



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES

ARAGÓN

**“LAS PROBLEMÁTICAS Y CRISIS QUE  
ENFRENTA EL CÓMIC MEXICANO.  
(REPORTAJE)”**

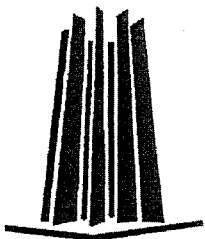
**T E S I S**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN  
Y PERIODISMO  
**P R E S E N T A:**  
**ALEJANDRO MUÑOZ TREJO**

ASESOR: LIC. JOEL PAREDES GONZÁLEZ

MÉXICO

2005



m346768



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.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE Alejandro Muñoz

Trejo

FECHA: 01-07-2005

FIRMA: 

## Agradecimientos

Este trabajo esta dedicado especialmente, a mis padres a los cuales, les debo todo lo que soy en muchas maneras. Desde luego este honor lo comparto con todos aquellos, que me dieron una parte de ellos. En especial a mi madre la cual a pesar de todas las asperezas de la vida, no se ha dado por vencida con este cabeza dura.

A Paco cuya amistad me ha hecho crecer como persona y ser humano, gracias por ser amigo en las malas como en las buenas eres mucho más que un hermano para mí eres mi ejemplo a seguir, ya he dado algunos pasos me faltan más espero dar esos avances un poco más rápido.

A mi hermano con el cual he aprendido que el mundo lo componen muchas cosas tan pequeñas como grandiosas, a pesar de su corta edad, su madurez me ha hecho entender a pasos agigantados la importancia de la vida misma, y a no perder las esperanzas aunque la adversidad golpee tu trasero, siempre estaré agradecido de compartir la vida contigo.

A mis amigos de la generación de Comunicación y Periodismo, los cuales en mucho me han enseñado lo más apreciable: el sentido de la amistad. Gracias a Adolfo El Ídolo, Jonathan, César *El Chicharo*, Nancy, Ake, Cruz, El Pato, Mayra, Ever, Olli, Azucena, Alberto, Carlos, Aarón, Ivon, Vidal, así como aquellos que me han compartido muchos de ellos como son: Óscar, Lynus, Israel, Wendy, Rubén, Xóchitl, Azucena, Alma, Claudia, Jacqueline, así como un largo etc. En el cual están muchos compañeros y amigos con los cuales compartí muy buenos recuerdos.

A mi padre quien con su apoyo y esfuerzo me auxilio en los momentos más adversos de la vida, gracias viejo no sé que hubiera hecho sin tu apoyo en esos instantes, te agradezco todo lo que has hecho por mí.

A Calecp quien me ayudo y me apoyo en momentos difíciles de mi vida y que llego casi en los últimos semestres de mi carrera gracias, por tu amistad espero poder corresponderte como te mereces siempre.

A mis amigos de la Iglesia con los cuales conviví en los años más difíciles de mi vida: la adolescencia, gracias a ellos esa etapa fue algo transitorio y los golpes amargos de la vida fueron más asimilables. Gracias a Pablo *El Abuelo*, Cuauhtémoc *El Cuachas*, Saúl *El Poñonis*, Quijas, Angélica, Consuelo, Ofelia, Panda, Jaime, Carmen Reina, Minerva, César, Lucero, Saúl, Edith, su esfuerzo no lo olvidare nunca. En especial a Sergio *El Checolín* pues me apoyó y me ayudó cuando más lo necesitaba y evitó que la amargura me consumiera, gracias.

A Juan quien actuó conmigo de manera asertiva y me apoyo en esos momentos en los que un consejo y una palabra bastaban para cambiar todo un mundo caótico en algo alentador lleno de esperanzas, aunque te adelantaste en el viaje al más allá, espero que sepas que no te olvidare a pesar de lo difícil que fue nuestra despedida, donde quiera que estés no te olvidaré.

A mis amigos de la Carrera de Planificación para el Desarrollo Agropecuario, gracias por enseñarme que la diversión no está en el alcohol sino dentro de ti, Paco, Alfredo, David *El Tejocote*, Sara, Miguel, Álvaro, gracias.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	I
<b>1. PERIODISMO DE INTERPRETACIÓN.....</b>	<b>1</b>
1.1 El principal papel del cómic en el periodismo de interpretación.....	2
1.2 El papel del cómic en las masas populares.....	5
1.3 Origen del periodismo de interpretación.....	6
<b>2. EL REPORTAJE PERIODÍSTICO.....</b>	<b>16</b>
2.1 Los géneros del periodismo de interpretación.....	16
2.2 El reportaje y sus funciones generales.....	19
2.3 La crónica.....	20
2.4 Concepto de reportaje.....	21
2.5 Las funciones informativas e interpretativas de l reportaje.....	23
2.6 La objetividad dentro del periodismo.....	23
2.7 Las técnicas de investigación documental y de campo.....	25
2.8 Las cualidades del reportaje de entretenimiento.....	27
2.9 El análisis del reportaje.....	32
2.10 Interpretación en el reportaje.....	33
2.11 El periodismo de especialización.....	33
2.12 Clasificación del reportaje.....	34
2.13 Las formas del discurso.....	42
2.14 El reportaje y el cómic.....	42
<b>3. EL CÓMIC MEXICANO.....</b>	<b>47</b>
3.1 El génesis del cómic (el cómic norteamericano).....	47
3.2 La primera crisis del cómic americano.....	50
3.3 El cómic nacional en sus inicios.....	52
3.4 Las ramas del cómic.....	53
3.5 La historieta mexicana en los años 30's.....	54
3.6 La historieta mexicana en los años 40's.....	55
3.7 El cómic mexicano en los años 50's.....	58
3.8 El cómic mexicano en los años 60's.....	61
3.9 La historieta en los años 80's.....	64
3.10 El cómic mexicano en los años 90's.....	66

<b>4. LOS OBSTÁCULOS DEL CÓMIC MEXICANO.....</b>	<b>67</b>
4.1 La crisis del cómic mexicano.....	67
4.2 La invasión americana.....	69
4.3 Las historietas americanas en México.....	70
4.4 La invasión japonesa.....	72
4.5 Las historietas japonesas en nuestro país.....	72
4.6 La problemática de la historieta sensacionalista.....	74
4.7 La problemática del Hentai.....	77
4.8 La problemática del Bondage.....	79
4.9 El bondage en la historieta mexicana .....	81
4.10 Las Problemáticas del Noveno Arte Nacional .....	82
4.11 Bloqueos de intermediarios.....	83
4.12 La falta de identidad en la historieta mexicana.....	83
4.13 Falta de propuestas en el mercado infantil.....	85
4.14 Los conflictos entre dibujantes.....	86
<b>5. LA HISTORIA DE KARMATRÓN Y LOS TRANSFORMABLES (REPORTAJE BREVE DE LAS PROBLEMÁTICAS Y CRISIS QUE ENFRENTA EL CÓMIC MEXICANO, EN VOZ DE UNO DE SUS PROTAGONISTAS).....</b>	<b>89</b>
5.1 El origen de la leyenda y los primeros obstáculos.....	89
5.2 Las influencias de las convenciones americanas en México y sus Repercusiones.....	109
5.3 Las nuevas historias.....	113
5.4 El premio Will Eisner y la fundación de Ka-Boom estudio.....	115
5.5 La crisis y soluciones del cómic mexicano.....	117
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>121</b>
<b>GLOSARIO DE TÉRMINOS.....</b>	<b>136</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA GENERAL.....</b>	<b>153</b>

## INTRODUCCIÓN

La siguiente investigación tiene la finalidad de demostrar a los lectores; algunos indicadores nocivos del porqué la historieta nacional ha quedado paralizada y estancada en su evolución gráfica. Debido a esto, tiene el firme propósito de ahondar en las principales circunstancias y situaciones que han mermado a nuestro noveno arte, como una industria y expresión cultural. No obstante a pesar de que este problema no es inédito, dentro del periodismo, se dará un especial énfasis a aquéllos impedimentos que han obstruido el desarrollo del cómic.

El método de estudio que ha sido seleccionado para dicho fin, es una cronología histórica, en donde se señalarán de manera más precisa, los principales aspectos de dicha problemática, que con el tiempo ha conllevado a una crónica crisis laboral y gráfica, razón por lo cual esta investigación, ira directo hacia aquéllas faltas y arbitrariedades, que se han cometido frecuentemente dentro de este ámbito profesional, algunos lectores podrían pensar de manera errónea que quizás el motivo de dicha decadencia se deba a la escasez de propuestas y de contenidos, pero la verdad es que esta hipótesis es poco sustentable, pues dentro de este medio de comunicación, siempre han existido bastantes alternativas, por lo que esta indagación nos ayudará a visualizar en donde se halla la raíz de dicho conflicto.

El estudio esta dividido en la siguiente forma: La primera parte de esta indagación tiene como objetivo principal señalar los orígenes del periodismo, éste con el paso de los años sufrió una serie de transformaciones en su marco teórico, que propició su metamorfosis conceptual del terreno informativo al interpretativo, esto conllevó al génesis de nuevos modelos expresivos y atractivos, como son la literatura, los concursos y desde luego la presentación del cómic.

El periodismo interpretativo se relaciona íntimamente con la historieta, por ser parte del reflejo de la cultura popular, al describir por medio de las viñetas y mensajes acontecimientos extraordinarios, esto se debe la conjunción de varios elementos como son los siguientes: los escritores para lograr impactar al lector utiliza un medio subjetivo de expresión como es la fantasía y la ciencia ficción, con lo cual se cautivan a millones de lectores; estos elementos al conjugarse con las bases de la comunicación, ayudan a los lectores a entender correctamente los contenidos de estos conceptos, es decir a desglosarlos e interpretarlos de manera adecuada.



La esencia de esta tesis se halla en la parte cinco de este estudio, en el cual por medio de un reportaje de Entretenimiento, se narran las desavenencias de uno de los autores más reconocidos del cómic, Óscar González Loyo el cual, después de largos años de esfuerzo y trabajo, vio recompensados sus logros, ganó el premio Will Eisner, uno de los trofeos más codiciados por los profesionales de este ámbito, también abordaremos algunas situaciones que este autor aportó, pero que debido a intereses de terceros cambiaron para siempre el panorama de la historieta mexicana; pero ayudó notablemente a generar nuevas expectativas en este medio profesional.

El primer apéndice representa las diversas entrevistas que me concedieron los artistas más renombrados de la historieta en cada una de ellas, vemos los conflictos más ocultos que han generado los propios protagonistas de este conflicto y por lo tanto será una cuestión que depende de cada uno de ellos en no tratar de resolver el problema solo y sin ayuda. El segundo apéndice de esta investigación, se incluyen las biografías de los artistas más destacados del cómic en general que han influido considerablemente en las antiguas y nuevas generaciones de diseñadores del cómic; gracias a su esfuerzo y trabajo aunque no tengamos una industria consolidada tenemos un aliciente en el rubro del entretenimiento de nuestro país, que nos permite disfrutar estos trabajos.

Posteriormente dentro de este estudio encontramos las conclusiones finales de esta investigación, en donde se introducen tres casos de grupos editoriales que han solucionado sus crisis laborales en los años noventas tomando ciertas posturas, por lo que la debacle profesional conlleva a no confiar ciegamente en los lineamientos y políticas de la empresa, aquí estudiaremos tres casos en particular como son: *La casa editorial Marvel Comics Group, las caricaturas americanas y la reciente quiebra de la casa cinematográfica Walt Disney*, en todas estas situaciones la falta de liderazgo y creatividad han dañado a poderosos grupos editoriales, que en años anteriores, eran industrias de prestigio y confianza, por lo que la última palabra no ha sido mencionada en este término, ya que falta mucho por hacer en este terreno.

Finalmente encontramos un pequeño glosario de términos, con respecto a este medio, en el cual se aclararán los conceptos utilizados a lo largo de esta investigación, y ayudará a los lectores a disipar las dudas en torno a este tema, de hecho esta es la intención de esta indagación en el campo del periodismo en la actualidad.

Los antecedentes del periodismo interpretativo se localizan teóricamente en el Siglo XVII cuando el periodismo de especialización, ya abarcaba algunos rubros, sus antecedentes se remontan al mes de mayo del año 1622, cuando aparecería un trabajo único en su contenido, la presentación del trabajo titulado *A Current of General News* llegó a subsistir como un medio de comunicación, aunque no llegó a tener una razón social propia, a partir de este acontecimiento, el periodismo escrito se enriqueció pues permitió la incorporación de varias publicaciones, de diversos géneros (político, militar, cultural, literario, etc.) que acaparaban en sus páginas.

Los acontecimientos sociales trajeron al mundo de la información diversas repercusiones, ya que la aparición del periódico su único propósito fue satisfacer la curiosidad y la necesidad de información que requería la gente, por lo que la introducción de este formato años más tarde daría la entrada a un nuevo fenómeno comunicativo social el cual cambiaría radicalmente el funcionamiento de los semanarios, y marcaría dentro del periodismo un nuevo comienzo en los establecimientos informativos: *La unión de la información*. Cuando este fenómeno social se añadió a las ventas por medio de *la publicidad* fue cuando este instrumento sufrió ciertas modificaciones radicales que transformaron esta actividad y surgieron consorcios de la comunicación como son: *The Times de Inglaterra*, *Figaro de Francia*, y los semanarios americanos como son el *The New York Herald* y *The Herald Tribune*, entre muchos otros más, que podemos citar.

Los medios de comunicación que anteriormente hemos citado estaban reunidos con una doble finalidad, la cual era muy similar a los fundamentos que había establecido el periodismo amarillista en sus orígenes, la primera prioridad estaba basada en aumentar considerablemente las ventas de sus ediciones lo que conlleva a la segunda meta que es incrementar el capital que estas empresas disponían con el propósito de consolidarse económicamente y de paso poder obtener un mayor número de lectores, así como de anunciantes.

Los medios de comunicación que anteriormente hemos citado estaban reunidos con una doble finalidad, la cual era muy similar a los fundamentos que había establecido el periodismo amarillista en sus orígenes, la primera prioridad estaba basada en aumentar considerablemente las ventas de sus ediciones lo que conlleva a la segunda meta que es incrementar el capital que estas empresas disponían con el propósito de consolidarse económicamente y de paso poder obtener un mayor número de lectores, así como de anunciantes.

Los principales objetivos del periodismo han sido motivo de discusión durante mucho tiempo sin embargo, una de las principales funciones de éste, han sido la de informar y entretener, una de las maneras de lograr esto es por medio de atractivos recursos, como es la literatura. Por medio de ésta se atrajeron a millones de lectores en los periódicos de mayor circulación; uno de los primeros autores que atrajo la atención del público fue el escritor Daniel Defoe, por su estilo de describir mundos fantásticos e imaginarios, la mejor muestra de ello lo podemos apreciar en su obra cumbre *Robinson Crusoe*, esto permitió la difusión de la literatura ampliamente, ya que otros intelectuales utilizarán a este recurso como un medio de expresión popular, ya que otros autores como son *Richard Steel* y *Joseph Adison* conmocionaron a la sociedad por sus obras, *The Tatler* y *The Spectator*, no obstante solamente el primer autor logró una gran estimación por los lectores debido a su forma de redactar mundos imaginarios fantásticos e increíbles.

Tres siglos más tarde, en el Siglo XIX, aparecieron públicamente algunas opiniones y críticas, con respecto al concepto de literatura, un ejemplo de ello lo podemos contemplar en el año de 1835, cuando el diario americano *The Sun* informaba en sus ediciones, que la literatura es un medio de entretenimiento único en su género el cual es capaz de poder realizar diversas funciones como son el de divertir, algunos dueños de semanarios consideraron a esta propuesta gratificante, en todo sentido pues al mismo tiempo que aumentaba considerablemente las ventas era capaz de incrementar las ventas de las ediciones satisfactoriamente.

En ese mismo periodo apareció el periodismo amarillista, este tipo de información generaría todo un acontecimiento y evolución en la comunicación, por lo que con el paso de los años se transformaría en periodismo de entretenimiento, las primeras actividades de este tipo de información estarían basadas en sucesos irreales o imaginarios, los principales periodistas que destacaron por esta labor serían *William Randolph Hearst* y *Joseph Pulitzer*, este tipo de espectáculos beneficiaría ampliamente al periodismo, pues gracias a ello muchos lectores comenzaron a interesarse más por este tipo de información sensacionalista.

En el Siglo XX, algunos periodistas que se especializaron en este tipo de periodismo, decidieron modificar y ajustar ciertos conceptos, con lo cual este tipo de información sufrió una evolución, y para mediados de este periodo apareció el periodismo de entretenimiento, los primeros temas que se desarrollaron en este concepto fueron acertijos, anagramas, rompecabezas y charadas, con el paso del tiempo, provocó dentro del mundo de la comunicación fuertes represalias, algunos inclusive de manera temeraria, opinaban que este tipo de actividad carecía de inteligencia. Pero a mediados de este año es decir en 1942, algunos suplementos comenzaron a declinar sus posturas, como lo vemos en el periódico *The New York Times* acepto de manera pública se retractaban de sus comentarios, ya que se declaraban atraídos, cautivados y derrotados por el reto que implicaba solucionar el juego de las palabras cruzadas, en los diarios.

En 1950 este fenómeno de la comunicación generó todo un acontecimiento debido a que algunos periodistas hicieron nuevas aportaciones en este ramo y se incluyeron nuevos conceptos como son las publicaciones de las tiras dominicales y los crucigramas. Con el paso de los años se incluyeron todavía algunas nuevas modalidades dentro de este nuevo género, entre las que podemos citar la incursión de la novela, que en un principio se le consideró un subgénero de la misma literatura debido a su fácil expresión y que con el tiempo conllevaría a la incursión de un nuevo formato en esta información los concursos; posteriormente esta noble profesión seguiría experimentando algunas modificaciones por lo que el periodismo para llegar a la etapa de la interpretación se subdividió en dos ramas específicamente una empírica o también llamada informativa y la segunda conformada y estructurada por la opinión pública.

En la primera área del periodismo, la esencia de la información, consistía en brindar datos recopilados de tal manera que lo único que no debería de interferir es el punto de vista personal del periodista, ya que la información perdía su objetividad. En el área de opinión la situación estaba conformada y estructurada por la opinión descripción de los acontecimientos, donde el reportero exponía públicamente su ideología personal y su visualización en los hechos.

La sociedad debido a los múltiples acontecimientos del progreso tecnológico evolucionaba constantemente por lo que la necesidad de saber cambiaría radicalmente de ser una simple curiosidad a ser una herramienta indispensable para poder vivir; el conocimiento de las ciencias exactas y la tecnología se volvía una prioridad en la misma humanidad, por esta misma razón la comunicación se transformó en parte de las principales necesidades a cubrir, ya que este instrumento nos ayudó a comprender los acontecimientos sociales al analizarlos bajo diferentes enfoques por lo que el periodismo se compenetró más en la información que en el mismo protagonista de los hechos.

Este cambio obligó al mismo periodismo a efectuar ciertas transformaciones teóricas ya que ahora los lectores ya no buscaban solamente estar bien informados sino darle una explicación lógica a los acontecimientos que cambiaban al mundo, ya que estos son parte de la realidad, es aquí cuando surgió el periodismo de interpretación, su propósito original en un principio era darle a los hechos una identidad, un crédito, un nombre, ya que con estos elementos la noticia adquirió una personalidad propia donde sobresalía la función del periodista. Aquí citaré la definición importante que tenía esta profesión en *William L. Rivera*: *significa poner los acontecimientos del día en los antecedentes del ayer para darle el significado al mañana.*

Ahora abordaremos los antecedentes de la historieta, los cuales los primeros ejemplos de expresión gráfica que existieron, se remontan hace varios millones de años, en las cuevas donde se plasmaron las primeras actividades de los seres humanos primitivos en la cacería del Mamut, posteriormente algunas civilizaciones egipcias narraban las historias de grandes monarquías por medio de jeroglíficos, después en el Siglo XII los primeros monjes ilustraron *la Biblia* con grandes ilustraciones a los pasajes de esta obra, con el paso de los años los primeros antecedentes de los dibujos dan lugar a las impresionantes culturas aztecas, donde se dibujaban los códices los cuales son grandes obras literarias debido al enorme valor informativo que contienen estos escritos, hasta llegar el Siglo XVI donde los indígenas describieron dicho acontecimiento, sin embargo en ese mismo periodo la aparición de *Johannes Gutenberg*, cambiaría drásticamente el panorama gráfico y escrito pues por medio de su invención la imprenta aparecieron los libros y con ellos diversos formatos editoriales como libros, bocetos, manuales, etc.

Los primeros libros que fueron editados en formato gráfico, son: los cuentos de hadas con los cuales los niños aprendían a escribir y a leer. Sin embargo no fue hasta los Siglos XVII Y XVIII que aparecieron los primeros formatos de la historieta, las cuales fueron hojas volantes que se conocieron bajo diversos títulos en diversas partes del mundo como Inglaterra, Francia y España. (Por ejemplo en Inglaterra estas hojas se conocieron bajo el título de *Catchperry Prints*, mientras que en países como Francia se les reconoció bajo el nombre de *hojas volantes* y en España como *pliegos sueltos*), estas ilustraciones se distribuían principalmente en ferias y mercados en donde se narraban historias picarescas, milagros sucedidos, crímenes y nuevas oraciones. Una de estas obras más reconocidas fue *El Mundo al Revés* que se hicieron para países como Italia e Inglaterra.



Catchperry Prints

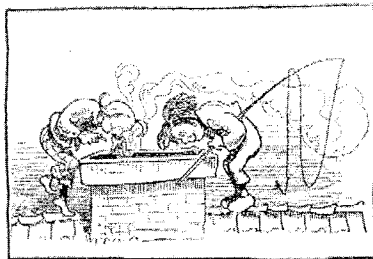


El mundo al revés

En el Siglo XIX nació la primera historieta en el formato del periodismo escrito, su autor fue el celebre autor *James Gillray* donde se trataba por primera vez una biografía satírica del ilustre Emperador Napoleón Bonaparte. Uno de los mejores dibujantes de este periodo que hacían estos trabajos radica en el estilo de *Gustave Doré*, el cual elabora bajo este formato *Los trabajos de Hércules* y *La Historia de la Santa Rusia*.

