Matsumoto* (**Crucero Espacial Yamamoto**), o *Riyoko Ikeda* (**La Rosa de Versalles**), que también hicieron aportaciones importantes al mundo del manga.

En los mangas, los japoneses tienen muy claro que las tramas tienen un principio y un final, y el personaje sólo se prolonga lo necesario, han inventado formatos como el OVA,

que es animación producida directamente para el mercado del video, además el manga se ha caercado a un público habitualmente ignorado por los editores: el femenino.

De esta manera, los mangas han llegado a terrenos que sus némesis de occidente han temido explorar por el temor de ser “demasiado inverosímiles” o porque no las consideran una posibilidad de éxito comercial, también posee grandes dosis de violencia y sexo, por lo que han influido en algunos países europeos, por ejemplo en España, *Ismael Ferrer* y *Nuria Peris* producen **Las Aventuras de Clitorina**.

Es de vital importancia mencionar que Japón es el segundo país donde más se lee (de acuerdo con el embajador de Japón en nuestro país, entrevistado por Víctor García Ponce de León, para Revista de Revistas de Excélsior, # 4466, de julio de 1998 ), pero curiosamente en este país los mangas tienen más arraigo, incluso más que en los Estados Unidos, ya que hay mangas de todo tipo, desde los infantiles hasta los pornográficos, y ha sido tal la devoción del lector japonés, que incluso los comics norteamericanos en los últimos años han tenido dificultad para entrar al mercado japonés.

Y esto ha contribuido a que Japón se convirtiera en los últimos años, en el principal distribuidor de mangas en el sureste asiático, siendo China su principal mercado hasta principios de la década de los ochentas, a partir de ese momento empezó la exportación de mangas japoneses a los Estados Unidos y posteriormente a nuestro país.

Sin embargo, a finales del milenio, el internet y la globalización son factores importantes, ya que por medio de éste, se puede tener información de lo que sucede simultáneamente en Japón, Estados Unidos o México: los títulos de revistas, personajes y editoriales del ramo, por lo que la globalización nos ha alcanzado y no podemos dejar de lado, que las fronteras han sido rebasadas y los que se dedican a este negocio, deberán estar al día o simplemente deben resignarse a retirarse, porque está claro, que con esta situación el manga y el comic tienen una gran delantera frente a la historieta, que se ha quedado rezagada frente a estos dos actores, lo que de alguna manera ha provocado su decadencia.

Se puede hablar de una decadencia en términos de historieta industrial, ya que ésta se encargó de repetir las fórmulas que les dieron éxito hace más de cincuenta años y nunca se preocuparon por hacer nuevas propuestas, que fueran acorde con la época que nos ha tocado vivir, simplemente pensaron que el público no iba a crecer y que no iban a llegar nuevas influencia del exterior, por lo que para defenderse, los dueños de las editoriales culparon a los dibujantes y guionistas y viceversa, siendo que ambos tienen algo de culpa, pero que a final de cuentas no resolvía nada.

Aunque, en México los mercaderes de las emociones nunca han dejado al público insatisfecho, ya que se dedicaron a publicar noveletas de corte erótico, con un lenguaje vulgar y soez, argumentando que es lo que el público pide y por lo tanto lo que se vende.

Sin embargo, afortunadamente o desafortunadamente, le ha tocado a la historieta alternativa ser la que revolucione el medio, aunque ésta sea de corte más artesanal, con tirajes muy bajos, que en muchos casos no rebasan los mil ejemplares, mientras series como el **Libro Vaquero** tienen un tiraje de más de cien mil.

Gracias a los creativos de la historieta mexicana alternativa, se ha logrado que la historieta mexicana siga evolucionando, aunque sea sólo en círculos muy reducidos, donde sólo los conocen los coleccionistas, pero que de alguna manera también ha permitido que editoriales como **Ejea** haya visto potencial en algunas de estas series como el caso del **Ultrapato**, de *Edgar Delgado*, o que dibujantes como *Humberto Ramos* hayan encontrado mejor acogida en editoriales de los Estados Unidos, lo que nos habla de que los dibujantes mexicanos pueden competir con cualquiera del mundo.

A manera de justificación, diré que no fue fácil encontrar información sobre el manga, aunque hay mucha en revistas y en internet, esto es sobre series que han tenido éxito tanto en televisión como en el manga y no del desarrollo histórico que ha tenido este medio; en el caso del comic la información fue escasa en la década de los años setenta, mientras que en la historieta, algunos autores no precisan bien el año exacto en que surgieron muchas series, pero si las encasillan en la década en que surgen o en que tienen mayor éxito, por lo que

algunos datos pudiesen parecer erróneos, pero me incline por el más cercano, o en el que coincidió la mayoría de los autores.