Otro artista que podemos considerar como antecesor de estas expresiones culturales, es el diseñador conocido como *Grandville*, el cual dibujo algunos conceptos como son las historias de *Los Animales* y *Otro Mundo*, para algunos conocedores de este tema, el estilo de este diseñador es muy similar al que años más tarde desarrollaría el dibujante José Elias Guizamo mejor conocido como Walt Disney, su mejor aportación consistió en incluir dentro de la prensa algunos tirajes de sus ilustraciones módicas.

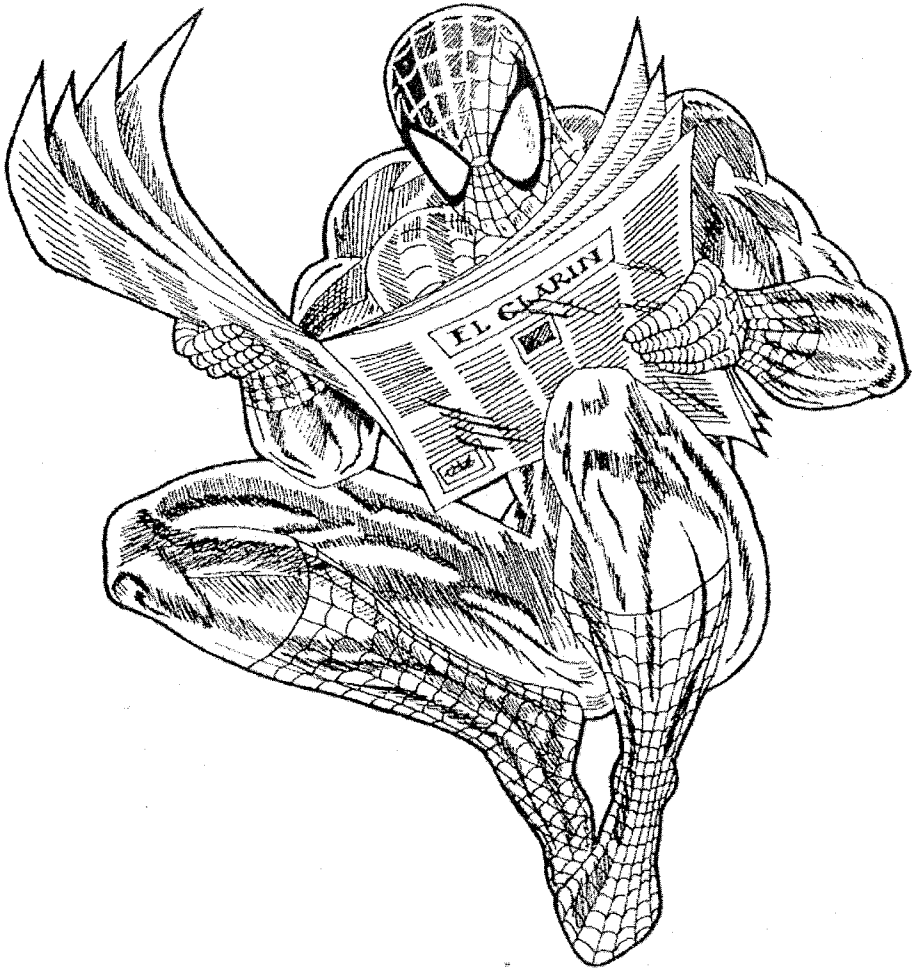
Por otro lado la prensa europea, fue una de las primeras instituciones que cedieron sus páginas a los humoristas, para que éstos puedan elaborar sus primeros personajes, gracias a ellos, nacieron dentro del periodismo de entretenimiento, artistas como *Wilhelm Busch*, quién en el año de 1865 dio vida gráfica a los personajes caricaturescos de *Max and Moritz*, estos niños fueron los primeros personajes protagónicos de las historietas, en donde todo era elaborado por una sola persona. Otro ilustre padre de esta industria es el artista francés *Cristophe alias George Coloma*, quién en el año de 1889, crea el cómic llamado *La Famille Fenovillard* narrando las aventuras de una familia típica en vacaciones por el mundo y *Las malicias de Plick y Plock*.



Max & Moritz

A raíz del surgimiento de estas publicaciones anteriormente citadas, el editor *Joseph Pulitzer* decidió añadir en los semanarios de mayor circulación un pequeño suplemento adicional el cual fue introducido por primera vez en el diario *The World*, y fue agregado en las ediciones dominicales de este periodo ya que en esa época la mayoría de los periódicos no trabajaban los fines de semana por lo general, donde sobresalía el dibujo humorístico, esta obra periodística fue lanzada en el año de 1889 y se tituló *Sunday World*, sin embargo mucho años después el autor gráfico *Richard Outcault* creaba la primera tira cómica de cuadros sucesivos llamada *La Venganza del Ciclista* que se publicó el 26 de diciembre de 1897 en el *New York Journal*.

Con la publicación de este trabajo nació a la luz pública un personaje carismático llamado *The Yellow Kid*, con el cual iniciaría este fenómeno sin precedentes, por todo el mundo; apartir de ahí vinieron las invenciones de todos los demás artistas del cómic, como *Katzenjammer Kids*, realizada por el dibujante *Rudolph Dirks*, con la cual se asentarían las bases del manejo de los globos que señalaban el origen de las palabras o los sonidos, también conocidos como *onomatopeyas* o efectos visuales así como el manejo de la narrativa breve pero impactante.



# Capítulo 1



## CAPITULO 1

"La Literatura, la creación literaria, es un lujo, el Periodismo es una necesidad"

Martín Vivaldi.

"El lenguaje es el vestido de los pensamientos"

Samuel Jhonson.

### 1. EL PERIODISMO DE INTERPRETACIÓN.

El periodismo es una actividad que desde sus principios ha sufrido constantes modificaciones. Las bases y principios de esta profesión originalmente fueron informar y mantener comunicada a la sociedad; lo que permitió el ingreso al mundo de la comunicación a una nueva faceta: El periodismo de opinión también denominado informativo. Después de algún considerable tiempo se registraron transformaciones conceptuales, originando la introducción de una nueva derivación: El periodismo de interpretación o de explicación.<sup>1</sup> En este campo de la información nació de la necesidad de dar a los acontecimientos sociales una explicación así como un sustento lógico y razonable, es decir una interpretación idónea a la realidad social.<sup>2</sup>

Con el paso de los años, el periodismo de interpretación también sufrió modificaciones y debido a esto también dio pauta a la entrada de nuevos géneros explicativos y de opinión, éstas son herramientas de contextualización en la comunicación. Esta actividad, después de la aportación de algunos periodistas, escritores y autores adquirirá herramientas de análisis y estudio que le permitirá añadir un nuevo formato: El periodismo de entretenimiento.

En esta versión el periodismo cumple con dos funciones básicas como son: Dar a conocer el papel del cómic, como un medio de comunicación que ayuda a los lectores a dar una difusión social y pública, a diversos sucesos sociales e históricos, que se generan en diversos estratos sociales y del mismo modo nos ayuda a entender porqué influye drásticamente dentro de las masas populares.

---

<sup>1</sup> Martínez Albertos, José Luis Redacción periodística. p. 71

<sup>2</sup> Ibidem. p. 71

El papel de la historieta dentro de las masas sociales también denominadas grupales o colectivas, es dar a difundir e interpretar aquéllos acontecimientos que de modo individual o en conjunto regulan y transforman el comportamiento de las mismas.

## **1.1 El principal papel del cómic en el Periodismo de Interpretación**

El cómic como medio de comunicación masiva, tiende a influir notoriamente dentro de las masas sociales en proporciones descomunales, sin embargo es necesario que antes que nada entendamos a este instrumento informativo como parte de un enorme complejo cultural, en donde la historieta cumple con dos funciones primordiales: ser promotor de diversos acontecimientos sociales que se publican por medio del estilo subjetivo de la ficción, imaginación y fantasía y que se generan dentro del seno socioeconómico e histórico del mundo.

Los acontecimientos que se revelan a la luz pública ayudan a entender a los lectores de todas las edades, de una manera entretenida, amena y veraz, los cambios que han cambiado la ideología y cultura de la sociedad transformando el entorno en el que vivimos de maneras drásticas e inimaginables; su contenido gráfico, visual y entretenido de ninguna manera nos aleja de lo que es la actividad informativa ya que esta labor esta asociada a la forma de comunicar íntimamente.

No obstante es necesario señalar que en un inicio, este instrumento surgió como parte de un modelo subjetivo de opinión, lo cierto es que los autores y creadores de estos experimentos visuales llegaron a evolucionar muchos de estos contenidos gráficos al llegar a desenvolverse plenamente; las ideas de estos textos recurren frecuentemente a varias herramientas de análisis y aprendizaje, entre las que podemos citar: El uso de la hermenéutica, la semántica, el emplear adecuadamente el lenguaje, así como recurrir a fuentes de consulta como es la literatura y la culturización general entre otros aspectos, esto auxilia a los lectores a dar a estos contextos una interpretación adecuada de la realidad.

Una cualidad que maneja cuidadosamente esta línea son las narrativas empleadas dentro de este arte ficticio, refiriéndose concretamente a la cronología temporal de las mismas, donde se desarrollan las acciones de los involucrados, este tiempo puede cambiar de manera intempestivamente, de acuerdo a ciertos criterios personales, que maneje el autor.

La semántica así como la hermenéutica posteriormente dan a los lectores una enseñanza o moraleja que podemos interpretar del siguiente modo: El lector de manera autónoma, libre e independiente puede llegar a elegir y discernir entre dos opciones el bien y el mal; y las consecuencias que tienen estos actos, al seguir uno u otro sendero.<sup>3</sup>

El periodismo es sin duda una de las herramientas básicas que nos ayudan a dar una correcta interpretación a los contenidos que maneja el cómic, no obstante el contenido de esta propuesta maneja en algunas ocasiones diversas variantes como son los mensajes con doble intención y las propuestas que contienen implícitamente ideas abiertas y ocultas, pues cada uno de los protagonistas de la trama conlleva a descifrar las intenciones que persiguen éstos con sus acciones, y el motivo que propició dichas actitudes.

La finalidad del periodismo recreativo en la historieta es proporcionar a los destinatarios de este género, un rato de esparcimiento que nos permite alejarnos momentáneamente de las actividades cotidianas, sin embargo en algunas ocasiones esto resulta ser insuficiente para llegar a entender la filosofía e ideología que maneja el autor del mismo, por esta razón, en algunas ocasiones en diversos planos y contextos de estas expresiones, se encuentran replegadas ideas asociadas a este tipo de contextos como son la religión, cultura, violencia, etc.

---

<sup>3</sup>Ortega y Gasset, José *La Rebelión de las masas* Capítulo XIV. pp. 154-156.

Los elementos que constituyen a un cómic nacional son descritos bajo la concepción de la comunicación en un tratamiento inusual, atrevido y ameno por parte del informante, y por parte del profesional de este medio son realizados bajo un estilo desenfadado e irreverente por parte del artista al narrar gráficamente aquellas conductas, aciertos y defectos personales de la sociedad en un momento determinado, en otras palabras son las conductas irreverentes que vive el mexicano al rebelarse o bien contestar por medio de su picardía, sentido del humor, etc. Conformar todas estas piezas es lo que le da a un autor la originalidad y creatividad en su concepción de crear una historieta, así como se pone a prueba sus conocimientos.

A continuación veremos como funciona el análisis del noveno arte dentro de la difusión, para ello citaremos el estudio de la historieta, *Karmatrón y los Transformables*, aplicaremos los instrumentos de estudio que posee el periodismo con lo cual se vera el papel que tiene esta trabajo como impulsor de la cultura y de conocimientos históricos sociales.

Primero veamos como funciona el proceso de hermenéutica, *Karmatrón* representa al legendario samurai que luchaba por la paz y la justicia; en el reino del sol naciente (Japón) estos feroces guerreros en sus inicios buscaban la unificación de su país, debido a la inestabilidad militar y política que atravesaba su nación, con el tiempo se transformaron en protectores sociales que protegían al inocente y desvalido, para resguardarse de los ataques de sus enemigos utilizaban protecciones sofisticadas como armaduras, el coloso de acero para combatir contra las fuerzas del mal que amenazan a la humanidad, obtuvo un gran premio debido a su alto nivel espiritual el Gran Espíritu, le concedió una ultra-armadura- computarizada que se asemeja mucho a las vestiduras de estos nobles guerreros.

Los conocimientos teóricos filosóficos se ponen a prueba cuando afloran dos bandos: Los Guerreros Kundalini y los Metnalitas, ambos grupos persiguen un fin en común: El dominio de la espiritualidad de los humanos, pero cada raza busca un propósito en común, aunque los métodos son muy diferentes, pues mientras el primero busca el bienestar general, el segundo busca el satisfacer sus intereses personales a cualquier precio.

Los Kundalini simbolizan el bien, la justicia y equidad, los Metnalitas representan el odio, la maldad, crueldad y destrucción de hecho estas son cualidades que los humanos tienen ante un mundo que esta perdiendo poco a poco sus valores morales, de hecho la maldad siempre termina mal debido a sus fundamentos están basados en la superficialidad y el egoísmo.

La semántica por otro lado recae en la eterna batalla del bien contra el mal, encarnados por los mecánicos de la cibernética, sin embargo la intención de estos mensajes también están vinculados a grandes autores de la literatura, también cita aquellos artistas, dibujantes, poetas y personalidades que han luchado por hacer un mundo mejor, por medio de sus escritos, canciones, poemas, libros, dibujos, etc., buscando que la humanidad camine alejada de odios y rencores.<sup>4</sup> La milicia se ha presente de igual forma al ver el uso de las técnicas de combate usadas por el gran héroe entre las que podemos mencionar el karate, combate personal, ninjitsu, tae-kwon-do, etc., las cuales le ayudan a detener al enemigo sin dañarlo severamente.

## **1.2 El papel del cómic en las Masas Populares**

Los cómics poseen a diferencia de otros medios de información cualidades que influyen más notoriamente dentro de las masas populares, debido a que éstas son las que dan a un suceso determinado el poder creativo y destructivo del gusto popular, en otras palabras los acontecimientos que pueden ser capaces de controlar a las masas sociales se determinan de acuerdo al grado y a su poder de convencimiento.

Las historietas conocidas mundialmente como el noveno arte debido a sus múltiples requisitos, pueden moldear, manejar y controlar a las masas sociales, debido a que intervienen en ciertas actitudes y comportamientos de éstas, esto nos lleva a reflexionar que el pueblo es moldeable ante cualquier acto que goza de popularidad entre sus seguidores, debido a esto los grupos de mayor jerarquía han logrado disfrutar de un enorme poder y escrutinio en la sociedad, de las débiles depende el poder de las fuertes, sin ellas no existiría ningún efecto de ejercer el control.

---

<sup>4</sup> Revista Karmatrón y los Transformables, Secc. "Manual del Guerrero Kundalini" No 86 y 123 González Loyo, Óscar No p. 1-28, Editorial Measa.

Por tal motivo la finalidad que tiene este capítulo es conocer los elementos que constituyen el proceso del lenguaje, el concepto breve de este término, hacer una distinción entre la opinión y la interpretación y conocer las cualidades de este periodismo.

### 1.3 Origen del periodismo de interpretación.

El ser humano para poder sobrevivir, ha tenido la necesidad de comunicarse con sus semejantes, con la finalidad de lograr este objetivo, utiliza todos los instrumentos que tiene a su alcance, uno de estos es el lenguaje, el cual es el cimiento básico de la comunicación.

El lenguaje hablando en términos generales es la capacidad que tiene el hombre para poder intercambiar ideas y sentimientos con sus semejantes, dicho proceso lo llevó a construir ese enorme complejo que llamamos cultura, el cual podemos sintetizar de la siguiente forma: el ser humano, es el único ser que puede conocer un objeto, después recordarlo para que finalmente pueda él dar una idea o un juicio de lo que es el objeto (conceptualizarlo) esto finalmente nos sirve para que el asunto de estudio obtenga un código de identificación social. Continuando con este universo, el filósofo, poeta y escritor Octavio Paz nos dice en su libro **El arco y la lira**, que el lenguaje es la plataforma sobre la que se levanta la sociedad y casi todas tienen como referencia al firmamento social del hombre, esto nos recuerda que el lenguaje que emana de las matemáticas, es un constructo humano, pero no nos remite a su reino.

Una cualidad que se presenta en todas las expresiones es la presencia de un significado y de un significante, el primero nos remite al fonema y el siguiente a la fonética. Estos dos elementos están fusionados en un solo contexto dentro del proceso comunicativo, conforman a un nuevo elemento dentro del sistema: el signo, que es dentro del lenguaje, el cimiento del mismo.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Paz, Octavio. El Arco y La Lira. pp. 30- 34.

Los signos se clasifican dentro de tres modalidades: visuales, auditivos y lingüísticos. A continuación mencionaremos las características de cada uno de estos signos así como su función dentro del proceso comunicativo. Los signos visuales: Son unidades gráficas de diversas modalidades, formas y colores, su percepción se realiza con el sentido de la vista, este tipo de mensajes están relacionados con los colores con el propósito de captar la atención de los usuarios.

Los signos auditivos: Son unidades sonoras de diversas modalidades y tonos, estos sonidos se perciben mediante el oído, este tipo de mensajes está asociados en algunas ocasiones con contenidos de advertencias y precauciones para los usuarios.

Por último los signos lingüísticos: Son unidades sonoras y gráficas donde se interpretan sus mensajes mediante el oído y la vista. Estos a su vez se subdividen en dos: los lingüísticos auditivos que son los que se manifiestan a través del sonido y los lingüísticos visuales que se manifiestan a través de la vista, los cuales al materializarse en un solo concepto, pueden generar en muchos casos nuevas estructuras o nuevos signos. Así los signos lingüísticos constituyen dentro del lenguaje diferentes variantes: el lenguaje oral, escrito, pictórico, sonoro, mímico, etc.; todos ellos buscan una sola finalidad: La comunicación, ***es un acto que realizan dos o más sujetos mediante el cual se evoca un sentido común un objetivo: el significado.***

El proceso de comunicación está conformado por seis elementos básicos: el destinador, destinatario, canal, contexto, código y mensaje. Este último es la finalidad de la comunicación, el código es el conjunto de reglas gramáticas y léxicas que nos permiten entrar en contacto con el otro, es decir el idioma, el contexto es el conjunto de mensajes preestablecidos que nos permiten descifrar la idea o el mensaje, el canal es el punto de contacto físico entre el destinador y el destinatario, el destinador es quién codifica el mensaje y lo emite, por último, el destinatario, es quién descodifica el mensaje lo interpreta para poder mandar un nuevo mensaje y de esta manera se cierra el proceso de la comunicación.

De esta manera podemos deducir que es un proceso donde se intercambian constantemente ideas y respuestas, con la finalidad de poder realizar esta labor se necesitan de dos o más individuos que posean la misma capacidad de raciocinio.<sup>6</sup>

El lenguaje oral, el escrito y el visual son tres medios más comunes, que el hombre utiliza constantemente para lograr este intercambio de ideas y de respuestas, por medio de la comunicación el hombre satisface la necesidad de informarse de los sucesos y fenómenos que le rodean. Esta necesidad que experimenta provoca el nacimiento de una nueva profesión: el periodismo. La esencia de este quehacer es la comunicación y como afirmamos con anterioridad. Es una actividad que surge y se forja por la necesidad que experimenta, esta necesidad tiene un origen social y psicológico es importante para el hombre ya que desea saber que pasa a nuestro alrededor.

El autor Eric Hodgins afirma que esta profesión anteriormente mencionada consiste en *"llevar información de un lugar a otro con exactitud, perspicacia y de manera inmediata, y en forma tal que se respete la verdad de los acontecimientos, aunque su proceso sea lento, la verdad se vuelve cada vez más evidente."*<sup>7</sup>

Esta actividad eleva su grado de importancia y alcanza su objetivo con mayor efectividad, gracias al desarrollo de la razón técnica, y de manera concreta gracias al invento de Johannes Guttemberg: La imprenta, lo cual derivó en el surgimiento del periodismo impreso que según – Raúl Rivadeneira Prada– es un sistema abierto donde la comunicación humana por medio de la tecnología procesa hechos, acontecimientos e ideas, los cuales proceden de las diversas fuentes de información del periodismo impreso son transmitidos a un canal receptor llamado periódico, el cual abarcó en los orígenes de la información todas las problemáticas sociales debido a que no tenían competencia con otros medios de comunicación. Pero con el desarrollo de nuevas tecnologías fue perdiendo fuerza y surgieron nuevos inventos: la radio, la televisión y el Internet que informaban con mayor rapidez los acontecimientos que transforman la realidad social del mundo

---

<sup>6</sup> Prieto Castillo, Daniel. *Discurso autoritario y comunicación alternativa* p.17

<sup>7</sup> Hodgins, Eric. cit. p. Fraser Bond *Introducción al Periodismo* p.17



Pero con el desarrollo de nuevas tecnologías fue perdiendo fuerza y surgieron nuevos inventos: la radio, la televisión y el Internet que informaban con mayor rapidez los acontecimientos que transforman la realidad social del mundo. Esto llevó a la prensa escrita a establecer un cambio en la presentación de los acontecimientos, claro sin que por esto se llegase a olvidar sus funciones básicas: informar, interpretar, orientar, entretener y testimoniar. Este cambio tuvo como base las nuevas exigencias que fue engendrando el lector debido a su contacto con las nuevas tecnologías, y que se traduce en una mayor exigencia de estos de pedir explicaciones e interpretaciones de los hechos o acontecimientos, pues la información generada por la actividad informativa resultaba ya insuficiente y los lectores no alcanzaban a comprender totalmente los acontecimientos.

Por este motivo, el periodismo informativo fue debilitándose, ya no bastaba la simple exposición de los hechos tal y como ocurren; ahora se buscaba un nuevo nivel, el poder explicar y entender mejor los acontecimientos. La objetividad se fue abandonando y la interpretación fue tomando su lugar así el periodista ejerció diversas funciones como son interpretar, analizar y valorar los fenómenos sociales, además de que este estudio le permitirá al comunicólogo poder investigar a fondo las causas que originaron el surgimiento de un nuevo acontecimiento social, debido a esto el periodista puede saber las posibles repercusiones que puede tener éste en la sociedad. Con estos elementos la información adquiere una nueva característica: la profundidad.

Este proceso nos puso frente a una nueva realidad, la conciencia colectiva y el fenómeno social que adquiere el público y el lector mediante la información, el razonamiento y la externación de los juicios. Por medio de esta actividad el ser humano toma una actitud a favor o en contra de ellos, lo que ayuda a éste a tomar una participación dentro de la sociedad, pues por medio de los datos proporcionados por el periodismo el hombre no visualizará más a los acontecimientos como un simple espectador pasivo.<sup>8</sup>

En sus primeras etapas el periodismo de explicación se favorece de la labor periodística, debido a las múltiples ventajas que proporciona el análisis interpretativo y la profundidad, lo cual se traduce como periodismo de investigación, el cual es un terreno fértil en donde se ven favorecidas la investigación, la hermenéutica, y el análisis de los hechos.

---

<sup>8</sup> González, Luis Alfredo. Apuntes del Géneros Periodísticos y Literarios ciclo escolar 2002-2003.

Así el periódico se transformó en un espacio que ofrece al lector los elementos suficientes de referencia para que él entienda la magnitud de los acontecimientos; estos elementos facilitaron al periodismo Impreso, poder continuar en la batalla en el mundo informativo frente a otros medios de comunicación. Guillermina Baena Paz, nos dice entorno a este género: *"La labor periodística que se amplía en los límites del tiempo y el espacio, enriquece los valores intelectuales y morales del lector, a través de la información, los tratadistas dicen que hay dos tipos de Periodismo Informativo; esta tercera forma conocida como Periodismo de Interpretación es un producto definido de nuestra historia, en el que se tiene que luchar por la información, concibiendo un poder de seducción y humor por medio de un buen artículo, los elementos que se utilizan son la insistencia y la perspicacia"*

Si a lo anterior le agregamos las técnicas de investigación social, es posible interpretar los hechos y los sucesos de la sociedad, a partir de que la información sea contextualizada y valorada dentro de un mismo contexto. De esta manera el periodismo objetivo y su origen están localizados en el periodo de las guerras, aunque su campo de estudio teórico es realizado hasta la década de los años 60's.

El primer trabajo importante que surgió en el periodismo Interpretativo fue la publicación del semanario *Time* en el año de 1923. Este título proporcionaba a los lectores diversas propuestas como son: organizar, clasificar e interpretar las noticias, entre las innovadoras opciones informativas que difundía este semanario ofrecían al lector romper con el modelo convencional del relato objetivo, con el cual trabajaba el periodismo funcional clásico. En conclusión, la labor que nos ofrece esta nueva división brinda al lector una visión más amplia de los acontecimientos del mundo. Una vez ubicado el espacio cronológico en el que surge el periodismo explicativo, se puede dar rienda suelta al clamor de la danza sobre la hoja en blanco, y que con sus movimientos nos permite entender las etapas posteriores de eso que llamamos "Nuevo Periodismo".

El nuevo periodismo tiene como propósitos sociales la transmisión de la información, estudiar la relación que tiene con la sociedad en general dentro de un marco espacial-temporal, de jerarquizar la información por medio de la valoración, ofrece soluciones a las problemáticas que aquejan a la humanidad.

La idea básica que defiende el periodismo de explicación es que el estudio, la valoración y la interpretación de las problemáticas sociales no deben de ser consideradas bajo ningún motivo como unidades o hechos independientes que están alejados de un contexto social, estos deben de ser apreciados como parte de una unidad social, en donde los acontecimientos son analizados y estudiados dentro de un mismo contexto, esto se logra en la difusión al localizar el origen del conflicto y al indagar el proceso que tiene la problemática así como tiene éste la obligación de registrar el desenlace del mismo, esta profesión analiza un fenómeno social dentro de un mismo marco de referencia el cual puede ser de diversa índole cultural, social, histórico, político, etc.<sup>9</sup>

Con lo que se refiere a la objetividad periodística se adquiere una doble función, el sujeto esta presente en la exposición de los acontecimientos dentro de su marco o contexto de referencia, investigando todos los aspectos posibles de la información, así como respetando la realidad de los mismos. Buscando la profundidad de la problemática, esto se obtiene al explicar y fundamentar las razones de los sucesos y el término de los mismos. Pero su estilo esta también presente en cada una de sus líneas.

Por cuestiones didácticas consideró, necesario establecer una distinción entre la acción de la interpretación y la opinión en el periodismo. La acción de interpretar conlleva a efectuar el análisis de los acontecimientos, el análisis es elaborado por medio de los antecedentes del mismo y sus datos anexos. La interpretación significa poder evaluar la información y la difusión de los mensajes.

El periodista Lester Markel opina que el reportero interpretativo se dedica a explicar, mientras que los editorialistas y los columnistas abogan (...) si el lector no puede determinar, apartir de la información la postura del periodista con respecto a un tema o a la personalidad que este presentando, la interpretación es la correcta. En caso contrario tendremos un ejemplo de opinión subjetiva o editorializante.<sup>10</sup> Por medio de esta información se deduce que los contenidos de interpretación contienen implícitamente un matiz informativo y no uno partidario. Este tipo de mensajes no tienden a provocar en el público una respuesta, bueno se puede pensar pero la realidad es otra.

---

<sup>9</sup> Ibidem

<sup>10</sup> Markel, Lester. cit p. José Luis Martínez Albertos. Op. Cit p. 219.

La expresión periodística de opinión consiste en poder manifestar la ideología que tiene el periodista, esta acción que lo lleva a difundir la concepción que tiene una persona, una institución o una empresa. Los contenidos de opinión manejan su estructura sobre la base de los juicios subjetivos, la finalidad de estos es provocar y causar una opinión que induce a la acción y nos permite ver claramente la posición que asume y defiende un periodista en el sentido político o conceptual.<sup>11</sup>

La interpretación periodística significa poder visualizar más allá de cómo poder responder a las preguntas básicas que plantea la estructura de la nota informativa ¿qué?, ¿quién?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿porqué?, ¿para qué?, esto también nos conduce a poder despejar las interrogantes que surjan en el lector con respecto a las problemáticas, esto debe de ser efectuado sin llegar a difundir comentarios editorializantes.<sup>12</sup>

Ahora que se ha hecho la distinción entre estos dos elementos, si la intención que se busca es realizar un escrito de interpretación, se han de tomar en cuenta los siguientes elementos para tal finalidad:

1. - Tema de actualidad: Un escrito de interpretación, debe de hallar en su contexto elementos informativos que causen en el público un interés social en la información, los datos que son proporcionados por la investigación señalan la importancia de la actividad humana y la investigación periodística debe de proporcionarnos datos que sean desconocidos para muchos o bien sean poco difundidos en el tema.

2. - Investigación: Un informe interpretativo debe de hallar ante todo el origen de los hechos con el objetivo de poder proporcionar a los usuarios un contexto informativo, en otras palabras es contextualizar los datos, y debe por lo tanto tener también los suficientes elementos de referencia para que el comunicólogo de manera minuciosa vea la conexión de los acontecimientos con otros sucesos sociales.

---

<sup>11</sup> Pacheco, Guadalupe. Apuntes de Entrevista ciclo escolar 1999-2000

<sup>12</sup> Balleza, Edith. Apuntes de Nota Informativa y Géneros Periodísticos ciclo 1998-1999

3. – Análisis e Interpretación: Un contexto informativo debe de tener un fondo, una explicación y una exposición de los acontecimientos, por medio de la problemática social, en el cual se diferencian los elementos cualitativos y cuantitativos de los datos estudiados, para pasar posteriormente a la interpretación la cual es un significado parcial o total que se tiene de la información donde tanto el periodista como el investigador dan una apreciación personal según su concepción personal.

4. – Valoración: Un contenido de interpretación debe dejar al descubierto el alcance de la información, esta etapa conlleva el significado e interpretación de los hechos, su finalidad es anticipar las consecuencias que tendrá la problemática o mejor dicho mostrará los efectos secundarios que desarrollará el conflicto social en caso de no ser atendida de manera adecuada.

5. - Estudiar hechos actuales: Una de las cualidades que tiene el periodismo es elaborar un estudio concienzudo y analítico de las problemáticas sociales que se registran en diferentes etapas de la humanidad, debido a esto, en muchas ocasiones las problemáticas presentan en su estructura algunas variantes dentro de su contenido, esto le permite al periodismo estudiar al fenómeno bajo una línea de tiempo donde se indican los diferentes matices que ha adquirido el problema y que aqueja a la humanidad.

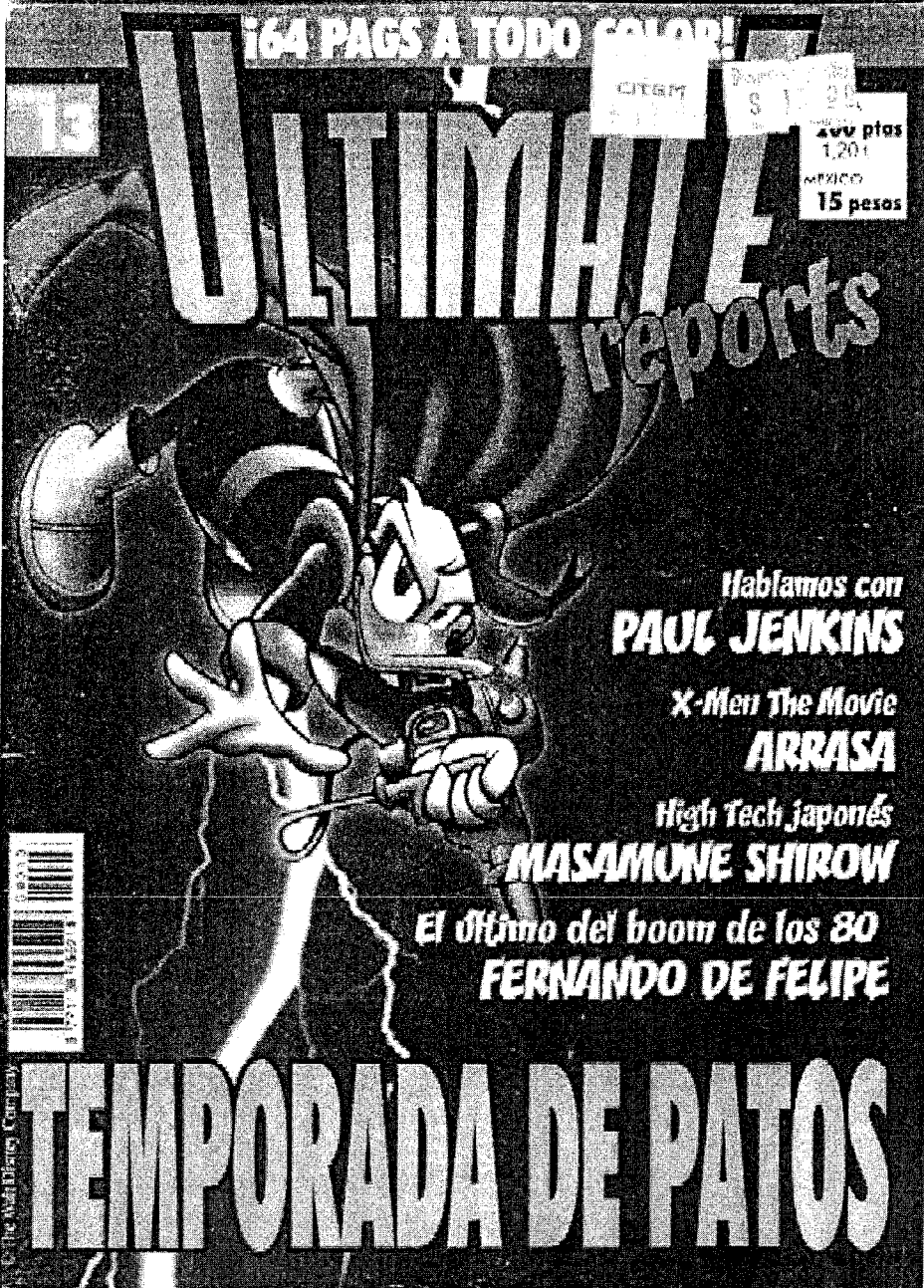
6. - Atisbar soluciones: El reportaje es una de las múltiples manifestaciones informativas y contextuales que estudia el problema desde su origen, registra su desarrollo y evolución, para posteriormente dar una medida resolutive al conflicto, en donde desde luego los involucrados dentro de la problemática deberán de adoptar una conducta para dar una respuesta al conflicto, la cual puede ser provisional o bien definitiva del problema a tratar por parte del comunicador.<sup>13</sup>

El periodismo por medio de ciertas bases de sustento de este modo, puede ajustarse perfectamente en uno de los géneros que posee este: el reportaje y la crónica. En el género del reportaje las fases generales son efectuadas con la mayor severidad posible, la finalidad de este género es dar una visión imparcial, analítica y totalizadora del tema.

---

<sup>13</sup> Ibidem

El abarcar el reportaje permitirá al lector conformarse una idea de donde se encuentra el mayor atractivo de estas contenidos, el periodismo de la diversión permite a los lectores de éste género encontrar una serie de expresiones que le ayudarán a conocer un acontecimiento del modo más informativo, sin que por esto se deforme este género, pero esto lo trataremos a mayor conciencia en el siguiente capítulo que es el reportaje.



164 PÁGS A TODO COLOR!

13

CITAM

90  
\$ 1.200  
400 plus  
1.200  
MEXICO  
15 pesos

# ULTIMATE REPORTS

Hablamos con  
**PAUL JENKINS**

X-Men The Movie  
**ARRASA**

High Tech japonés  
**MASAMONE SHIROW**

El último del boom de los 80  
**FERNANDO DE FELIPE**



The Walt Disney Company

# TEMPORADA DE PATOS

## Capítulo 2

## CAPÍTULO 2

"La fantasía no es una manera de evadir la realidad, sino una manera más agradable de acercarse a ella"

Michael Ende.

"En el Periodismo un solo dato desvirtúa sin remedio a los otros datos verídicos. En la ficción en cambio, un solo dato real bien usado, puede volver verídicas a las criaturas más fantásticas"

Gabriel García Márquez.

## 2. EL REPORTAJE PERIODÍSTICO

### 2.1 LOS GÉNEROS DEL PERIODISMO DE INTERPRETACIÓN

En la primera parte de este estudio se mencionó brevemente, cuales son los elementos que conforman al periodismo de interpretación; ahora conoceremos las cualidades y características de los géneros de éste, que ayudará al lector básicamente a entender como manifestar un contenido en diversas áreas de la comunicación, pero sobre todo dentro de un contexto específico como es el periodismo escrito.

En este momento es necesario y primordial recordar la principal definición de este concepto: *Los géneros periodísticos son aquellas modalidades de la creación literaria concebidas como vehículos aptos, para poder elaborar una estricta información de la actualidad y que están destinadas a canalizarse por medio de la prensa escrita*<sup>13</sup>

También se citó de la esencia del periodismo de interpretación, su estructura informativa se conforma por dos géneros que son: El reportaje y la crónica. En el periodismo hablando en términos generales se recurre al primer modelo de interpretación debido a sus múltiples virtudes, ya que es uno de los elementos más empleados por la comunicación para notificar a los usuarios, la trascendencia e importancia de aquellos sucesos que día con día cambian y transforman la historia de la humanidad.

---

<sup>13</sup> Martínez Albertos, José Luis Redacción periodística. p. 71.



Una vez que hemos argumentado las funciones del mismo, ahora es necesario señalar cual es su conexión con el periodismo de entretenimiento, este formato representa una derivación del periodismo de interpretación, su propósito e intención es dar a conocer detalladamente a los seguidores de este fenómeno social, aquellos acontecimientos que han transformado la realidad del cómic en diversos ámbitos.

A mediados de los años noventas el noveno arte volvió a recobrar fuerza entre sus seguidores, debido a la prematura muerte de "Superman", a raíz de este hecho social, el tema de las historietas se volvió el centro de atención de varios medios informativos como son: programas de radio, páginas de Internet, revistas, películas, convenciones, libros, historietas, documentales, etc. Sin embargo es necesario hacer a los lectores, un pequeño recordatorio, que en la comunicación se recurre constantemente al esquema del reportaje, ya que su estructura informativa es tan flexible que nos permite combinar y hacer uso de diversos elementos como son: *la crónica, nota informativa, ensayo, crítica, cuento, poesía, novela*, etc. <sup>14</sup>

La importancia del periodismo enfocado hacia el género de la fantasía y la ciencia ficción, se toca dentro de este apartado debido a una razón, a que si éste no existiera, resultaría casi imposible para los cómics, efectuar una difusión y propaganda en nuestro nación, que les permitiera a estos productos darse a conocer, para que en un lejano futuro pueda nacer el sueño americano que los artistas desean formalizar: La creación de una industria nacional, que pueda posteriormente impulsar, fomentar y desarrollar toda aquella infraestructura que requiere y necesita esta empresa para poder generar un consorcio redituable.

A continuación se harán ciertas recomendaciones, a los comunicadores, que deseen incursionar dentro de esta nueva faceta del periodismo, las cuales tienen una doble finalidad: Disipar las dudas que surjan en torno al desarrollo y vocabulario que utilizan frecuentemente estos temas y guiar correctamente a los destinatarios de esta modalidad a entender de un modo más sencillo los conceptos que se maneja en un escrito de este rubro.

---

<sup>14</sup> del Río Reynaga, Julio El Reportaje. p. 18

La finalidad que persigue este tipo de trabajos es orientar y auxiliar a los periodistas en ciertos cuestionamientos al momento de redactar un informe de esta naturaleza, facilitar las labores de los reporteros dentro de este apartado, así como proporcionar a los mismos un mayor control del tema al momento de elaborar una investigación, por medio de ciertas habilidades como son: El conocimiento y dominio del tema, perfecto control del lenguaje, manejo adecuado de la narración, etc.

Sin embargo en algunas ocasiones excepcionales, estos talentos que hemos citado, resultan ser insuficientes para que los informantes puedan resolver acertadamente ciertas dificultades comunicativas, al instante de escribir este contexto, por lo que los comunicólogos al crear el texto, se ven en la necesidad de amalgamar otros recursos anexos a la averiguación, como son: la investigación, entrevista, descripción, la transcripción de citas directas, uso de anécdotas, etc. Estas herramientas periodísticas ocasionalmente realizan varias actividades al mismo tiempo ya que analizan- critican- formulan hipótesis de estudio, etc.

Aunque su papel hasta cierto punto sea contradictorio, los reporteros por medio de su ingenio, creatividad e imaginación pueden plasmar en un escrito de esta naturaleza una demostración convincente del porqué se considera al cómic un producto inteligente, ya que al mismo tiempo que puede proporcionar una enseñanza de diversa índole ayuda al lector a estimular y desarrollar otras habilidades personales innatas del amante del arte subjetivo, como el dibujar por ejemplo. En la especialidad del dibujo humorístico, estos conceptos nos ayudan a enriquecer diversos matices que se manejan en esta particularidad, entre los que podemos mencionar que se menciona el estilo de dibujar, la corriente artística, técnica, personalidad, diseño, etc.

Uno de los mayores desafíos que enfrenta el dibujante en el presente, es el de elaborar historietas que vayan de acuerdo al avance de la actualidad, una muestra de ello lo podemos apreciar en los cómics que veían los niños en la época de los años ochentas estos conceptos eran diseños sencillos, apartir del inicio del siglo XXI, éstos transformaron su estilo de dibujar debido a las aportaciones de la tecnología con la cual se pueden realizar bocetos demasiado sofisticados, inclusive estos pueden ser realizados en tercera dimensión.

El público en la actualidad es uno de los factores determinantes para poder mantener vigente un trabajo de esta especialización en cualquiera de sus variantes (informativa y gráfica), a pesar de que el fan mexicano es uno de los seguidores menos exigente, tiende a ser muy selectivo en cuanto a demostrar su apoyo a una propuesta; la crisis del medio han obligado a las empresas, a tomar ciertas medidas drásticas, las cuales han modificado circunstancialmente los beneficios que se otorgaban con anterioridad al cómic, pues los dibujantes deben de renovar constantemente sus conceptos artísticos o morir en el olvido de los lectores por no tener una adecuada preparación profesional que vaya de acuerdo a los tiempos modernos.<sup>15</sup>

## 2.2 El Reportaje Y Sus Funciones Generales

Ahora daremos, a conocer a los lectores las características que posee el reportaje en términos generales. Las principales cualidades que debe tener un reportero para efectuar su trabajo con la mayor precisión y eficacia son: La primera virtud que éste debe asumir es su habilidad para narrar un tema de investigación el cual siempre debe ser interesante para la sociedad, la segunda es tener la capacidad para sintetizar sus propias observaciones y poder llegar al fondo de un asunto, posteriormente esto se reforzará por medio de ciertas habilidades como son la destreza personal del informante para poder narrar los acontecimientos, de una forma ágil y dinámica, tener cierta sagacidad y perseverancia para descubrir en la problemática social lo más actualizado del tema, tomando en cuenta que el reportero es el canal informativo para dar a conocer los enfoques positivos y negativos que los acontecimientos manejan en todo momento.

Ahora bien no solo estos cuidados son necesarios dentro de este tema, también hay que decir que con la finalidad de que un periodista cumpla este objetivo es necesario, plasmar ciertos lineamientos marcados por el periodismo como son: Leer constantemente con el propósito de que el informante, pueda compenetrarse en diversos temas del género informativo o interpretativo (nota informativa, crónica, cuento, poesía, novela, etc.)

---

<sup>15</sup> Ibidem.