Por otra parte, este trabajo le rinde un tributo a este arte tan menospreciado por muchos intelectuales, ya que por décadas se ha considerado un arte menor, e incluso hasta un híbrido, siendo que se han desperdiciado muchas de las posibilidades educativas y estilísticas que éste ofrece, por lo que es importante resaltar que han existido artistas tan importantes dentro de este género como el maestro “Rius”, quien vino a reivindicar y a revolucionar este arte, y que hizo que los estudiosos de nuestro país vieran con otros ojos a la historieta y a sus hermanos de otras nacionalidades.

Finalmente, espero que esta investigación pueda servir tanto a las personas que quieran ahondar en el tema o simplemente quiera leerla como entretenimiento, para saber más sobre el mundo de la historieta, el manga y el comic, ya que hoy en día son una parte de nuestra cultura y por desgracia actualmente ya no se generan tantos estudios como antaño, ya que los investigadores no comprenden que este medio sigue y seguirá evolucionando, por lo que tendremos “monitos”, para un buen rato.

## BIBLIOGRAFIA

- Acevedo, Juan, Para hacer historietas, Editorial Popular, Madrid, 1990, 220 p.
- Aurecochea, Juan Manuel y Armando Bartra, Puros cuentos: La historia de la historieta en México 1934-1950, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Grijalbo, México, 1993, 463 p.
- Arrieta Erdozain, Luis. Un concepto de comunicación organizacional: la revista interna y la historieta en la empresa, México, Diana, 1991, 142 p.
- Baena Paz, Guillermina, Instrumentos de investigación (Tesis profesionales y trabajos académicos), 4ª Reimpresión, Editores Mexicanos Unidos S.A., México, 1988, 134 p.
- Baena Paz, Guillermina, Manual para elaborar trabajos de investigación documental, 3ª edición, México, UNAM, 1977, 123 p.
- Barbieri, Daniel, Los Lenguajes del cómic, Ediciones Paidós, México, 1ª. Edición, 1993, 281 p.
- Baur, Elizabeth k., La historieta (una experiencia didáctica), Ed. Nueva Imagen, México, 1988, 133 p.
- Campos Ph. D., Agustín, En la tarea llamada educar, Lima, Perú, Ed. Servicios Gráficos, p. 84-85
- Coma, Javier, Del gato Félix al gato Fritz, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1979, 258 p.
- Diccionario de Comunicación, Buenos Aires. Ed. 904, 1977, p. 42
- Gallo, Miguel Ángel, Los comics: un enfoque sociológico, México, quinto sol, 278 p.
- Gubern, Román, El lenguaje de los comics, 4ª Edición, Barcelona, Península, 1981,
- Gubern, Roman, La mirada opulenta: (comics, para identificar), Exploración de la iconosfera contemporánea, Barcelona, 1987, Ed. Gustavo Gili, p.426
- Gubern, Roman, Literatura de la imagen, Barcelona: Salvat, c173, 141 p. (Biblioteca Salvat de Grandes Temas: 57).
- Guerra, Georgina, El comic o la historieta en la enseñanza, Ed. Grijalbo, México, D.F., 1982, 82 p.
- Herner, Irene, Mitos y Monitos: Historia de la Fotonovela en México, México, Nueva Imagen, 318 p.



-L. Schodt, Frederick *Manga! Manga! The world of Japanese Comics (EL Mundo de los Comics Japoneses)*. By Kodansha International Ltd., Printed in Japan, First edition, 1983, 300 p.

-Monsiváis, Carlos, El comic es algo serio, México, Eufesa, 1982, 198 p.

-Martínez Maza, Miriam, Tlatelpa Martínez, Jorge, Zamora Díaz David, *La historieta en las colecciones de las bibliotecas*, México, Colegio Nacional de Bibliotecarios, 1991. p. 65

-Masotta, Oscar, La historieta en el mundo moderno, España, Paidós, 1982, 175 p.

-Shaw, Harry. Dictionary of literary terms. New York, Mc Graw Hills, 1972, pp. 85-86

-Schmelkes Corina, Manual para la presentación de Anteproyectos e Informes de Investigación (Tesis), Harla S.A. de C.V., México, 1988, 134 p.

-Tubau, Ivan, Dibujando Historietas: Técnica y creación de "Comics". Barcelona, España, 2ª edición, CEAC, 1971, 183 p.

-Vázquez González, Modesto La historieta: Todo lo relativo al lenguaje Lexipictográfico. Editada por promotora K. S.A 1981, 645 p.

### **Revistas**

-Arceo, Martín, "El Boom del comic II" (Tema central), Revista de Revistas de Excélsior, No. 4347, 24 de mayo de 1993, pp.34-43

-Calzada Jáuregui, Francisco, "Cronología de la historieta de los superhéroes", Revista de Revistas de Excélsior, No. 4080, 8 de abril de 1988, pp.30-41

-Calzada Jáuregui, Francisco, "El Boom del comic I" (Tema central), Revista de Revistas de Excélsior, No. 4346, 17 de mayo de 1993, pp.30-40

-Calzada Jáuregui, Francisco, "La muerte de Superman" (Tema central), Revista de Revistas de Excélsior, No. 4322, 30 de noviembre de 1992