Estas peticiones ayudarán notoriamente a las personas que ejercen esta actividad a pulir estilo de redacción, sintaxis y desde luego a mejorar su proyección ideológica de sus ideas y conceptos, también debe de ser experto en el manejo y control de las técnicas de investigación, en cualquiera de sus dos modalidades: investigación documental y de campo, poseer una mentalidad abierta en todos los sentidos posibles, ya que esto ayudará a éste a analizar una problemática en varios planos posibles, haciendo al estudio rico en diversos enfoques, dándole al conflicto una visualización más objetiva hacia el público.

En el periodismo recreativo, este elemento comunicativo se utiliza para llegar a la raíz de un problema, pero al mismo tiempo propone algunas soluciones a este conflicto, la principal característica de este tema es estudiar la evolución y las dificultades que ha manifestado esta temática desde hace varios años, Si se llegan a efectuar estas indicaciones al pie de la letra, solo así un profesional de los medios puede ejecutar diversas ocupaciones como son: informar con objetividad, entretener al mismo tiempo que comunicar y difundir libremente las noticias.

A continuación pasaremos a la siguiente parte de esta investigación la cual es analizar y dar los puntos más sobresalientes del género de la crónica, con lo que completaremos el estudio y análisis del reportaje en toda su dimensión, ya que en varias ocasiones los informadores se apoyan bastante en este tema, con la finalidad de presentar una versión corta de los acontecimientos y cronológica de los mismos.<sup>16</sup>

### 2.3 LA CRÓNICA

La siguiente parte de este estudio es dar un análisis de lo que representa el género de la crónica, una manera de hacerlo es deduciendo su significado, esto se puede hacer debido a que su origen etimológico proviene del griego *khronos que significa tiempo*. Sin embargo para poder aclarar algunas dudas de los lectores es preciso proporcionar antes que nada un concepto sencillo de esta definición: *Es una información interpretativa y valorativa de los acontecimientos y hechos actualizados, donde se narra algo al propio que se juzga lo narrado.*

---

<sup>16</sup> En este apartado en especial consultar los apuntes de los siguientes profesores: Pacheco, Guadalupe Entrevista y Reportaje, ciclo escolar 1998-1999 y 1999-2000, González, Luis Alfredo. Estilos Periodísticos, ciclo escolar 2000-2001, Martínez Solorio, María Estela Métodos de Estudio e Investigación Documental y los apuntes del profesor Soto, Jorge Métodos de Investigación I y Métodos de Investigación II, ciclo escolar 2000-2001 y 2001-2002.

Una de las características que diferencia a este género de todos los demás es el uso constante de la narración dentro de su estructura, ya que a diferencia del reportaje, la utilización de este elemento comunicativo, no se considera tan dispensable, mientras que en la Crónica si se cree necesario, ya que ésta es el hilo conductor de los acontecimientos, no obstante en su estilo informativo ambos comparten una similitud, el uso de la metodología de la investigación científica para poder recabar datos de una problemática con el propósito de poder llegar a un solo objetivo: La comunicación; que enfocado hacia el periodismo de entretenimiento, cumple con una finalidad: la de poder situarnos en el momento histórico y sitio en el que se desarrollaron las problemáticas a tratar por el cómic.<sup>17</sup>

## 2.4 Concepto de Reportaje.

El reportaje es un género de interpretación, el cual de una forma muy sencilla y con un lenguaje muy digerible, se tratan diversos temas que perjudican a la humanidad, las cualidades de su estructura nos permite añadir de manera compatible varias herramientas periodísticas, estos componentes dan al periodista un marco amplio de referencias que les permite a los lectores analizar al mismo tiempo que conformar su opinión, tomando en cuenta que para que suceda esto, debe de existir una hipótesis de estudio con respecto a una problemática social, que permita tanto a los informadores como a los lectores conformar sus propios criterios de opinión.

La principal función que tiene el reportero dentro de esta materia es por lo general presentar al destinatario una nueva cara de la problemática social. Lograr este objetivo puede escucharse muy sencillo, pero representa en la difusión un gran reto de creatividad, inteligencia y talento para los escritores, los cuales para poder cumplir con esta meta, pueden mezclar en un solo contexto algunos elementos clásicos que posee el periodismo y amoldarlos con otros elementos adicionales como son *la cultura pop*, el resultado de este experimento comunicativo se nota inmediatamente en los colaboradores cuando éstos hacen gala de estos recursos, permitiendo el nacimiento de nuevos conceptos, al generarse esto el comunicador cumple de antemano con uno de los requisitos más necesarios de la comunicación: Transmitir hechos actualizados que despierten el interés del lector.

---

<sup>17</sup> González Reyna, Susana Géneros Periodísticos y Discurso de Opinión, p. 39 y 40

Un ejemplo claro de esto lo podemos visualizar en el área del deporte, cuando los reporteros de este apartado, para dar a conocer a sus espectadores una inédita y novedosa presentación, emplean estas referencias fusionadas dentro del contexto, aprobando el origen de nuevas definiciones: Los reportajes de color. El papel de éstos son mostrar a los usuarios, lo que ocurre cuando el informante otorga a un tema determinado, una nueva presentación que tiene la actividad física y que quizás en algunas ocasiones pasa desapercibida para los destinatarios, donde el humor y la ironía de los protagonistas, parece cobrar vida propia en una sola entidad, esto puede realizarse al unir simultáneamente recursos técnicos como son la descripción, crónica y narración junto a otros recursos populares como son: una expresión espontánea, narración viva, dinámica, alegre y bromista por parte del periodista.

Dentro del rubro del reportaje canalizado hacia el género de la animación y la ciencia ficción estas indicaciones son cumplidas cabalmente, ya que dentro de estas referencias encontramos un extenso banco de datos, los cuales acatan dichas disposiciones, estos elementos permiten al reportero por medio de su imaginación y creatividad jugar con la información, por medio de las ilustraciones, pies de foto, globos de conversación, etc. Sin que por ello se agraven las normas del periodismo, la mejor muestra de ellos es que dentro de estas reseñas encontramos entrevistas alternándose con biografías, citas periodísticas, citas textuales, etc.

Existen dos opciones que deben tomarse en cuenta: La primera es cómo agregar nuevos elementos adicionales a los temas del noveno arte, como es la cultura pop lo que sugiere este nuevo concepto periodístico es añadir al texto un poco de humor, claro esto será siempre y cuando el escrito te permita agregar algún pequeño comentario, ya que esto permite a los lectores disfrutar la lectura y crear una intimidad con el usuario, la segunda es tener en consideración el tipo de lector al que va dirigido nuestro trabajo, que comprende un rango de los 13 a los 18 años, por lo que es indispensable usar un lenguaje sencillo, etc.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> *Ibidem* p. 45

## 2.5 Las Funciones Informativas e Interpretativas del Reportaje

En este apartado abordaremos las funciones informativas e interpretativas que tiene el reportaje como parte del periodismo, sin embargo antes de continuar ahondando en este punto; se hará una indicación breve sobre el porqué esta sección se incluyó dentro de los géneros de interpretación, ya que cumple de manera simultánea con estos roles, es informativo porque igualmente que comunica contempla al informante como espectador de estos acontecimientos, narrando detalladamente lo que este arte popular tiene como valor, en este caso uno significativo y es interpretativo porque el reportero de antemano ya sabe la extensión que tiene el tema, la limitación y organización que abarca el mismo, esto se realiza con el propósito de hallar el origen del problema que plantee el reportaje en su modalidad de esparcimiento, para lograr esta finalidad la comunicación toma como antecedente las técnicas de control de investigación.

Por estas razones anteriormente expuestas concluimos que el reportaje en vinculación a este tema tan citado, es uno de los contenidos más completos, esto se puede lograr conjuntamente sin perjudicar las funciones esenciales que posee el periodismo.<sup>19</sup> De esta manera concluimos que el reportaje, en relación estrecha al periodismo de diversión, es uno de los temas más completos, ya que cumple de manera destacada ambas funciones y de este modo se justifica porque tanto el primer género interpretativo como el reportero son partes integrales de un sistema de comunicación.<sup>20</sup>

## 2.6 La Objetividad dentro del Periodismo.

En este tema estudiaremos la objetividad del periodismo. Con la finalidad de entender un pequeño concepto de esta palabra solo citaremos los sinónimos más usuales que definen a este término como son: verdad, justicia y honestidad. Ahora veremos de que manera es posible aplicar este mérito dentro de la comunicación en general, para ello es necesario tener en cuenta, que llevar acabo esta acción implica todo un verdadero reto para el comunicólogo, debido a que en ocasiones el reportero enfrenta diversos cuestionamientos que ponen a prueba su capacidad y honestidad entre los que podemos mencionar: La tergiversación de los dueños de los medios informativos, la poca honestidad de los mismos, los intereses particulares de los empresarios, dañar los intereses de terceros, etc.

---

<sup>19</sup> Apuntes del profesor González, Luis Alfredo. Estilos Periodísticos. Ciclo escolar 2000-2001.

<sup>20</sup> Ibidem.

En algunas ocasiones efectuar dicha objetividad, involucra necesariamente confrontar riesgos de alto nivel, pues se puede perder la vida, ya que la honestidad tiende a perjudicar severamente los intereses de terceros, debido a que éstos son grupos ilícitos que perjudican a la sociedad, los cuales no están dispuestos a ceder de sus pretensiones. Por lo general la actividad del periodismo, siempre tiende a afectar a peligrosas agrupaciones, entre las que podemos señalar desde luego el narcotráfico y la delincuencia.

Estas actividades ante el temor de ser denunciadas ante la opinión pública, ejercen despiadadamente contra los medios de comunicación una conducta represiva para salvaguardar sus intereses; cabe señalar que muchos periodistas son víctimas de la represión por la libertad de expresión, por lo que los informadores deben reflexionar concienzudamente en que momentos debe realizarse esta honestidad y en que circunstancias no debe de efectuarse; no obstante los reporteros por lo general llegan a poner en riesgo su vida con tal de cumplir satisfactoriamente los principios fundamentales de la comunicación, que es informar a los usuarios por medio de la veracidad, los hechos que cambian al mundo.

La objetividad sin embargo es fundamental para el periodismo, esta por lo general tiende a actuar como un indicador de reacciones emocionales en los corresponsales y encargados de notificar los acontecimientos, de esta manera la veracidad puede ser apreciada como un instrumento que nos ayuda a detectar el estado afectivo por el que atraviesan los informadores al momento de redactar y transmitir los sucesos. En determinadas ocasiones la transferencia del informe puede manifestar abiertamente una contradictoria contraposición de ideas, esto se atribuye a dos situaciones: La primera se debe a que el periodista puede malinterpretar de manera errónea ciertos conceptos y la segunda se debe a que el informe a sintetizar no llega a coincidir ni con los intereses personales del redactor ni con la ideología de éste, por esto es imprescindible cuidar la imparcialidad del texto, ya que se puede malinterpretar que exista un favoritismo hacia una parte del conflicto, otra forma de apreciar la imparcialidad, es por medio de la redacción clara y concisa que posee el comunicador.



Estas habilidades estarán asociadas a otras características entre las que podemos citar: La habilidad para poder ordenar y jerarquizar los datos de la problemática social a tal grado que éste transmita por medio de su investigación una reproducción nítida de los acontecimientos sociales, además de que debe poseer ciertas aptitudes que este ha venido trabajado y pulido constantemente, como son la forma de expresar su imaginación, creatividad, cultura y educación liberal esto será apreciado por los usuarios y los medios de información siempre y cuando los acontecimientos se añadan proporcionalmente al tamaño y espacio de los mismos.

Ahora explicaremos los detalles que se deben de cuidar al elaborar un reportaje y que son los siguientes: cumplir cabalmente ciertas condiciones que exige el periodismo como es poder informar de una manera detallada pero no cayendo en exageraciones, ya que de lo contrario, se podría caer en vicios, adulaciones y mal interpretaciones de las indagaciones, enfatizar las intenciones que persigue el periodista y verificar que estos lineamientos se respeten con la mayor severidad, disciplina y constancia posible, ya que al momento de introducir las en los géneros interpretativos si no respetan dichas medidas acaban por excluir a todo escrito de las reglas diseñadas para el reportaje. No obstante bajo el propósito de la comunicación la labor del reportero, en esta nueva derivación, es buscar lo más rescatable del cómic, por medio de ciertos criterios que se pueden evaluar y otorgarle una valoración a su desempeño gráfico y autoral.<sup>21</sup>

## 2.7 Las técnicas de Investigación Documental y de Campo

En la actualidad dentro del campo de la información existen varias maneras de poder realizar una investigación sobre un acontecimiento social determinado, sin embargo dos de esos métodos más usuales utilizados en el campo de la comunicación son: La investigación documental y la investigación de campo, ambas técnicas son empleadas frecuentemente tanto por los comunicólogos como por los investigadores, con la finalidad de descubrir el fondo de una problemática social, bajo una nueva perspectiva. Ahora antes de describir y explorar estos asuntos para poder complementar la parte de este estudio es fundamental dar al público una explicación detallada del término *técnica*, ya que de esta manera entenderemos mucho mejor el significado del proceso de la recabación informativa.

---

<sup>21</sup> En este apartado consultar los apuntes de la profesora Balleza, Edith. Nota Informativa y Géneros periodísticos ciclo 1998-1999 y los apuntes del profesor Soto, Jorge. Métodos de Investigación II ciclo escolar 2001-2002.

La palabra técnica si la analizáramos por su sentido etimológico, proviene directamente del sufijo griego *techniké* que *significa instrucción, una orden y la forma de hacer entender esa decisión*, pero un sentido más explícito es *el procedimiento para poder realizar un determinado proceso y llegar a un objetivo*. Ahora que hemos aclarado esta concepción, mencionaremos en que consiste el método de la Investigación Documental y el método de la investigación de campo.

Primero analizaremos el desempeño de la primera técnica: Es el proceso por el cual el investigador o el periodista se apoyará para poder llegar al fondo de un asunto, para ello se auxiliarán de toda fuente de consulta escrita, que les ayudarán a éstos a tener una visión general, es decir un panorama del problema a tratar, las bases sugeridas para ello son: folletos, libros, enciclopedias, manuales, fotografías, tesis, audiovisuales, CD-Rooms, telégrafos, cómics, carteles, revistas especializadas, películas, periódicos, mapas, diagramas de organización, etc. En fin, recurre a todos los instrumentos que le ayuden a obtener una diversidad de ángulos de enfoque en el problema, claro sin que por esto se llegue a tergiversar la finalidad del reportero.

La segunda técnica es la investigación de campo, en este proceso el periodista recurrirá aquéllos antecedentes que nos proporcionan información, de maneras que no son propiamente las tradicionales, como son: Las encuestas, entrevistas, conferencias de prensa, leyendas, mitos, declaraciones, convenciones, etc.; el investigador así como el informante se ayudarán por medio de otro tipo de fuentes informativas, las cuales a pesar de que no son las clásicas formas de recabar datos, proporcionarán detalles invaluable a la averiguación.

Una muestra de ello lo encontramos dentro de este estudio canalizado hacia el periodismo de la ciencia-ficción y la fantasía, por medio de las entrevistas realizadas a los artistas más sobresalientes de este medio, hallamos nuevos enfoques de estudio, en estas se manifiesta abiertamente el sentimiento y culpabilidad que afecta a los artistas por haber contribuido en parte a forjar la decadencia de la historieta.

De igual modo nos ayudaron a encontrar que los mismos caricaturistas al tratar de resolver este problema ocasionaron el resquebrajamiento de su unidad de trabajo, ya que originaron varias disputas al desesperarse, pues unos cuantos creían haber hallado la solución a sus conflictos, y lo único que lograron conseguir fue alejarse cada día más de una opción alternativa: el trabajar juntos, en la actualidad un reportaje de este tipo conlleva a la consulta y el uso de material exclusivo como es: El uso de páginas de Internet, libros, tesis, películas, cárteles, enciclopedias, revistas especializadas, etc.<sup>22</sup>

## 2.8 Las Cualidades del Reportaje de Entretenimiento.

Ahora se mencionarán brevemente una lista de las cualidades que debe de manejar el reportaje de diversión, las cuales han estado en función actualmente por aquellos periodistas que se han dedicado a esta materia entre las características más usuales que podemos enlistar las más sobresalientes, son: La claridad de las ideas y el texto, originalidad del escrito, estilo personal, narración, el uso del argot, estas definiciones se explicarán detalladamente dentro de este apartado.

El idioma si es explotado de manera correcta permite a los autores creadores del Noveno Arte a formular nuevas expresiones que se asocien con el contenido de la historia, al grado que pueden utilizar palabras supercompuestas inventadas por ellos mismos, para dar a entender el significado o traducción de una idea, inclusive si el escritor lo considera necesario puede llegar a sustituir gráficos por palabras o conceptos.

Si a estas referencias le añadimos otros elementos periodísticos variados entre los que podemos citar: fotografías, viñetas, portadas, chistes, juegos de palabras, le dan al arte subjetivo, un formato de presentación espectacular que atraen la atención de los lectores.<sup>23</sup> Consideramos importante recalcar las características del periodismo de esparcimiento, ya que con ellas entenderemos el papel de las historietas como parte de un modelo de comunicación.

---

<sup>22</sup> En este apartado revisar los siguientes apuntes Métodos de Investigación I y Métodos de Investigación II del profesor Soto, Jorge ciclo escolar 2000-2001 y 2001-2002 y los apuntes de la maestra Martínez, Solorio María Estela Métodos de Estudio e Investigación Documental, ciclo 1998-1999.

<sup>23</sup> Apuntes del Profesor Soto, Jorge Métodos de Investigación II El Cómic ciclo 2001-2002.

## CLARIDAD

Una de las primeras cuestiones que toma como esencia el reportaje de entretenimiento, es sin lugar a dudas la proyección clara de las ideas, la cual tiene que ver mucho con la problemática a tratar por el dibujante, bajo la interpretación personal del comunicador, entre las que podemos ejemplificar: la lucha del bien contra el mal, el superhéroe defectuoso, el niño precoz, etc.

## ORIGINALIDAD

El siguiente elemento que se considera y que desde luego llama la atención de los lectores es la originalidad, en otras palabras es la forma en que el reportero expresa la ideología de los caricaturistas en los textos, para ello el periodista se dedica a cuestionar y evaluar como los artistas plasman en sus bocetos el entorno social en el que viven y se desenvuelven, así como estudian un fenómeno social determinado para poder aplicar dicha subjetividad.

## EL ESTILO

Una de las primeras cosas que debemos resolver en este sentido, es que debemos saber proyectar la concepción de un periodista para poder expresar sus ideas de una forma sencilla, en otras palabras el estilo es una forma de describir, narrar y redactar de un informante, el tópico de la ciencia ficción y la fantasía, ya que recordemos que a pesar de que el público infantil y juvenil se siente identificado con este tema, es necesario tratar a este lector con mucha inteligencia, respeto y dignidad para que éstos se sientan atraídos hacia esta opción, el modo de interpretar las ideas y el texto puede darle al periodista un sello personal con el cual se identifican los seguidores de una publicación.

## EL USO DEL ARGOT

Ahora veamos la parte expresiva escrita del reportaje, es decir el lenguaje del tema. Para que el reportero pueda redactar e interpretar correctamente una historieta es fundamental que éste antes que nada haya efectuado la investigación que se considere pertinente, de este modo sabrá el léxico que se debe emplear para hablar de un determinado punto.

Uno de los problemas que enfrentan en la actualidad los periodistas es el uso incorrecto e inadecuado del lenguaje debido a que la lectura no es un hábito personal de culturización, debido a esto el amplio vocabulario del español no es explotado de manera correcta, y si a esto le agregamos el uso constante y monótono de frases y conceptos que se agudiza por falta de la lectura de éstos, este problema se complica gravemente.

El utilizar un argot requiere de intentar familiarizarnos con el tema a desarrollar para que por medio del ingenio y la creatividad de los informantes, se puedan emplear nuevas palabras, por lo que el comunicador si se adentra a un tema determinado tanto los investigadores como los periodistas tiene la obligación de compenetrarse en el estudio a tratar, por lo que en ocasiones es necesario, bajo ciertas excepciones, generar uno que se conforme por los tecnicismos y calificativos adecuados que se manejan en torno a un estudio.

Un caso que podemos contemplar en esta mención es cuando el periodista habla de corrupción, éste debe saber la jerga y el caló que utilizan los delincuentes en su lenguaje para expresarse, si el comunicador habla de términos espirituales debe saber como se emplean y su significado, pues de lo contrario el público puede entender equivocadamente un concepto que ha sido deformado y transgiversado; en fin el periodista debe saber cuales son los elementos formales que nos ayudarán a transmitir y a clarificar perfectamente las ideas o conceptos a tratar, dentro de una obra gráfica como es el noveno arte.

### LA ALITERACIÓN PERIODÍSTICA

Uno de los elementos más frecuentes de uso es la aliteración periodística, pero con la finalidad de que el lector pueda entender el papel destacable de esta herramienta, mencionaremos el siguiente ejemplo: Primero seleccionamos a una palabra determinada en este caso: Emperatriz posteriormente a esta definición le hacemos algunas alteraciones graduales, al grado de malinterpretar intencionalmente nuestro concepto de muestra, de esta modo obtenemos la siguiente connotación lingüística de nuestra definición: emperatriz- encueratriz.

La aliteración periodística consiste en modificar una palabra por medio de un vocabulario que contenga expresiones populares, las cuales deben ser idénticas en su terminación, pero diferentes en su palabra raíz, en otras palabras consiste en unir dos palabras o sílabas que contengan la misma consonancia, pero diferente significado, esto puede divertir al lector siempre y cuando se cuide el lenguaje apropiado y no se emplee de manera excesiva, pues tiende a perder su espontaneidad. Este tipo de equivocación es conocido bajo el pseudónimo de *gags informativos*. El uso excesivo de esta aliteración escrita debe de ser cuidada, dentro de las publicaciones de éste género, ya que a la larga puede causar la pérdida de los lectores.

### LA FOTOGRAFÍA

La fotografía en el sentido periodístico se encarga de auxiliar al reportero en su labor cotidiana, por medio de la imagen, su función dentro del periodismo consiste en ilustrar la problemática a tratar por éste, la fotografía para poder adquirir un estilo de narración, utiliza una serie de secuencias gráficas donde se plasma la esencia del planteamiento a narrar por el reportero, de una manera clara, breve y concisa, en donde el retrato habla por sí mismo.

### LA PORTADA

En un sentido informativo es un bosquejo gráfico, que nos indica lo más relevante de un trabajo expresado de manera artística, mientras que hablando en términos subjetivos encaminando hacia el tópico de la ciencia ficción y la imaginación, este concepto es usado más frecuentemente como un contenido visual que narra una serie de historias extraordinarias ficticias que vive un protagonista de este mundo, su principal papel como una derivación técnica de la fotografía es señalar visualmente porqué el título de la edición se nombro así.

### LOS JUEGOS DE PALABRAS

La finalidad que persigue esta composición de palabras dentro del periodismo de esparcimiento es que por medio de la aportación de autores, investigadores y reporteros se puede dar a estos planteamientos una presentación escrita a un contenido de esta especialidad por medio de un título sugestivo, con la finalidad de que el nombre pueda atraer a varios lectores hacia estas publicaciones, para lograr esto reporteros y redactores después de estudiar el contenido de esta materia y de compenetrarse con la ideología que maneja el artista, formulan algunos encabezados que pueden estar relacionados con el titular del estudio periodístico.

A partir de aquí los nombres más acordes con el texto son realizados por un equipo de redacción, donde se ponen a consideración otras alternativas contextuales, las cuales toman en consideración motes, adjetivos calificativos, sobrenombres, alias y pseudónimos que le dan a estos contextos un formato diferente ejemplo: *Los hijos del capitán Nemo luchando y dibujando en chilangolandia*. Esto se logra cuando los investigadores y reporteros analizan el contenido de la historieta para posteriormente adecuarlo a un modo personal de narrar del periodista.<sup>24</sup>

### CHISTES, HUMOR Y RISA

En este tema específicamente existen tres recursos informativos, que nos permiten darle ciertas cualidades a este periodismo en particular los mas empleados son: los chistes, el humor y la risa, estos pueden nacer por medio de la creatividad del escritor si el texto le permite jugar con un poco con los datos contextualizados. Estas herramientas ayudan a transformar la cantidad del informe en algo digerible y agradable de leer.

A) LOS CHISTES: En esta especialidad, este recurso es utilizado por el informante al describirnos y señalarnos los errores conceptuales que los autores del cómic desarrollan dentro de un argumento, en otras palabras son aquellas situaciones observadas por los reporteros para relatar aquéllos errores en las historias, los cuales parecen pasar desapercibidos para los lectores, pero en realidad son incongruencias del texto que afectan la evolución de un concepto gráfico, una muestra de ello sería narrar los defectos físicos que tienen los protagonistas al catalogarse como seres feos frente a un espejo, cuando son vanidosos, etc.

B) EL HUMOR: Es en sí el sentido del humor, que manifiesta un comunicador para transmitir a los lectores sus criterios e ideas de manera abierta, aunque por lo general la expresión personal del informante deberá de ser desenfadada, inusual y atrevida para poder manifestar plenamente, la ideología de un autor de caricaturas ante la vida misma en otras palabras interpretar el pensamiento y ética de los dibujantes del cómic.

---

<sup>24</sup> En este apartado verificar las siguientes obras Dallal, Alberto. Literatura y Periodismo. pp.92 y 93, la obra de Warren, Carl N. Géneros Periodísticos Informativos. p. 85 y los apuntes del profesor Ortiz Sergio Taller de Fotografía ciclo 2000-2001 y la Revista Conexión Manga. Edición de aniversario, Editorial Flores, Arnulfo, pp. 8-17.

C) LA RISA: Es un recurso en el cual se integra a las dos anteriores y provocan por parte del periodista una satisfacción al realizar su trabajo, aquí se manifiesta el sentido personal del autor y el estilo del reportero en expresar su concepción acerca del trabajo, por lo general en términos generales se atribuye esta concepción a una reacción espontánea natural de la conducta humana, en la que se tiende a describir el contexto de una problemática social bajo un tratamiento inusual por parte del comunicólogo.

Si conjuntamos en un solo contexto estas características específicas, el reportero puede ingresar muy fácil al periodismo de entretenimiento, ya que la única finalidad que persigue este tema es proporcionar a los lectores un rato de esparcimiento y de información, de una manera gráfica y escrita que se ha suscitado por la aparición del cómic en el mundo editorial y que parece ser el inicio de esta especialización en nuestro país.<sup>25</sup>

## 2.9 EL ANÁLISIS DEL REPORTAJE

El elaborar un análisis de cómic en la comunicación conlleva a tomar en cuenta ciertos elementos, estas tienen referencias en la cultura general del comunicador y son las siguientes: Los conocimientos generales del lector, el uso de elementos de interpretación como son la hermenéutica, semántica, e interpretación del periodista de manera general.

Por otro lado para la comprensión del texto el lector requiere de un mayor grado de conocimientos, de leer constantemente, y de interpretar correctamente el significado del autor por medio de instrumentos informativos como son la hermenéutica y la semántica. Por una parte la hermenéutica se dedicará a interpretar correctamente el conjunto de ideas de los textos y la semántica se dedicará a estudiar el significado de las palabras supercompuestas dentro del periodismo, para poder interpretar en conjunto el proceso del cómic.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Apuntes de la maestra Pacheco, Guadalupe Reportaje ciclo escolar 2000-2001.

<sup>26</sup> Apuntes del profesor Soto, Jorge Métodos de Investigación II, ciclo escolar 2001-2002.



## 2.10 INTERPRETACIÓN EN EL REPORTAJE

El periodista en este sentido se dedica a elaborar una pequeña síntesis del contexto de la historieta en donde se analiza el origen del problema, las causas que lo ayudaron a evolucionar o estancarse dentro de un sentido, así como a descifrar el mensaje del autor, sus intenciones, los elementos contextuales, los elementos gráficos que maneja, la diferenciación del bien y el mal, el sentido de la ética, etc.<sup>27</sup>

## 2.11 EL PERIODISMO DE ESPECIALIZACIÓN

La evolución del periodismo permitió posteriormente la introducción de varios temas, sin embargo la mejor especialidad informativa que existe dentro de la comunicación es el reportaje, ya que es el único tópico flexible y que debido a su estructura se puede informar detalladamente de un acontecimiento en particular.

Es uno de los temas más usados dentro de la información, el inicio del periodismo de especialización en nuestro país comenzó con las palabras supercompuestas, las cuales conformaron posteriormente el lenguaje de temas como: Biología, Historia, Medicina, Electrónica, Videojuegos, Ciencia Ficción, Química, Sociología, Cómics, entre otros, estas materias en ocasiones manejan dentro de su contenido, demasiados tecnicismos, los cuales a simple vista son difíciles de entender, el área de la Comunicación que se encarga de este tipo de temáticas se conoce bajo el nombre de *Periodismo de Especialización*. Este se encarga de estudiar y analizar ciertos temas que resultan complejos y densos, para un reportero.

Uno de los errores más comunes en este campo, es el sentido de apreciación que un periodista tiende a utilizar constantemente estos tecnicismos, lo que ocasiona que el informante ocasione un vicio de redacción al usar arbitrariamente estos términos, esto debe ser evitado en lo más posible dentro de la sintaxis de un texto, debido a que este tipo de terminología no debe ser empleada si el periodista no sabe la definición correcta de éstos términos; solo deben de usarse solamente exclusivamente el reportero sabe lo que desea expresar con estas palabras.

---

<sup>27</sup> Ibidem

Uno de los problemas que ocasionan las palabras supercompuestas, es que deben de ser evitadas constantemente, si se usan exageradamente en un contexto puede caer en deformaciones del periodismo, para que el periodista no llegue a malinterpretar o deformar las ideas principales de un informe interpretativo.

Su principal labor será elaborar un pequeño glosario de términos con la definición de estos conceptos de manera muy sencilla y entendible, a continuación se mencionarán algunas categorías del reportaje que utilizan las temáticas de especialización, entre los cuales se puede citar las siguientes categorías: reportaje de color, humanístico, televisivo, etc.<sup>28</sup>

<b>2.12 CLASIFICACIÓN DEL REPORTAJE</b>		
1. MEDIO:	A.- Impreso B.- Escrito.	C.- Fotográfico.
2. TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN:	A.- Audiovisual. B.- Radiofónico. C.- Televisivo.	D.- Cinematográfico. E.- Mixto.
3. FORMAS DEL DISCURSO:	A.- Descriptivo. B.- Narrativo. C.- Expositivo.	D.- Dialogado. E.- Mixto.
4. CONTENIDO DEL REPORTAJE	A.- Político. B.- Deportivo. C.- Social. D.- Científico. E.- Técnico. F.- Bélico	G.- Artístico. H.- Histórico. I.- Turístico. J.- Entretenimiento. K.- Literario. L.- ciencia-ficción.
5. CARÁCTER	A.- Dinámico. B.- De situación.	C.- De acontecimiento. D.- General o de acontecimiento.
6. FINALIDAD	A.- Informativo. B.- Descriptivo. C.- Entretenimiento. D.- Ilustrativo. E.- Cognoscitivo. F.- Técnico.	G.- Intelectual. H.- Formativo. I.- Denuncia social. J.- Interpretativo. K.- Científico. L.- Humanístico- Estadístico.

<sup>28</sup> En este apartado indagar en los apuntes de los siguientes profesores: Soto, Jorge Métodos de Investigación I y II ciclo escolar 2000-2001 y 2001-2002, Pacheco, Guadalupe Reportaje año escolar 1999-2000 y González, Luis Alfredo Estilos Periodísticos, periodo escolar 2001-2002.

La clasificación del reportaje expuesta con anterioridad se toma en cuenta a partir de ciertas aptitudes que debe manejar éste como son las siguientes: La primera característica que toma en consideración esta jerarquización de este tópico es seleccionar el medio de conducción por donde la información se va a transmitir, en otras palabras toma en cuenta el canal de información, la segunda son las técnicas de investigaciones a seguir es decir en donde los medios de comunicación se pueden manifestar adecuadamente en la contextualización.

La tercera son las formas de discurso que elige el expositor para narrar o describir una problemática, ya que la elección de exposición es seleccionada por el expositor a su conveniencia, para pasar posteriormente al carácter que exige el tema en torno al manejo de la información del reportero, por último pasamos a la finalidad que persigue el tema dicho de otra forma son las intenciones que sigue el periodista al señalar un tema dentro de la sociedad, con sus debidas repercusiones y soluciones. Con el propósito de concluir con este apartado de la investigación de manera concreta indicaremos aquellas áreas en las que sobresale el periodismo de la ciencia ficción y la fantasía en la actualidad.

### **REPORTAJE IMPRESO:**

El reportaje impreso es la primera categoría que encontramos, este tipo de trabajos debido a los antecedentes que tenemos del periodismo lo conocemos como reportaje estándar, es el clásico cliché de este género, en este, el reportero debe de estar conciente de cómo aprovechar las máximas cualidades de la información, así como las ventajas que proporciona este medio como son: Espacio, tiempo y poder de contestación, el comunicólogo en esta área puede manejar y controlar a su antojo el lenguaje escrito.

Ahora definiremos estas prioridades, el reportaje impreso da espacio, debido a que el lector puede decidir el lugar apropiado para continuar o interrumpir su proceso de recopilación informativa, da tiempo debido a que el mismo usuario debe elegir en que instante reiniciará efectuar esta actividad lo mismo lo puede hacer al aire libre que en el intenso movimiento urbano de la metrópoli, y proporciona el poder de contestación siempre y cuando el contexto se lo permita por medio de una respuesta su opinión personal. Existen en la actualidad en nuestro país más de 15 publicaciones dentro de este medio, sin embargo pocas de estas opciones pueden catalogarse y calificarse como opciones dignas del periodismo del entretenimiento.<sup>29</sup>

## REPORTAJE FOTOGRÁFICO

En este tema sobresale la fotografía, dicho en otras palabras en este apartado predomina totalmente la comunicación gráfica de una problemática, cuando un reportero desea transmitir un acontecimiento por medio de una secuencia de fotos, narra o describe un hecho social, este material se apoya en un pequeño escrito que es conocido como pie de foto. (El pie de foto es un pequeño escrito que apoya la imagen del reportaje, la cual clásicamente se coloca debajo de la imagen pictográfica, esta actúa como una corta interpretación y explicación de la misma, de aquí es donde se deriva su nombre).

Un detalle que debe de cuidarse en este trabajo es la selección de las imágenes que describan el acontecimiento, pues cada una de estas debe de narrarnos una historia por medio de las fotografías, las cuales deben de tener una cierta concordancia con el reportaje escrito. En el medio de la historieta este es más utilizado para narrar y describir eventos como *convenciones* y *exposiciones* y para ilustrar ciertos temas en torno a este género narrando solo lo más indispensable del evento por medio de las fotografías.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> En este apartado revisar los apuntes de los siguientes docentes: La maestra Balleza Beltrán, Edith Nota Informativa y Géneros Periodísticos ciclo escolar 1998-1999 y Pacheco, Guadalupe Reportaje y Entrevista ciclo escolar 1999-2000 y 2000-2001 y consultar la Revista Conexión Manga, No 28, Columna Manga a la Mexicana pp. 12-16, Editorial Camsan, México. 2003.

<sup>30</sup> En este apartado para ahondar más tomar como referencia los apuntes del profesor Ortiz, Sergio Comunicación Audiovisual y Taller de Fotografía ciclo escolar 2000-2001 y 2001-2002.

## REPORTAJE RADIOFÓNICO

El medio de conducción de este trabajo es la radio, que posee una cualidad: la auditiva. La única diferencia que posee este medio de información es que la transmisión y proyección de ideas, debido a lo costoso de su producción se ejecuta en tiempos reducidos algunas tareas que tiene este medio son: entretener, divertir, orientar, informar, educar, etc.

La radio como un método de comunicación, al momento de abordar una problemática social que atañe a la comunidad debe proporcionarnos los datos exactos y concisos que requiera una averiguación de este tipo, que les permita tanto a los radioescuchas como a los informadores comprender el porqué de determinados acontecimientos por medio de instrumentos como son los siguientes: El análisis, La valoración, objetividad e investigación.

Estas características especiales les permitirán a éstos datos obtener un matiz especial dentro de los contenidos de la radio, ya que la exposición de las ideas debe de ser breve e imponerse en el difusor el uso de las palabras exactas, las cuales deben de ser sencillas y fáciles de transmitir a los radioescuchas.

Los detalles en este trabajo es que el reportero debe poseer al transmitir los datos de una problemática una gran elegancia verbal para difundir las ideas, una agradable dicción que a la vez sea elocuente y expresiva así como un tono de voz agradable hacia los radioescuchas, por lo mismo se ve en la necesidad de cuidar los defectos y vicios verbales que llegan a deformar o malinterpretan la información.

La radio es uno de sistemas de comunicación más consultado, por gente de escasa educación, debido a esto, los reporteros deben de estar conscientes que este medio de información actúa para muchos como un método educativo en comunidades rurales, por lo que la sintaxis de los reportajes radiofónicos y el discurso que emplea el informador debe de ser muy digerible y sencillo para el radioescucha, en todo momento.

A mediados de los años noventas, en nuestro país debido a la aparente defunción del héroe de Kriptón, algunas estaciones de radio como son: *Radioactivo*, *Pulsar* y *Alfa* ingresaron al formato de los programas piloto dedicados al estudio del Noveno Arte, entre los que podemos mencionar *Mundo Cómic*s, *Planet Cómic*s, *Pulsar Cómic*s, *Mundo Manga*, etc.; los cuales no han sido exitosos, debido a la poca difusión de este medio dentro de nuestro país y al poco apoyo y promoción de los dueños corporativos de las estaciones de radio, los cuales no están muy convencidos de este proyecto en el formato radiofónico.<sup>31</sup>

## REPORTAJE TELEVISIVO

En este medio de comunicación, el reportero tiene a su alcance una gran ventaja que proviene de los recursos periodísticos que están basados en la imagen misma, la cual tiene dos variantes en ese sentido: La imagen fija y la imagen en constante movimiento, estas a su vez se apoyan en los sonidos que transmiten los acontecimientos, por lo que ocasiona en los televidentes un gran impacto emocional, debido al contenido que manejan dichos reportajes, estos hechos para poder tener una apreciación correcta manejan una escaleta (un guión informativo) de los principales sucesos, los cuales apoyan a los comunicadores a dar una interpretación adecuada a la información, los cuales nos acercan mucho a lo que es la realidad.

Los reportajes televisivos a diferencia de otros conllevan una ejecución sincrónica entre las imágenes y la información, lo que ayuda al televidente a compenetrarse de lleno en los sucesos, en esta información se pueden fusionar algunos elementos adicionales como son los sistemas lingüísticos los cuales nos ayudan a darle a estos una coherencia lógica, sus herramientas de apoyo son el lenguaje musical, los efectos sonoros, o los efectos especiales de pantalla, los cuales dan a este contexto en especial un mayor grado de atención.

---

<sup>31</sup> En este apartado consultar los apuntes del profesor Cano, Ernesto Taller de Radio II ciclo escolar 2001-2002 y checar los apuntes del profesor Zafra, Alejandro Guionismo en Radio y en Televisión ciclo 2000-2001.

En la especialidad del reportaje referente al género de la ciencia ficción y la fantasía, los orígenes de este trabajo iniciaron en la época de los años cincuentas y posteriormente continuó, en los años sesentas, éstos se transmitieron exclusivamente en canales de paga, lo que permitió la introducción de las primeras adaptaciones de historietas al formato televisivo, de hecho algunos trabajos destacados de estos años fueron: *Superman (1951)*, *Batman (1965)*, *Shazam (1974)*, *El Secreto de Isis (1975)*, *La Mujer Maravilla (1976)*, *Spider-Man y Hulk (1977 y 1978)*, *Dr Strange (1979)*, *The Superheroes Legend (1980)*.

En los años noventas, algunos canales de cable tomaron a estas series, para analizarlas bajo la modalidad del reportaje, en donde se criticaba y valoraba la similitud que guardaba esta adaptación con la historieta original, los argumentos y los efectos visuales que se utilizaban en aquéllos tiempos para llamar la atención de los televidentes.

En ese mismo período algunos medios de comunicación extranjeros volvieron a apostar por esta propuesta y a pesar de los primeros intentos fallidos se elaboraron nuevos proyectos televisivos que permitieron la difusión del cómic en televisión como son: *Flash*, *Lois & Clark: Las nuevas aventuras de Superman* en el mismo año, *Swamp Thing*, *Night Man*, etc.; pero debido al nuevo fracaso, que representaron en la mercadotecnia nuevamente estas producciones se cancelaron estas series, debido a que su evaluación representó para los consorcios del cómic pérdidas económicas insufragables, lo que llevó a las editoriales gráficas a una crisis laboral impostergable por lo que se suprimió temporalmente la incursión del cómic a la televisión.

La televisión del sistema privado por medio de canales independientes es el encargado de difundir estos trabajos en la actualidad, aunque estas transmisiones son escasas y contadas, ahora se cuidan algunos detalles elementales como son los escenarios, actuaciones, coreografías, efectos visuales, etc.; las nuevas series que ahora pueden disfrutarse son *Witchblade*, *Aves de Presa*, *Nick Fury*, *Smalville*, entre muchas otras las cuales mejoraron notablemente su nivel de producción televisiva.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Revista *Ultimate Reports* No 16, tema central Superhéroes en mi tele, Editorial Pernas y Cia. p. 8-17.

## REPORTAJE CINEMATOGRAFICO

En este t3pico comunicativo el reportero utiliza este medio para poder dar una sntesis de aquellos trabajos que se han relacionado intimamente con este aspecto, aqu se evalúan diversos contenidos como son los que citar3 a continuaci3n: Las reseñas cinematogr3ficas de los m3s importantes festivales en el mundo, las fichas t3cnicas de las cintas a proyectar, las biografías sintetizadas de aquellos actores que han tenido una evoluci3n trascendental en su trabajo, las sinopsis de las pel3culas, entre muchas otras cosas. En este medio el reportaje maneja dos variantes informativas, las cuales se han identificado bastante con este tema, donde se manifiesta una informaci3n mucho m3s atractiva de estos trabajos, donde destaca: el reportaje escrito y televisivo.

Mientras que en el reportaje escrito se explotan las cualidades y aptitudes de este medio, el reportaje relacionado a los medios de comunicaci3n digital se dedica a hacer mucho m3s atractiva la presentaci3n de estos reportajes cinematogr3ficos, como en el mismo cine donde la televisi3n cumple un papel de promotor secundario importante, por lo que son utilizados los cortos o escenas de las pel3culas a una velocidad de 24X segundo, esto se complementar3 por medio de una opini3n con respecto al tema exhibido.

Específicamente dentro de este medio la 3nica tarea del reportero consiste en narrar los acontecimientos tal y como se fueron presentando dentro de las locaciones, as3 como aquellos datos que sean in3ditos en este campo, ya que s3lo de esta manera el lector as3 como el espectador, entender3 la labor de un equipo de trabajo en el celuloide, las mejores cualidades de este medio son: los encuadres de pantalla, el manejo visual de la pantalla, la expresi3n corporal del artista, los colores y sonidos.

Algunas cualidades que son estudiadas, tiene una intima relaci3n con aquellos detalles que se efectúan dentro de este campo, entre los cuales se analizan los siguientes: la fotografía, el diseño del concepto, la imagen, los efectos visuales, locaciones, adaptaciones literarias, coreografía, utilería, maquillaje, doblaje, interpretaci3n, actuaci3n, efectos de iluminaci3n, animaci3n por computadora, efectos tridimensionales, vestuario, ambientaci3n, etc.



Apartir del Siglo XX se iniciaron las adaptaciones de las historietas al cine, sin embargo después de haber elaborado en las cadenas televisivas americanas algunos programas piloto como *Superman*, *Batman*, *Shazam*, *La Mujer Maravilla*, y *Spider-Man* fue hasta el año de 1978 que se elaboraron nuevas producciones en el campo de la cinematografía, una de estas primeras adaptaciones para el formato de cine fueron *Las Aventuras del Hombre de Acero Superman*, con algunos efectos especiales modestos.