-de Valdés, Rosalba. "Crónica general de la historieta", en Revista Artes de México, No. 158, año XIX, 1972, pp

-Fieros, Gustavo, "Kaliman, El Hombre Increíble", Revista de Revistas de Excélsior, No. 4081, 15 de abril de 1988, pp. 30-38

-Fieros, Gustavo, "La familia Burron", Revista de Revistas de Excélsior, No. 4082, 22 de abril de 1988, pp. 42-51

- González Loyo, Oscar. *Karmatron y los transformable.*, no. 1, ed. Antea, 1992, p. 1
- Dr. Laslo Raduayni, “Lectura de ‘historietas’ entre la población adulta de la Cd. de México”, Las ciencias sociales S. De R.L., México, D.F., 1950
- Loranca, Ignacio, “EL Boom del comic III” (Tema central), Revista de Revistas de Excélsior, No. 4348, 31 de mayo de 1993, pp.32-44
- Mariclaire Acosta,Oscar Zorrilla, “La historieta cómica en México”, Revista de la Universidad de México, V. 27, No. 10, Junio de 1973
- Ponce, Roberto. “Las autoridades culturales indiferentes a la IV Convención México Ciencia Ficción, Comic y Fantasía: Manelick de la Parra”, en Proceso, No. 1133, 19 de julio de 1998, pp. 68-69
- Revista conmemorativa de la “CONQUE 1998, 5to. Aniversario”, pp. 25
- Revista conmemorativa de la “CONQUE 2001, octavo aniversario”, pp 5
- Revista conmemorativa de “La Gran Feria de la Historieta”. Marzo de 1998, pp. 2-3
- Roger Isenring, Alex, “El Boom del comic V” (Tema central), Revista de Revistas de Excélsior, No. 4350, 14 de junio de 1993, pp.32-65
- Semanario de política y cultura etcétera, Número 304, 26 de noviembre de 1998, pp. 23-28
- Siller, David, “El Boom del comic IV” (Tema central), Revista de Revistas de Excélsior, No. 4349, 7 de junio de 1993, pp-34-46
- Simpson Máximo. “Crónica, cronología y narración testimonial” en Cuadernos de Centro de Estudios de la Comunicación # 7, México, UNAM/FCPyS, 1983, pp.19-43
- Triton, ¡Mangamania!, Revista de Revistas de Excélsior, No. 4466, Julio de 1998, pp.32-65
- Triton, Manga en español: Dragon Ball y Ranma ½, Revista de Revistas de Excélsior, No. 4470, Noviembre de 1998, pp.63

***Periódicos***

- Arceo S., Martín, “Comienza el 16 de enero la filmación de Spider Man”, La Jornada, 4 de enero del 2001, p. 6<sup>a</sup>
- Cisneros Morales Jorge, “Los Simpson una imagen retorcida de la sociedad”, El nacional, 15 de Mayo de 1996, p. 33

- Farfan, Rafael. "Batman, el comic/II", El Nacional, 5 de abril de 1993, p. 11
- Farfan, Rafael. "Batman, el comic/IV", El Nacional, 19 de abril de 1993, p. 11

-Güemes, César, "La increíble y vera historia de Kalimán, el hombre increíble, Parte I, La Jornada, 8 de enero de 2001, p. 2<sup>a</sup>

-Güemes, César, "La increíble y vera historia de Kalimán, el hombre increíble, Parte II, La Jornada, 9 de enero de 2001, p. 3<sup>a</sup>

### **Tesis**

-Maqueo Ramírez, Rita Elenea, Sadurní Mendiola, María Cynthia, Creación de un comic ambientado en el periodo novohispano de mediados del siglo XVII, Universidad Iberoamericana, México D.F., 1999, pp.18-40

### **En Internet**

-www.Crónica.com. Héctor León Diez.

-www.Cygnus comics on line, Delgado Edgar, Ultrapato

-www.El País.com. Historietas: neuronas y musculos

-<http://Kalimán el hombre increíble.htm>

-www.Reforma.com Dora Luz Haw, Entre el desprecio y el culto popular, 21 de enero del 2001

-www.Reforma.com Dora Luz Haw, Las historietas más recordadas. 21 de enero del 2001

-www.Reforma.com Dora Luz Haw, Sobreviven propuestas, clandestinamente, 21 de enero del 2001

-www.Revista Mexicana de Comunicación, Malvido Adriana, La industria de la historieta mexicana o, el floreciente negocio de las emociones

### **Entrevistas**

-Sr. Arnulfo Florés editor en jefe de Conexión Manga

-Doctor Rafael Resendis, Coordinador de la FCPyS.

-Lic. Claudio Enrique García, Secretario de la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas

-Mauricio y Fernando Caballero, creadores de Zeraqui

### **Multimedia**

-Aurrecochea Juan Manuel, Bartra Armando, Catalogo de la historieta mexicana del siglo XX, No. 681, INAH-Universidad de Colima-Juan Manuel de Aurrecochea-Armando Bartra, Primera edición en cd-rom, 2201