Cuando comenzó a despertar la fiebre por este género, posteriormente un productor renombrado del género de la ciencia ficción *Dino de Laurentis* realizó una de las primeras series animadas bajo el concepto realidad virtual *Flash Gordon* (1981) y posteriormente ingresaría *Conan el Barbaro* (1984), *Supergirl* en el mismo año y *Howard El Superhéroe* (1986), hasta llegar a la quinta versión de *Superman* (1987), lo que permitió a los productores de la meca del cine su incursión en nuevos conceptos filmicos como *Las Tortugas Ninja* (1989) y la moderna versión de *Batman* (1990).

Estas adaptaciones ayudaron a la industria del cómic a revivir a algunas glorias olvidadas del cómic pulp como *Rockeeter*, *Dick Tracy*, *La Sombra*, *Spawn*, *Tank Girl* y *Los Hombres X* con lo cual se iniciaron las adaptaciones de las historietas al cine apartir de los años noventa, así como el estudio de las obras cinematográficas en el género del reportaje, si analizáramos las características de estas obras en diversos rubros, como las que anteriormente hemos mencionado, veríamos como ha venido evolucionando el concepto de la industria cinematográfica tan satisfactoriamente que inclusive se han conformado nuevos elementos como la tecnología por computadora y animación en tercera dimensión (3D).

De hecho el cine con su progreso tecnológico ha avanzado notablemente que en la actualidad, existen adaptaciones de historias, las cuales pertenecen al mundo de la Literatura ficticia y aunque algunas no son propiamente producciones de historietas, la mayoría de estos trabajos sobresalen por sus excelentes adaptaciones al medio del cine, algunas cintas que entran en esta categoría y que podemos mencionar son largometrajes como: *El Señor de los anillos*, *Star Wars*, *Harry Potter*, *Batalla por la Tierra*, *El Planeta de los Simios*, *Shrek*, *Toy History*, *Monster Inc*, etc., entre muchas otros trabajos destacados.<sup>33</sup>

## 2.13 LAS FORMAS DEL DISCURSO

<sup>33</sup> Revista *Súper Cómic* No 9 Columna Primera Viñeta, p.1, Editorial Camsan, México.

En este sentido el reportaje, tiene que ver con el reportero y su modo de combinar ciertos elementos de descripción, diálogo y exposición sobre la historieta, ya que los reporteros aunque se deben de ajustar a estas modalidades, algunos son mucho más versátiles en algunos campos que en otros como el oral, diálogo y descriptivo.

Ahora mencionaremos las cualidades de estas facetas del discurso en las cuales el reportero se ajusta fácilmente a un modo de expresión, en el descriptivo lo que cuenta es la viveza de las palabras y las acciones narradas, en el narrativo se examina más la cronología de los acontecimientos, donde aunque las labores son fijas se califican sus virtudes de manera individual, en el reportaje expositivo lo que cuenta es la aplicación de la investigación metodológica en el estudio de un problema, mientras que la finalidad que tiene el reportaje es generar un dialogo íntimo con los protagonistas y los antagonistas del conflicto.<sup>34</sup>

## 2.14 REPORTAJE DE ENTRETENIMIENTO

Por otro lado el periodismo del cómic apareció en nuestro país debido a la llegada de las series animadas japonesas, en nuestro país, debido a este acontecimiento, muchos lectores estaban interesados en tener información con respecto a una determinada serie, por lo que algunos consorcios que se dedicaban al negocio lucrativo de la historieta comenzaron a editar una serie de publicaciones independientes conocidas en el medio como *fanzines* y *subfanzines*, con lo que decidieron sacar en sus establecimientos algunas revistas de este género, las cuales desde luego manejaban el reportaje como medio de información.

Las principales características de estas publicaciones eran que solamente se podían comprar en dichos locales especializados, su costo era muy accesible, pero no poseían cualidades periodísticas agradables a los lectores, ya que muchas de estas revistas carecían de una calidad editorial y comunicativa deseable, pero esto no les importó mucho a los lectores de estos trabajos, llamados *Otakus*, los cuales estaban conformes solamente con el hecho de tener información de sus series preferidas.

---

<sup>34</sup> En este apartado investigar en los apuntes de los siguientes maestros docentes: Zafra, Alejandro Guionismo en Radio y en Televisión periodo escolar 2000-2001 y los apuntes del profesor Soto, Jorge Métodos de Investigación II año 2001-2002.

Los primeros títulos de estos conceptos fueron ediciones como son: *Mangamax*, *Otaku*, *Monos y Pelotas*, *Dokan*, *Animanga*, *Minami*, *Plan B*, *Domo*, *Moonlight*, *Seinen*, *Animenaútica*, estas revistas se consideraron como los primeros formatos impresos de información, en la versión de manga a la mexicana y se titularon en el periodismo escrito bajo el nombre de *fanzines* y *subfanzines* y al igual que las anteriores reproducciones gráficas sus colaboradores aprovecharon el formato del reportaje como un medio de información para los lectores.

Después de algún tiempo posteriormente ingresaron al medio una de las primeras revistas profesionales de especialización del cómic *Conexión Manga*, la cual debido a un error de conceptualización, trataba en sus páginas temas relacionados a todo el ámbito del cómic en general en sus diversas modalidades como son: nacional, europeo, americano, francés, etc.; por medio de la publicación de reportajes, biografías, anécdotas, notas informativas, crónicas, biografías, sinopsis, reseñas, etc.

La pasión por las historietas resurgió nuevamente lo que permitió la aceptación de nuevas opciones de este género, a mediados de los años noventas aparece en el mercado la edición hispano mexicana *Ultimate Reports*, la cual causó revuelo dentro del medio editorial, ya que además de informar de un modo ameno y entretenido era una de las pocas propuestas frescas y dinámicas en el periodismo de la historieta su principal manifestación se daba por medio del reportaje como su nombre lo indica.

Un año posterior a la cancelación de este título llegaron nuevas propuestas como *Cuaz Cómics*, esta publicación estaba a cargo de *Martín Arceo* y llegó a superar muchas expectativas, pero debido a ciertos problemas internos, económicos y editoriales dos meses más tarde este proyecto editorial se suspendería por falta de ventas en sus publicaciones, su principal temática, desde luego fue el reportaje.

En la actualidad existen dentro de esta categoría, pocas opciones de este tipo de periodismo, aún quedan como son *Virtual Kids*, una revista subsidiada de la Editorial Flores y que al parecer ha gustado mucho a los lectores por su estilo de informar y el modo de elaborar reportajes sobre las últimas novedades del cómic, y *Wizard* una de las mejores publicaciones especializadas en el cómic americano que recientemente sacó una versión especial para el público mexicano, la cual ha llamado mucho la atención en este ámbito.

En la actualidad este tipo de especialidad subiste gracias a la publicación de trabajos como son los *Prewius*, estas revistas dan a conocer los trabajos inéditos que se conocerán en nuestro país por parte de importantes editoriales como son *Marvel Comics Groups* y *DC Comics Entertainment*, las cuales son traídas a nuestro país por los principales consorcios dedicados al negocio de la historieta como son *Manticora Cómics*, *Comics Imp*, *Comicastle*, los cuales por medio de unos breves reportajes difunden a los lectores las novedades en este ámbito

De hecho la historieta japonesa ha progresado también de manera considerable su información, pues han surgido nuevas concepciones en el campo del reportaje como son *Animeton*, *Animedia*, etc.; las cuales buscan una mayor apertura de este campo, las cuales debido a la falta de propuestas en el campo de la historieta occidental van desplazando a algunas, de hecho a finales de 2003 surgió una nueva alternativa de información en el cómic en el ámbito general, *Súper Cómics* la cual es apoyada por Edito póster y los *hermanos Flores*, su forma de reportear es una mezcla de los conceptos más llamativos del periodismo de este género tal como son *Conexión Manga*, *Ultimate Reports*, *Virtual Kids*, etc.



Súpercomics

Sin embargo un aspecto que depende de estas publicaciones es la aceptación de los lectores, pues muchas de estas propuestas han llegado inclusive a la cancelación, debido a la poca ventas de sus revistas, aunque existen muchas cosas por hacer dentro de este ambiente laboral, lo cierto es que aquí es uno de los países, que carece de este periodismo o bien se encuentra en vías de desarrollo para poder formalizar esta concepción, si los lectores desean fervientemente que exista la industria de la historieta, deben de apoyarse todos los conceptos que nacen de este mercado como son: Juguetes, revistas especializadas, películas, animación, tiendas, etc. Ya que si la industria no posee estos elementos difícilmente podrá establecerse en nuestro país, la empresa del cómic con la misma pasión, que en otros países que han logrado colocar a éste en una posición privilegiada como son Japón, Estados Unidos, Francia, etc.

A continuación abordaremos en el siguiente capítulo de este estudio, como fue que nació el concepto de la historieta en México, lo cual en mucho se debe a la industria cinematográfica, y a los cartoons televisivos, posteriormente veremos como fue que nació el fenómeno del cómic en nuestro país, y como se ha venido evolucionando en nuestro país debido a diversos acontecimientos, así como analizaremos los conceptos de cómic, historieta y cartoons, los cuales ayudaran bastante a los lectores de esta investigación a entender y razonar mucho mejor la estructura de este estudio, en una visualización mucho más amplia y extensa<sup>35</sup>



Dibujarte y Conexión Manga

<sup>35</sup> En este apartado checar las siguientes fuentes informativas Revista Conexión Manga No 20, pp. 8-17 y la revista Súper Cómics. Columna, El Factor Mutante, No 12, Editorial Camsan de México, pp. 10-11



# Capítulo 4

## CAPÍTULO 4

"No tengo ninguna gana de pertenecer a una escuela de pensamiento definida. Estoy tratando de descubrir la verdad"

Dante Alighieri.

"Todas las fatigas que soporte, las he soportado por vuestro amor"

Miguel Ángel Bounaroti.

### 4. LOS OBSTÁCULOS Y CRISIS DEL CÓMIC MEXICANO

El siguiente capítulo de esta investigación tiene la finalidad de poder abordar las diversas y múltiples problemáticas que giran en torno a nuestra historieta, así como dar a conocer la crisis que ha estancado el desarrollo de la misma. Los tópicos más frecuentes sobre la historieta son: la invasión americana, la invasión japonesa, la problemática que representa la historieta sensacionalista en sus dos variantes: *Hentai* y *Bondage*, las problemáticas de distribución y de producción, la falta de identidad en la historieta nacional y los conflictos personales que entablan los profesionales del cómic abordaremos detalladamente a continuación.

#### 4.1 La crisis del cómic mexicano

Antes de abordar las problemáticas de la historieta mexicana es imprescindible tocar el tema de la crisis del cómic nacional. Para conocer mejor esta situación es necesario dar una definición de lo que es el término crisis, que proviene de las palabras griegas *krisis* y *krien* que significan juzgar o dar un criterio adecuado. La palabra crisis dentro del diccionario tiene la siguiente connotación: *Es un cambio favorable o desfavorable de una situación, es un momento decisivo que cambia el curso de un acontecimiento, es sinónimo de escasez, tensión, es la evolución de las cosas.*

De acuerdo al concepto de Antonio Alfaro, uno de los dibujantes mexicanos que realiza la historieta del *Pájaro Loco*, para los *Estudios Universal: Es un periodo de reproducción gráfica el cual se encuentra envejecido dentro de sí mismo, en otras palabras su ciclo de trabajo es repetitivo y constantemente monótono, en la historieta nacional representa una falta de creatividad y productividad que requiere de un apoyo incondicional para poder solucionar este problema.*<sup>66</sup>

## 4.2 La invasión americana

Uno de los problemas que enfrenta nuestra historieta es la competencia editorial que existe con el mercado de las historietas anglosajonas; la historieta estadounidense es uno de los mercados más extensos en lo que a publicaciones del cómic se refiere, debido a que este país es la cuna del cómic.

Uno de los motivos por el que la historieta americana desplaza a nuestra historieta es por la calidad de impresión que ofrece éste tipo de trabajos. Mientras en nuestro país un 50% de los trabajos gráficos de nuestra industria siguen siendo elaboradas en papel revolución y en papel estraza reciclado, los materiales que emplean las industrias americanas superan por mucho la calidad de los materiales gráficos nacionales, ya que en el país norteamericano las historietas son impresas en papel couché y tintas metálicas.<sup>67</sup>

Los dibujantes plantean que parte de la problemática y crisis que sufre el cómic se debe a que las editoriales no los apoyan como es debido en el terreno económico y profesional. En este mismo apartado encontramos que son pocos dueños de las editoriales, los que desean apoyar el fomento de la creación de la historieta debido a que no quieren arriesgar su capital de forma innecesaria, ya que desean recuperar todo tipo de inversión en el menor tiempo posible, consideran la producción del cómic un gran riesgo dentro de nuestro país, ya que no hay una cultura del cómic en nuestro país.<sup>68</sup> Por medio de estas explicaciones el lector ahora entenderá un poco mejor él porque dentro del mercado editorial nacional no hay propuestas de historietas mexicanas; existen muchas, pero no se tiene la seguridad de poder recuperar dicha inversión, los proyectos quedan paralizados o archivados dentro de las editoriales por estas razones.

<sup>66</sup> Revisar la entrevista con el dibujante Alfaro, Antonio

<sup>67</sup> Indagar en la entrevista con el dibujante Break, Jorge

<sup>68</sup> Para cualquier aclaración tomar en cuenta la entrevista con González Loyo, Óscar



Una razón por la que nuestra historieta se estanca es que recurre constantemente al reciclaje de historias clásicas, debido a que estas, por lo menos en un 50% recuperan la inversión, no obstante esto no es igual con los cómics nuevos, que después de diez números comienzan apenas a generar una ganancia.<sup>69</sup>Otro motivo de esta parálisis es que los autores de las historietas actualmente buscan obtener apoyos y becas económicas para poder publicar sus obras, sin embargo existen dentro de nuestro país pocas empresas que apoyan estas actividades gráficas, por lo que no se obtienen tan fácil dichos beneficios lucrativos. Un factor muy importante a señalar es que a pesar de que existen varias propuestas de historietas, pocas son las historietas que logran obtener el aprecio del público; ya que desean que las propuestas de las historietas contengan calidad e imaginación en sus contenidos.<sup>70</sup>

Con la finalidad de poder enriquecer esta investigación se ha elaborado una lista de los cómics americanos que han abarrotado durante décadas los expendios de revistas de nuestro país, lo que ha generado a los dueños editoriales altas ganancias, ya que algunas editoriales lo que único que aportan a estas historietas son la traducción de las mismas. Las pocas historietas nacionales y la crisis del cómic mexicano han orillado a los lectores de las historietas mexicanas a refugiarse dentro de la historieta americana y japonesa, debido a que la calidad que ofrecen estos productos siempre es superior a la de las historietas mexicanas, en muchos sentidos.

#### **4.3 Las historietas americanas en México.**

Esta es una pequeña lista de las publicaciones estadounidenses que por más de cinco décadas años han mantenido la preferencia dentro de nuestro país, la mayoría de estas propuestas inclusive tienen series animadas por lo que su apoyo económico es indiscutible. Lo que prevalece son las traducciones al idioma español, inclusive muchas de estas historietas han tenido una infinidad de ciclos de trabajo debido a que diversas editoriales se dedican a trabajar solo en las traducciones como ha sido el caso de la Editorial Novedades, La Prensa y recientemente la Editorial Intermex.

---

<sup>69</sup> Ibidem

<sup>70</sup> Consultar la entrevista con Jorge Break.

Muchas de estas series gozan de la preferencia de los lectores debido a que existen las series animadas de dichos cómics, lo que brinda un seguimiento más digerible de la historia: *The Avengers* (Los Vengadores), *X-MEN* (Los hombres X), *Spider Man* (El sorprendente Hombre Araña), *Archie*, *Gen-13* (Generación 13), *Tom y Jerry*, *JLA* (La Liga de la Justicia Americana), *Spawn* (El engendro), *Teen Titans* (Los Jóvenes Titanes), *Batman* (El hombre Murciélago), *The Thundercats* (Los Felinos Cósmicos), *Woody Woodpecker* (El pájaro Loco), *GIJOE* (Los comandos heroicos), *He-Man and the Masters of the Universe* (He-Man y los Amos del Universo) *Superman Man of the Steel* (Superman el hombre de acero), *The Thunderbolts* (Los Rayos), *Darkness* (Oscuridad), *The Simpsons*, *Looney Tunes* (Los Cartones Locos), *Star Wars* (La Guerra de las Galaxias), *Tomb Raider* (Cazadora de reliquias), *HellBoy* (El chico del Infierno), *Vampirella*, *Sin City* (La Ciudad del pecado), *Scooby Doo*, por mencionar solo algunos.<sup>71</sup>



X-Men, Batman, Los Simpson y El Pájaro Loco

<sup>71</sup> En este tema consultar las siguientes fuentes de información: Tesis de Hernández, Gabriel César Capítulo 2, El origen del Cómic Japonés. pp.28-29 y la revista Conexión Manga No 76, pp. 25-26, Editorial Flores, Amulfo

## 4.4 LA INVASIÓN JAPONESA

### Breves antecedentes del cómic oriental

Ahora veamos otro mercado de competencia internacional la historieta japonesa mejor conocida como manga. La historieta occidental a diferencia de otras goza desde hace muchos años la preferencia de los lectores ahora se verán las razones. Las primeras expresiones artísticas de este país iniciaron en el periodo XI, en la provincia de Nara, la cual fue la primera capital de este país. Sin embargo, debido algunos conflictos políticos y militares, la nación acabó por fracturarse y dividirse, los campesinos y agricultores comenzaron a desarrollar un medio de información gráfico en el cual plasmaban sus frustraciones y tristezas, debido a la tiranización de los gobernantes, este medio fue bautizado como Ukiyo-e.<sup>72</sup>

El término Ukiyo-e, significa *palabra de moda que se utiliza para expresar un estado de felicidad*, algunos productos que fortalecieron esta ideología fueron sombreros, capas y sombrillas. Algunos insumos para estar a tono con esta corriente anteponían el termino en cuestión por ejemplo en estampillas, posteriormente el termino *Ukiyo-e* se empezó a emplear apartir de este instante para definir cualquier cosa de vanguardia, erótica o cualquier articulo de moda. El concepto de manga, fue introducido por *Hokusai Katsushika*, este término es una combinación y fusión de los conceptos *man* que significa dibujo y *gai* que significa informal, lo que llevaría posteriormente a la creación del género Hentai dentro de ese mismo periodo.<sup>73</sup>

### 4.5 Las historietas japonesas en nuestro país

Un joven japonés, Osamu Tezuka, novato practicante de la medicina, evolucionó el concepto del manga.<sup>74</sup> Las aportaciones de éste desarrollaron el estilo del dibujo japonés, que marcaría un antecedente en la historieta gráfica oriental, este país primero desarrollo su estilo de narrativa y más tarde sus modelos gráficos los cuales son similares entre sí. Las historietas japonesas comenzaron a llegar masivamente desde la década de los años noventas con los autores y grupos más representativos de este género, sin embargo, por medio de la televisión por cable

---

<sup>72</sup> Revista de Cómics *Conexión Manga* No 75, pp. 18-19, Editorial Flores, Amulfo

<sup>73</sup> *ibidem*

<sup>74</sup> Revista *Wizard*, en Español No 5, p.12

comenzó la historieta oriental a tener una enorme difusión, gracias a la transmisión de series animadas conocidas como anime. La aparición del anime en México dio pie a que diversos canales transmitieran este tipo de animación debido al éxito que habían tenido en oriente, los sistemas de televisión abierta al mismo tiempo decidieron incluir en su programación las ovas, las cuales son películas, gracias a esta difusión el anime cobró más fuerza. Uno de los canales que impulsó la creatividad de la caricaturas japonesas es *Locomotion* el cual apoya esta expresión cultural en diversos conceptos y modalidades.<sup>75</sup>

Con la finalidad de enriquecer este estudio ahora se dará una pequeña lista de los mangas, los cuales a inicio de los años llegaron a nuestro país, debido a la difusión del series de animación oriental, dichas gráficas no tienen problema alguno con la venta de sus cómics, pero contienen en su formato de animación ciertas modificaciones dentro del mismo, la mayoría de estas historietas han sido apoyadas por la Editorial Vid de México: *Saint Seiya* (La leyenda de los Caballeros del Zodiaco), *Ruronorin Kenshin* (La leyenda del Guerrero Samurai X), *Pokémon Adventures* (Las aventuras de los monstruos de bolsillo), *Oh my Goddess* (Oh mi Diosa), *Street Figthers* (Las peleas Callejeras), *Dragón Ball* (La leyenda del Rey Mono), *Sailor Moon* (Las marineras lunares), *Capitán Tsubasa* (Los Supercampeones del Fútbol Soccer), *Robotech*, *Battle of the Planets* (Fuerza G), *Ranma ½*, *Digimón 1*, *Magic Knight Rayearth* (Las Guerreras Mágicas), *Sakura Card Captors* (La chica captura Tarjetas), *Shadow Lady* (La Sombra Femenina), *Gunsmith Cats* (Las gatas armadas), , *Los Transformers*, etc.<sup>76</sup>



Caballeros del Zodiaco, Evangelion, Las Guerreras Mágicas y Samurai X

<sup>75</sup>Para poder ahondar más en este tema es indispensable checar las siguientes paginas de Internet: [www.Locomotion.com](http://www.Locomotion.com), [www.CartoonNetwork.com.mx](http://www.CartoonNetwork.com.mx) y [www.Foxkidstv.com](http://www.Foxkidstv.com).

<sup>76</sup> *Ibidem*

#### 4.6 La problemática de la historieta sensacionalista

Las primeras historietas sensacionalistas se crearon para la clase baja. Las temáticas no han cambiado mucho, ya que los argumentos siguen siendo clásicos problemas sociales: drogadicción, desintegración familiar, alcoholismo, etc. El éxito inesperado de estas historias, permitió a los empresarios invertir más por este tipo de ofertas. Posteriormente surgió un nuevo estilo de cómics que buscaba promocionar y difundir la lectura. Un ejemplo de estas narraciones gráficas son: *Novelas Inmortales*, *Joyas de la Literatura* y *Hombres y Héroes*.

La historieta sensacionalista ha tenido éxito debido a que fue creada para aquellos sectores marginales como albañiles, chalanos, trailers, etc.; por esta razón a este tipo de publicaciones se le consideró un clásico modelo del cómic nacional.<sup>77</sup> Las primeras ediciones de este corte fueron: *Así soy... y que?*, *Páginas Intimas*, *Sensacional de Luchas*, *La Novela Policiaca*, *Historias de Presidio*, *El Libro Vaquero*, *Amores y Amantes*, *Yo Confieso*, *Cuerpos Ardientes*, *Sábanas Mojadas*, *Inocencia Sexual*, *Almas Perversas*, *Sensacional de Colegialas*, *Fantasías XXX*, etc.<sup>78</sup> Estas publicaciones fueron tan aceptadas en buena medida debido al manejo de los tópicos sexuales. De este modo surgieron nuevas editoriales, generando una consolidación nacional dentro del cómic sensacionalista.



Almas Perversas, Sensacional de Barrios y Sensacional de maestros

<sup>77</sup> Para aclarar cualquier duda al respecto checar las siguientes páginas de Internet: [www.ComicsE.com](http://www.ComicsE.com) y [www.teacuerdas.com.mx](http://www.teacuerdas.com.mx)

<sup>78</sup> En este apartado consultar las páginas [www.leopower.com](http://www.leopower.com), y [www.editorialejea.com](http://www.editorialejea.com)

Esta situación, con el paso de los años, terminó por provocar cierto desplazamiento de los artistas hacia el mercado de la historieta estadounidense y en el mejor de los casos algunos dibujantes comenzaron a explorar este género con el propósito de poder generar nuevas alternativas artísticas.

Esta alternativa ha sido uno de los negocios más lucrativos dentro del cómic por lo que algunos artistas la concibieron erróneamente como la respuesta más inmediata a la crisis que tenía éste, sin embargo algunos dueños editoriales no deseaban abandonar sus publicaciones enriquecedoras, lo que ocasionó en el futuro ciertas disputas y rencillas entre los dueños editoriales y los artistas de las historietas, ya que al mejorar su contenido, los caricaturistas eran de la idea que si se pulían y trabajaban dichos argumentos, estas ediciones populares en un futuro podían ser una opción más de trabajo para los dibujantes, desgraciadamente los intereses mezquinos y egoístas de los empresarios se opusieron rotundamente a efectuar estas modificaciones por lo que las obras sensacionalistas no evolucionaron y se transformaron en una opción más del mercado gráfico sin futuro ni beneficio alguno.<sup>79</sup>

La confianza ciega de los empresarios hacia este producto gráfico provocó a finales de los años noventa, un enorme resentimiento de los dibujantes ya que en ella se visualizaba un nuevo camino de trabajo y por lo mismo empezó a abarcar más los expendios de revistas de manera excesiva. Uno de los primeros calificativos que obtuvo este trabajo por parte de los dibujantes fue *La historieta de maquila*, este sobrenombre se debió a múltiples causas, entre las que podemos citar: Recuperación inmediata del capital de los empresarios, producciones masivas, una aceptación inmediata del público y desde luego su pésima calidad gráfica.

La historieta sensacionalista con el paso de los años transformó de manera radical el concepto de esta propuesta, aunque seguía identificándose con la ciudadanía en sus problemáticas, posteriormente efectuó ciertas modificaciones gráficas y conceptuales con la finalidad de poder ajustarse a un modelo donde las expresiones vulgares, la búsqueda insaciable del sexo y el sadomasoquismo imperaban, por lo que estas revistas gráficas se transformaron en un cliché tradicional que vive el mexicano en su decadencia.

---

<sup>79</sup> Consultar la entrevista con Antonio Alfaro

Para finales de los años 90's, este tipo de trabajos registró dentro de sus formatos una pequeña evolución gráfica muy considerable, la cual contribuyó posteriormente en su estancamiento actual. A finales de los años noventa surgieron nuevos títulos de este género, los cuales eran mucho más atrevidos en sus contenidos. Las nuevas presentaciones no dejan nada a la imaginación del lector ya que sus títulos hablan por sí mismos, las nuevas empresas periodísticas que surgieron al apoyar este concepto fueron los siguientes consorcios: *Ejea, Mango, Multicolor, B, Revancha, Kinky, Toukan, Ufo, Leo Power, Editores Unidos, etc.*<sup>80</sup>

Estas revistas continúan disfrutando un éxito editorial en pleno Siglo XXI, debido a que sus seguidores continúan apoyando esta alternativa, sin embargo a diferencia de los años ochenta y los años noventa ya no despunta su producción masiva, y por lo mismo su creatividad y productividad ya no representa un mercado competitivo, sino una opción más de los lectores en ese sentido. A continuación citaré publicaciones de estas historietas sensacionalistas así como de las editoriales que siguen promoviendo este género, las nuevas opciones son: *Diario de un hotel (Leo Power), Sabor a Sexo (Editorial Toukan), Erótica (Editorial Mango) Pasiones Ocultas (Ediciones B), Camas Calientes (Editorial Multicolor), Horas de Placer e Intimidad Sexual (Ediciones Revancha y Editores Unidos).*<sup>81</sup>

No obstante es conveniente para esta investigación realizar la siguiente aclaración dentro de este rubro, la historieta sensacionalista en ningún sentido en la actualidad representa un obstáculo más al desarrollo del cómic, simplemente es un nuevo género que satisface a un público más maduro en sus exigencias gráficas, tampoco significa que es un medio de comunicación que genera rápidas ganancias al dueño editorial, solo es una alternativa que complementa el ámbito editorial que debido a las cualidades que hemos mencionado con anterioridad han dejado dentro de los parámetros de la opinión pública a nuestra historieta como uno de los trabajos más denigrantes del medio.

---

<sup>80</sup> En este apartado es necesario checar las siguientes fuentes de cibergrafía: [www.editorialejea.com](http://www.editorialejea.com), [www.editorialmina.com](http://www.editorialmina.com), [www.comicsE.com](http://www.comicsE.com), y [www.editorialtoukan.com](http://www.editorialtoukan.com)

<sup>81</sup> *Ibidem*.

## 4.7 La problemática del hentai

### Concepto de hentai

La historieta en Japón tiene muchas variantes en sus contenidos, las cuales corresponden a los diversos géneros que este país maneja en torno a sus tópicos: robots, historietas de chicas, guerreros legendarios, y desde luego el Hentai. Con el propósito de poder hablar de este tema, es preciso explicar brevemente que esta definición. El Hentai es un género gráfico donde sus protagonistas buscan solo satisfacer su deseo pasional por medio del sexo, es una historieta dirigida para los adultos, su principal eje de acción gira en torno al fenómeno social de la problemática social de la explotación sexual juvenil (pornografía) y constituye dentro del cómic una opción más de entretenimiento.



Hentai japonés

Ahora con la finalidad de poder ahondar dentro de este concepto es necesario dar una definición de esta palabra: Significa literalmente pervertido y es el nombre designado que se otorga a las animaciones eróticas, algunas historias de este género cuentan dentro de su estructura narrativa con un argumento bastante complejo y sofisticado, sin embargo los intereses personales de sus protagonistas y antagonistas siempre estarán enfocadas hacia la búsqueda de placer sexual en una forma muy explícita.<sup>82</sup>

A inicios de los años noventa este concepto fue incluido dentro del cómic sensacionalista, ahora para complementar esta información lo único que podemos decir es que en esta temática sexual no solamente se maneja la explotación pervertida y sexual de las jovencitas, las cuales son llamadas *Lolitas* debido a su inocencia y sensualidad desbordada, sino que sus desnudos son más enfocados y tratados con un toque de expresión artística lo cual no los hace parecer vulgares, este tipo de trabajos reflejan la reproducción del cuerpo femenino con estética.<sup>83</sup>

En la historieta nacional debido al poco conocimiento que se tiene sobre este tema en específico, éste no llega ni siquiera a los mínimos niveles de calidad gráfica y por ello esta manifestación

<sup>82</sup> Revista Conexión Manga Op.Cit pp. 18-19. Editorial Arnulfo Flores

<sup>82</sup> ibidem.

<sup>83</sup> ibidem.



artística no puede ser explotada de una manera inteligente ya que existen ciertos obstáculos en nuestro país que nos impide elaborar un género estético los cuales son los siguientes: La prohibición de los temas sexuales dentro de la familia, libertad de expresión en estos rubros, orientación adecuada, etc. En pleno Siglo XXI, el medio editorial decidió incursionar con el estudio de este tema por medio de publicaciones como son: *Las chicas sextrabajadoras*, *Hentai a la mexicana*, entre otros.<sup>84</sup>

Los cómics sensacionalistas han manejado y enfocado pésimamente este concepto dentro de este tópico. El desnudo, morbosidad, erotismo y los juegos sexuales han sido utilizados por los profesionales de la historieta como un recurso donde la mujer es tomada como un objeto sexual, un desahogo emocional, una respuesta hormonal, haciendo a un lado que no solamente es ese instrumento solamente, sino también un ser humano que sufre, evoluciona, ambiciona y lucha por sus ideales, esto se debe también a que los directores de estos trabajos editoriales han explotado las temáticas del sexo sin ningún recato y prudencia alguna, por lo mismo su enfoque carece de una dirección artística adecuada, haciendo la esencia de estos trabajos torpe, sosa, insulsa y estúpida.<sup>85</sup>



Hentai mexicano

La única diferencia que estriba en el Hentai Japonés y en el Hentai mexicano, radica en que mientras en el auténtico tiene una esencia artística y estética, el nacional carece de una orientación gráfica así como de estética en sus temáticas, lo que hace a este tema una pobre opción de entretenimiento para los adultos, carente de estética y por lo tanto una reproducción barata de lo que es este noveno arte en nuestro país.<sup>86</sup>

<sup>84</sup> Consultar la página de la revista *Conexión Manga* [www.conexionmanga.com](http://www.conexionmanga.com)

<sup>85</sup> Para más detalles ahondar en la entrevista con Break, Jorge

<sup>86</sup> Revista de Cómics *Conexión Manga*, No 29, pp. 17-19, Editorial Flores, Arnulfo

## 4.8 La problemática del bondage

### Concepto de bondage

La palabra Bondage significa *estado de sumisión que asume la mujer ante la voluntad del hombre, es un género del cómic japonés que esta asociado a subyugar la libertad femenina, por medio de cuerdas, lazos, mordazas y cadenas.* <sup>87</sup>Ahora ubicaremos este concepto en un espacio tiempo las primeras historietas de este tópico nació a mediados del Siglo XIX, es decir en los años cuarenta posteriormente para la década de la edad de oro de los cómics es decir en los años sesenta se desarrolló este concepto por medio de algunas superheroínas del momento como: *La Mujer Maravilla, Canario Negro, Zítana la maga, Capitana Marvel*, entre otros.<sup>88</sup>



La Mujer Araña

Los antecedentes de este género se desarrollaron en dos países de manera simultánea, primero en los Estados Unidos de Norteamérica lugar donde se dio su génesis y posteriormente en Japón donde adquirió los matices que le permitieron obtener una consolidación internacional. Los primeros cómics que nacieron bajo esta estructura fueron por entrega, una de las primeras historias que surgió fue *La Dulce Gwendoline*. <sup>89</sup> Por otro lado en el manga sobresalían tramas como *Caliente Nagi y Dragón Pink*.

La fiebre del Bondage se propagaría rápidamente hasta llegar a continentes como Europa donde surgió una de las primeras narraciones de este tipo denominada *Le Blonde* en esta historia se narraban las aventuras de una famosa ladrona de mansiones la cual ataba y amordazaba a sus víctimas en posiciones casi imposibles, de describir su autor Saudelli paso a la inmortalidad dentro del cómic por esta obra. El género del Bondage en Norteamérica se conoció como *Las Damiselas en Desgracia*, mientras que en Japón se conoció bajo su concepto original en donde adquirió las tonalidades que le darían la consolidación dentro de la historieta.

<sup>87</sup> Revista *Conexión Manga* No 37, pp.18y 19, Editorial Flores, Arnulfo México.

<sup>88</sup> *Ibidem*.

<sup>89</sup> Revista de Cómics *Conexión Manga*, No 34, pp. 18y 19, Editorial Arnulfo Flores México.

*El Bondage* en Japón permitió explotar varias cualidades que poseía este género, de hecho fue en este lugar donde esta historieta adquirió el calificativo de sumiso, abnegación y debilidad femenina, ya que los protagonistas masculinos con la finalidad de poder subyugar y controlar a la mujer éstos se valen de instrumentos como las cuerdas, las cadenas, los grilletes, y las mordazas.

En este manga los hombres musculosos y corpulentos destacaban por cumplir un rol machista indiscutible, la mujer japonesa comenzó a considerarse dentro de estas temáticas una especie de trofeo invaluable, las cualidades de esta mujer eran las de ser de dulce, amada, abnegada, considerada y entregada al hombre, mientras que el hombre bajo su fachada de hombre déspota, inescrupuloso, odioso, arrogante y altanero ocultaba su inseguridad de ser rechazado y humillado por el amor de una mujer lo cual lo volvía vulnerable.

Con el paso de los años Japón evolucionó considerablemente este tema y lo volvió una opción más dentro del cómic orientado hacia el público adulto, sus temáticas conservaban la esencia de lo erótico y lo sexual, pero el perfil de estos trabajos cambió considerablemente ahora el sadomasoquismo y los juegos eróticos jugaban un papel trascendental.



Bindage japonés

#### 4.9 El bondage dentro de la historieta mexicana

El Bondage es otro de los géneros gráficos que trató de ser adaptado a la historieta mexicana sin resultado alguno debido a que este tema al igual que el anterior requiere de cierto estudio y orientación estética. Para los artistas nacionales como Jorge Break y Óscar González Loyo este tema es: *una estrategia gráfica desgastada, que debido a los intereses lucrativos personales de los dueños, se ha transformado en un truco publicitario, que aparentemente revive algunos conceptos de la historieta sensacionalista por algunos instantes pero que debido a que mantienen tramas tan predecibles recurren a esta expresión gráfica.*

La única cualidad del Bondage oriental proviene de agregar un toque heroico a la trama, al tratar de que el protagonista rescate a la bella dama de las manos del villano, en cambio este tema en el estilo mexicano es un intento fracasado de adaptación hacia este género debido a que es utilizado como un recurso publicitario de los cómics por rescatar a sus lectores del tedioso círculo narrativo de las historietas populares, ya que los temas de la lucha del bien contra el mal se enfrascan en: terroristas, secuestradores, narcotraficantes, asesinos, tratantes de blancas, etc.<sup>90</sup> La mejor muestra de ello lo podemos ver en ediciones como son: *Historias de Presidio, La Novela Policiaca a Color, Almas Perversas, Sensacional de Colegialas, etc.*



La novela policiaca a color

En este tipo de revistas el tema del Bondage es utilizado como una temática habitual en donde bellas mujeres sufren el maltrato psicológico de relaciones enfermizas o bien donde son víctimas de terribles villanos sin redención, donde el masoquismo predomina constantemente, la consecuencia de este tipo de lecturas se debe en buena parte a la falta de historietas de calidad.<sup>91</sup> La cualidad de este género en su estilo original es mostrar el lado endeble del hombre que a pesar de su actitud egoísta, arrogante y déspota al conocer a una mujer, la trama da un giro sorprendente en donde se ve al hombre dudar de su egoísmo, valentía y honor, pues creen que el amor de esta mujer pueda representar en un futuro no muy lejano su pérdida de su machismo malentendido.

<sup>90</sup> Para cualquier aclaración visitar la página [www.teacuerdas.com](http://www.teacuerdas.com) y [www.editorialnovaro.com.org](http://www.editorialnovaro.com.org)

<sup>91</sup> Revisar la entrevista con Break, Jorge

Al igual que la historieta del *Hentai* este género no ha triunfado como debería de ser debido a que la educación sexual en nuestro país se reprime y obstaculiza debido a ciertos prejuicios, mitos y falta de educación sexual, pero sobre todo debido a un trabajo poco orientado en sus argumentos ya que el cómic sensacionalista de nuestro país se transformó gradualmente en una expresión clásica, vulgar y degradante de la vida nacional, actualmente el único trabajo que subsiste de esto es *la Novela Policiaca a Color* que llega vender gracias a esto la cantidad de 100 mil ejemplares semanales.<sup>92</sup>

#### **4.10 Las problemáticas de la historieta mexicana.**

Ahora abordaremos los problemas de la historieta mexicana entre los cuales destacan las problemáticas de distribución y de producción de los medios editoriales, así como los múltiples obstáculos que enfrentan los artistas del cómic para realizar su trabajo entre los que podemos citar los siguientes: El problema de la impresión, corte de material, empastado, costo de venta, estándares elevados de producción, y el desabasto de la historieta mexicana En las problemáticas de producción se describirá detalladamente en donde radica la raíz de este problema: La producción masiva de los medios.

Los profesionales del cómic afirman que esta barrera es lo que termina fulminando el sueño de todos los que se dedican a esta labor, ya que el artista debe pagar muchos gastos imprevistos en el proceso de elaboración, ya que este proceso es demasiado costoso para los amantes de la historieta, por otro lado la Secretaría de Hacienda y Crédito Público impone el pago de un impuesto adicional del 33% que se debe pagar a ésta por el concepto de esta expresión.

Por estas razones que hemos citado el medio de la ciencia ficción no progresa como debe de ser, y por ello los empresarios, se niegan a sacar propuestas que conciernen a esta corriente cultural, ya que las ganancias son muy escasas y los gastos son excesivos, por esto existen pocas revistas e historietas especializadas que contengan esta alternativa periodística en la actualidad.

---

<sup>92</sup> ibidem

El siguiente problema a analizar es la impresión. En la actualidad las impresiones en blanco y negro manejan una cotización muy accesible para el dibujante por otro lado la cotización de las impresiones a color manejan un costo más elevado debido al uso de las tintas y al precio de las mismas, sin embargo esta situación se debe a que los sistemas de impresión en las editoriales han dejado de ser confiables por lo que los artistas buscan nuevas opciones de impresión.<sup>93</sup>

#### **4.11 Bloqueos de intermediarios**

Uno de los problemas más difíciles que se vive en nuestra historieta son los bloqueos editoriales por parte de los empresarios gráficos, ya que estas medidas son optadas por los dueños de las editoriales debido a que estos no obtienen un porcentaje considerable de las ventas de los cómics y de las revistas especializadas en ese tema en nuestro país.

Esta situación ha generado que muchos dibujantes opinen que en el medio editorial, esta controlado y manipulado por un grupo de pequeñas mafias los cuales deciden el destino de sus productos, estas terminan por oprimirlos y finalizan al salir del mercado opciones de calidad que pueden contribuir de manera importante en el cómic.<sup>94</sup>

#### **4.12 La falta de identidad en la historieta mexicana**

Entre los problemas más agudos que padece un artista se encuentra la falta de identidad que carecen nuestros dibujantes profesionales debido a que no existen en las propuestas actuales de esta expresión gráfica, una calidad y contenido deseable, ya que actualmente el seguidor mexicano, debido a la crisis que padece su medio, es conocedor de varias alternativas, por lo cual no se le debe tratar de engañar, por lo que el dibujante profesional debe de tener mucho cuidado y esmero en lo que ofrece al público para evitarse problemas.

---

<sup>93</sup> *Ibidem*

<sup>94</sup> Consultar las entrevistas con Alfaro, Antonio Carrillo, Sebastián "Bachan", González Loyo, Óscar, Jasso Polo y Orozco, Benjamín así como consultar el suplemento informativo *Utopía 2003*. Para dar una mejor explicación checar la entrevista con Carrillo, Sebastián "Bachan".

En el estudio de este inconveniente hemos detectado algunos indicadores, que son motivo de preocupación, esto lo afirma el dibujante Óscar González Loyo el cual opina al respecto:

*Los cómics nacionales ya no son lo que fueron anteriormente, debido a que las nuevas generaciones optan más por copiar de manera idéntica las ideas que hicieron funcionar a las historietas americanas, europeas o al mismo manga. su falta de preparación académica lo guía por el camino más fácil, el que no requiere esfuerzo, su auto confianza excesiva es tal que a veces no se somete a la orientación de un director artístico, sin embargo en ocasiones no solamente estos factores lo llevan a la ruina, en otras veces su propuesta gráfica carece de un estilo personal, lo que lo lleva por dos caminos; una a cambiar constantemente su equipo de trabajo y dos a reestructurar el concepto original de la historia las veces que sea necesario, por último el dibujante no se puede dar el lujo de menospreciar a los niños, ya que ellos son los lectores de las historietas en un futuro.<sup>95</sup>*

Sin embargo la mayor preocupación de este es que dentro del medio gráfico, constantemente llegan artistas amateurs los cuales debido a su ambición de poder publicar terminan por copiar e imitar modelos gráficos que han establecido un antecedente dentro de la historieta, esto en buena parte se debe a que el esquema narrativo de su propuesta es deficiente y pobre, esto a la larga representa un grave problema, por ello identifican de manera rápida si los conceptos son copiados o imitados.

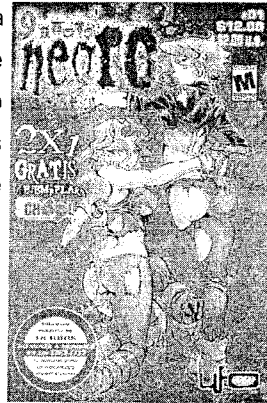
En un trabajo gráfico si desde un principio no se respeta un argumento y se tiende a reestructurar constantemente el concepto original o su equipo de trabajo provoca algunas repercusiones gráficas y económicas se corren riesgos innecesarios que merman el desarrollo de un proyecto.

Aunque estas modificaciones circunstanciales terminan por justificar erróneamente que se deben a la incursión de nuevos elementos argumentativos, pero por lo general éstas, dañan a la historieta y terminan por desorientar al lector el cual debido a esta falta de respeto terminará aburriéndose para que finalmente la serie sea cancelada por falta de ventas.

---

<sup>95</sup> ibidem

Una nueva repercusión es el estancamiento de la historieta debido a que muchos dibujantes, al no tener una planeación de sus ciclos de animación, terminan por abandonar el proyecto, o en otros casos aunque el problema no es grave, los dibujantes debido a un orgullo malentendido se niegan aceptar la ayuda de un director artístico, que los auxilie a pulir sus errores gráficos, esto en años futuros es lo que genera la crisis y la mediocridad del medio. En este sentido nuestra historieta contempla claros ejemplos de esta situación, debido a los fracasos rotundos de trabajos como *Serpio* y *Nueve Negro*



Nueve negro

En el primer caso la falta de identidad nacional es muy notoria debido a que los dibujantes mezclaron erróneamente conceptos de las historietas clásicas americanas como son: *Batman*, *Punisher* y *Ghost Rider*. Los cuales aunados a un mal manejo de mercadotecnia terminó por cancelarse la serie. En el segundo caso el estudio Mataketa ha reunido a un grupo de dibujantes talentosos y creativos, sin embargo algunos lectores opinan que esta propuesta ha creado una desilusión en los amantes del cómic debido a que a pesar de contar con grandes promesas, esta idea tiene muchos elementos mezclados de la animación japonesa en los protagonistas, lo que termina por volver a esta idea una historieta mexicana- japonesa.

#### 4.13 Falta de propuestas en el mercado infantil

Una de las causas por las que muere la historieta de manera paulatina es que no existen muchos lectores de cómic en nuestro país, esto se debe, a que no existe una cultura artística, pues en nuestro país no existe un interés de fomentar ni de impulsar las creaciones artísticas, ya que un país entre mayor expresiones culturales posee mayor cultura adquirirá y apoyará.

En parte este problema se debe a que los lectores nacen desde que son niños, la mayor esencia de esta grave consecuencia es que los dibujantes no saben como poder acercarse a los niños, pues un niño es más observador y detallista en las historietas, esto es porque los lectores más exigentes, son los niños, ya que debido a su forma de percibir las cosas, los artistas del cómic cometen ante esta demanda exigente comete un atropello innecesario: Menospreciar al público infantil.



Esta situación se debe a que los niños exigen en una historieta dos cualidades gráficas estéticas y narrativas ágiles e inteligentes. Los errores técnicos que cometen los dibujantes en este sentido son realizar argumentos demasiado extensos con poco contenido ideológico, o bien elaborar personajes gráficos simples sin color o personajes gráficos demasiado elaborados pero poco estéticos, ya que esto atrae de primera intención a los niños aunque después de aburren del contenido por estas razones.

En esta investigación se sugiere que los argumentos deben de ser sencillos y fáciles de comprender pero a la vez didácticos y entretenidos, si los lectores detectaran argumentos complejos y pesados, estos se olvidan de los trabajos, en este sentido también la crisis del cómic mexicano afecta y perjudica pues en la actualidad no existen muchas propuestas para niños que contengan calidad y sencillez en sus narrativas.<sup>96</sup>

#### **4.14 Los conflictos entre dibujantes**

El sueño de todos los dibujantes es que en algún momento se puede concretar una industria nacional del entretenimiento como lo es el cómic, al igual que en los Estados Unidos, pero aquí existe una disyuntiva todos los artistas del cómic tienen una respuesta parcial a la resolución de la crisis del cómic, por lo que se han cansado de proponer este tipo de respuestas lo que ha generado varios conflictos entre los dibujantes profesionales del cómic en nuestro país.

La mayoría de estos problemas se deben a diversas circunstancias como son las siguientes: No les gusta la forma de dibujar de determinado artista, no coinciden con la ideología personal de éste, no concuerdan sus intereses personales etc. La verdad es que esta situación se debe a que cada uno de los dibujantes mexicanos tiene su punto de vista sobre la crisis del cómic mexicano, por lo mismo cada uno de ellos han tomado diversas rutas con la finalidad de poder llegar antes a la meta, la cual es poder cristalizar el sueño de la industria del cómic mexicano, el problema radica en que cada quién sabe su destino, pero no como llegar a su objetivo, lo que provoca disputas y peleas que terminan por disolver más el gremio de los dibujantes.

---

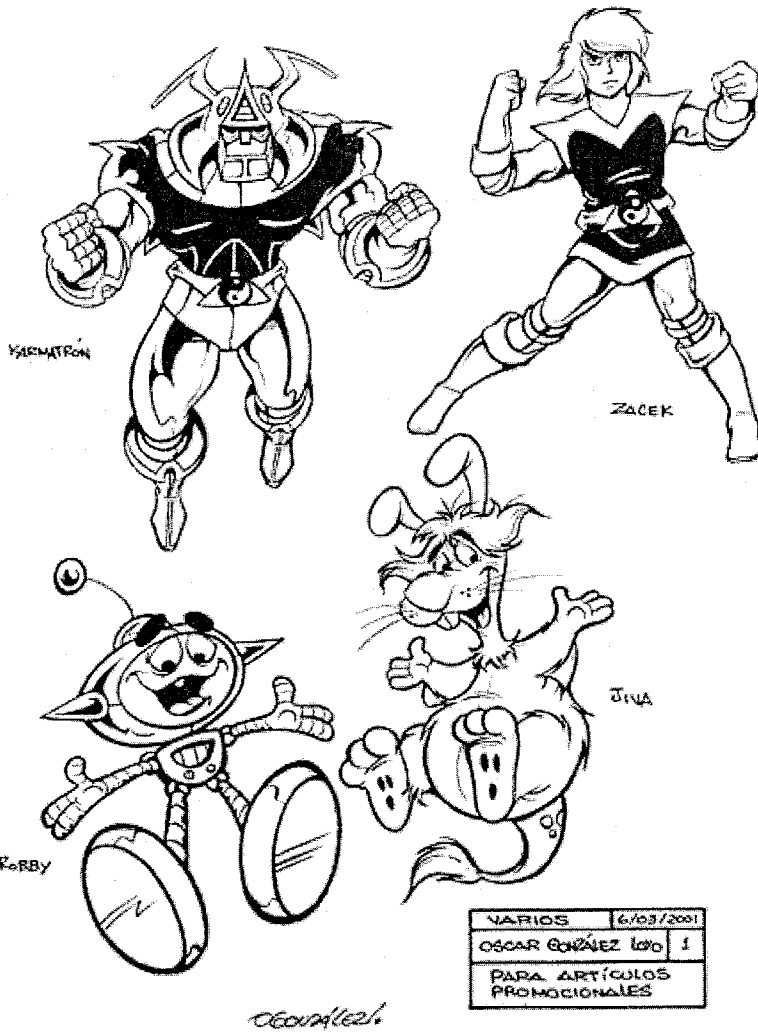
<sup>96</sup> Ibidem.

En los Estados Unidos de Norteamérica cada uno de los dibujantes trabaja en conjunto y la muestra de ello es que en EU existen demasiadas convenciones y reuniones que buscan solucionar los problemas generados en el cómic norteamericano, en nuestro país las reuniones de los dibujantes mexicanos son muy escasas y esporádicas debido a estos problemas, en muchas ocasiones no todas las convenciones y reuniones valen la pena debido al interés de los promotores, en generar oportunidades de empleo para los artistas.

Sin embargo falta mucho por trabajar en este sentido por lo que algunos profesionales de este género han empezado por olvidar sus rencillas personales y trabajar nuevamente en conjunto con el objetivo de poder encontrar una salida que favorezca a todos de manera agradable y concerniente para este gremio. Muchos de estos conflictos de deben a las envidias personales de unos y otros, los cuales aspiran a que el cómic mexicano sea reconocido en muchos países, para poder lograr esto se necesitan los reconocimientos de premios como *Will Eisner*, *Sociedad de Cartoons*, *Salón Barcelona*, etc.

Sin embargo el estancamiento y la poca preparación profesional de algunos dibujantes generan envidias y conflictos, sin embargo esto solo nos permite visualizar como se agranda el problema, lo que nos aleja más y más de la solución definitiva de este problema. Todas las causas que citamos con anterioridad sin dudan reflejan nítidamente el problema en toda su dimensión y nos aleja al mismo tiempo del sueño americano: Forjar y desarrollar la industria nacional de la historieta que apoye a los artistas del cómic por luchar por un sueño.

El siguiente tema habla de la problemática y crisis del cómic desde sus orígenes, tomando el caso específicamente de Óscar González Loyo, uno de los artistas que ha destacado en este periodo difícil, haciendo referencia a todas aquellas cuestiones que han repercutido en el ámbito editorial del cómic bajo la perspectiva de Reportaje de Entretenimiento. La historia de las convenciones en México y la obtención del premio Will Eisner la máxima condecoración en el Noveno Arte para los profesionales de este ramo, ya que él hasta el momento ha sido uno de los pocos mexicanos que ha obtenido tal reconocimiento a nivel internacional.



# Capítulo 5

## CAPÍTULO 5

"El hombre es la medida de las cosas"

Protágoras de Abdera.

"Todo lo que una persona pueda imaginar, otras pueden hacerlo realidad"

Julio Verne.

### **5. LA HISTORIA DE KARMATRÓN Y LOS TRANSFORMABLES (REPORTAJE BREVE DE LAS PROBLEMÁTICAS Y CRISIS QUE ENFRENTA EL CÓMIC MEXICANO, EN VOZ DE UNO DE SUS PROTAGONISTAS)**

#### **LOS HIJOS DEL CAPITÁN NEMO LUCHANDO Y DIBUJANDO EN CHILANGOLANDIA**

- ❖ HOMENAJE A ÓSCAR GONZÁLEZ LOYO Y A ÓSCAR GONZÁLEZ GUERRERO ASÍ COMO A SU GRUPO DE TRABAJO POR SU LUCHA INCANSABLE POR HACER VIVIR LA FANTASÍA Y EL AMOR AL CÓMIC NACIONAL.
- ❖ LAS TRADUCCIONES DE LO QUE SIGNIFICAN LOS NOMBRES SE ENCUENTRAN ABREVIADAS ENTRE PARÉNTESIS Y SON DE ORIGEN MAYA, HEBREO, EGIPCIO, ÁRABE ENTRE OTROS IDIOMAS (Los chascarrillos están igual entre paréntesis)

#### **5.1 EL ORIGEN DE LA LEYENDA Y LOS PRIMEROS OBSTÁCULOS**

En el año de 1985, dejaron de publicarse en México las historietas ¡Oh Dios mío me has abandonado! En fin, los cómics de la Editorial Novaro, fueron las últimas ediciones de este género, que vimos en mucho tiempo, en ese período existieron algunas reediciones nacionales que más o menos subsistían y para acabarla de amolar lo que nos faltaba, un dibujante llamémosle X, por torpe o por ignorante vaya uno a saber que fue lo que le pasó, se le ocurrió la brillante idea de relacionar elementos del cómic japonés a la historieta sensacionalista, pero que dibujante más torpe.

Sin embargo confesaré abiertamente a los lectores, por que fui tan agresivo con este artista de pacotilla, para aquellos que no estén identificados con las caricaturas, les informo brevemente que en el imperio del sol naciente se le llama manga, y no es precisamente el truco del mago chafa que sale del chaleco, sino así se le conoció a este arte popular, en Japón.

Los cómics en este lugar tienen una jerarquización que se basa de acuerdo a su contenido visual, en otras palabras aquí el Noveno Arte tiene una clasificación que se le otorga a estas obras dependiendo del público al que va dirigido, no obstante uno de los productos editoriales que se consolida constantemente en el gusto popular de sus admiradores, son precisamente los modelos gráficos del Hentai y del Bondage.

En el primer manga, la historia trata anécdotas donde chicas de bellas proporciones anatómicas y esculturales son vistas tal y como Dios las trajo al mundo, (Mama mía), mientras que en el siguiente género la protagonista involucrada sigue siendo la mujer (oh mujeres tan divinas no queda otro camino que adorarlas) la cual esta bajo delicada y precaria situación, de vivir bajo el amparo, protección y cuidado de un hombre sin escrúpulos, ya que éste se cree el dueño de ella, el único pecado que cometió, es enamorarse y entregarse a un estúpido sin remedio, perdónala señor no sabe lo que hace. (Dios y así quieres que vuelva a tu camino).

El resultado de adaptar el manga a las revistas sensacionalistas, trajo varias repercusiones secundarias positivas y negativas, algunos beneficios fue el aumento de ventas en estas publicaciones de diversa índole (esta chida la lectura me cae, güera si me muerdo quién te encuera), por lo cual algunos caricaturistas afirman que hay todavía cómics y otras fatales como la ingreso de esta tentativa como una solución viable a la crisis del medio, de este modo en el año de 1985, cuando todo parecía ya perdido y el mercado de las historietas la acaparaba esta producción barata de tres pesos de papel sanitario, en el instante en que todo parecía lúgubre y sin esperanzas, se necesitaba de un héroe y por eso todos los fans aclamamos, ¡Oh y ahora quién podrá salvarnos!

En respuesta a esta súplica hecha por todos aquellos seguidores de este insano y alegre vicio, no vino a auxiliarnos el famoso héroe latino: *El Chapulín Colorado* con su chipote chillón, sino un caricaturista que a finales de ése mismo año pudo publicar su trabajo y entonces surgió una nueva historieta mexicana, la cual era incluida de regalo en algunos cómics nacionales que aún se promocionaban, su nombre *Karmatrón y los Transformables*.

En ese año los robots de la compañía *Marvel Comics Los Transformers* así como otras series japonesas como *Voltrón El defensor del universo* y *Mazinger Z* acaparaban la atención de los chicos en la telera, el autor de este cómic es Óscar González Loyo, el cual es el hijo de uno de los más importantes precursores de la historieta nacional el señor Óscar González Guerrero. (Ese es mi papá) a partir de ese instante la historieta nacional revolucionó y ya nada sería igual en ese sentido, la leyenda había nacido y el sueño había comenzado a ser una realidad, para muchos lectores que gustaban del cómic hecho 100% mexicano, sí señor.

Don Óscar González Guerrero es uno de los pocos predecesores que quedan de nuestra historieta en la actualidad, sus inicios se dieron al crear los primeros bocetos y aventuras de *Pancho Pantera* alias *Choco Milk*, continuando con su trayectoria después elaboró mini historietas para la embotelladora de *Jarritos de México*, hasta que en los años cincuenta debido a la llegada de Enrique y Severo Torelli se funda *la Editorial Editormex*, en donde funge como *Director Artístico*, de varias publicaciones, entre las que podemos citar: *La Bruja Hermelinda Linda*, la hechicera más bella de la colonia Bondojo, (Espejito, mágico dime quién es la más bella ahora que Blanca nieves sé petateó), *Las Aventuras de Capulina* por medio de la personificación de Gaspar Henaine, este comediante se le consideró dentro de los inicios de nuestra cinematografía como el señor de las respuestas, no el de los anillos (a lo mejor no sé, puede ser, quizás sí, no lo sé, quizás, cállate, cállate que me desesperas) además de trazar *Las aventuras de Zor* y *Los Invencibles*, *Aniceto*, entre otras muchas más, que por el momento no recuerdo.

La carrera artística de su padre influyó determinadamente en el futuro de su primogénito, ya que con el tiempo Óscar González Loyo deseó seguir los pasos de su padre (Oh amado y venerado padre tú sí sabes que hacer en todo momento, Canito hijo mío) y a inicios de los años ochentas, después de estudiar y de perfeccionar lo que sería su estilo de dibujar decide diseñar las portadas y las contraportadas de *Las aventuras de Capulina* y *Las aventuras de Cepillín*, las cuales le servirían a éste para poder aprender todo lo relacionado con el arte de la ilustración en las historietas, posteriormente decidió ingresar a este medio al elaborar su primer trabajo autoral *Los Chutulú* un formato sencillo pero sobresaliente dentro del cómic nacional, esto sucedió por el año de 1980 y cerró su ciclo dos años después en el año de 1982.

Para el año de 1983 surgió en nuestro país un fenómeno musical sin precedentes, que cautivó a las adolescentes y niñas de todas las edades, en este lapso de tiempo miramos desfilar a grupos artísticos como *Los Chicos*, *Chamos*, *Menudo*, *Timbiriche* y *Parchís*, algunos conjuntos procedían de diversas partes de Latinoamérica, y venían a mostrar su talento es decir a cantar. Con cada grupo juvenil venía una fiebre compulsiva de publicidad donde había una diversidad de artículos que uno podía adquirir a precios accesibles, como son playeras, gorras, discos y por supuesto hasta cómics, faltaba más, el grupo ibérico de las fichas de colores fue el primer conjunto en consolidarse en este rubro de las historietas.



Parchis

Este concepto gráfico por supuesto, estaba creado por este artista gráfico, la cual fue un éxito en los años de 1985 y dejó de circular un año después es decir en 1986, después de este trabajo decidió darse un tiempo para conformar sus propios proyectos personales y de este modo nació el concepto de *Saskunah el maya*, sin embargo el esquema no lo convencía totalmente, todavía faltaba algo para darle vida propia y al ver los terribles informes de los noticieros (Esta tarde en hechooooo) esta situación le dio una mejor idea.

Con el propósito de adaptar correctamente su cómic a los tiempos modernos, el artista decidió tomar como fuente de información los noticieros que divulgaban todos aquellos hechos impactantes como son suicidios, violencia y degeneración de la sociedad. Esta perspectiva lo ayudo a reformar el esquema de su defensor en el plano de los valores morales (tienes el valor o te vale) de igual forma su lucha era contra las fuerzas del mal ya que éste de ser necesario les dará sus cocolazos y trompadas a los bravucones y malandrines, (excelente, idea Sr. Smithers).

Por medio de las sugerencias de su señor padre, decidió darle a este nuevo ídolo un nuevo perfil es decir ayudaría a la humanidad a evolucionar en el terreno espiritual al hacerla consciente de sus problemas esto lo fortalecería en toda ocasión y cuando la inconciencia rondara en el medio ambiente debilitaría al súper héroe, ocasionando con esto la angustia de sus seguidores.

De este modo surgió el perfil de este superhéroe el cual se idealizó en el año de 1978 pero no fue hasta el año de 1985 cuando el deseo se volvió una realidad. La primera idea de este autor fue manejar ciertos elementos del manga en otras palabras algo muy similar al robot *Mazinger Z*, (puños foto atómicos) es decir en un principio se pensó que el protagonista *Zacek*, manejaría a un robot a control remoto, pero después el mismo autor decidió que no habría ningún control remoto ni que ojo de gato, sino que obtendría una poderosa armadura como regalo a su alto nivel de espiritualidad ¡Anda la Osa! Ahora si se puso bueno el asunto éste.

Los primeros bocetos surgieron en 1985 y hasta el año de 1986 esta labor tuvo resonancia, en el medio, consolidándose por más de 14 años seguidos, al publicar las aventuras de este héroe y algunas ediciones esotéricas especiales y libros para colorear, de hecho la permanencia de esta labor cambiaría mucho las expectativas del cómic nacional para los dibujantes en cuanto a sus ambiciones laborales ya que no había existido dentro del campo del diseño una propuesta digna y gratificante en la historieta y los artistas del cómic americano ante esta alternativa que surgió voltearon su mirada hacia nuestro país, generando el nacimiento de un nuevo concepto en el noveno arte: de coleccionistas y la de autor, tomando como planteamiento de desarrollo el enfrentamiento del bien y el mal en toda la galaxia.

La historia más o menos inicia así. Hace mucho tiempo existió un lejano planeta llamado *Metnal* (significa en lengua hindú y maya el inframundo) en este lugar llegaban todo tipo de escorias y sabandijas como asesinos a sueldo, prófugos de la justicia y narcotraficantes, en fin este inmundo y desagradable lugar se hallaba todo un estuche de monerías, este sistema galáctico estaba regido por un monarca viejo y poderoso que ayudaba a los contrabandistas y a los mercenarios en sus fechorías, por eso su pueblo lo amaba (viejo móndrigo infeliz), uno de estos mercenarios poco a poco fue ganándose la confianza del rey. El señor vivía infelizmente casado, perdón digo felizmente casado con una metnalita, con la cual procreó un hijo llamado *Asura* (significa en lengua hindú y maya el demonio, el dios del mal, el enemigo de los dioses).



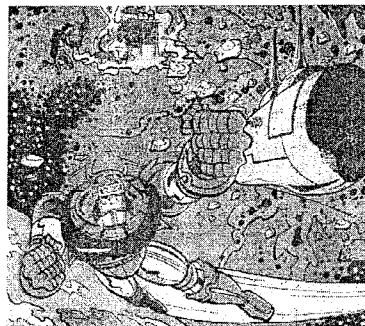
Una tarde mientras que el emperador y el príncipe paseaban en Metnal, al llegar a palacio se llevaron una desagradable sorpresa, padre e hijo descubrieron a la Encueratriz digo a la Emperatriz, sostener relaciones íntimas con el contrabandista predilecto del rey. Esta circunstancia emocional eliminó en Asura los sentimientos de amor y respeto por sus padres (te odio con odio jaroocho pues) los amantes aprovecharon este instante para poder eliminar al antiguo Emperador, después éste intento asesinar al heredero del mal, pero falló debido a que éste se resguardó perfectamente en las columnas del palacio, ese momento lo aprovecharon los amantes para poder escapar.

Asura decidió perseguirlos y su cacería llegó hasta una zona desértica llamada *la zona de la obscuridad*, a su madre al parecer le importaba muy poco la suerte de su hijo (No tengo madre, todo el mundo me manda a saludarte, fue horrible, fue horrible) después de un breve acecho los amantes decidieron confrontarse al heredero, de este modo inició una batalla mortal donde mueren los apasionados traidores en manos del príncipe maligno, ya que éste salió ileso y cumpliendo su propósito, no sin antes darles sus sagradas bendiciones (par de urracas, alimañas sarnosas, púdranse en el averno, órale eso sí que dolió).

Después de liquidar a los amantes, dice la leyenda que el joven soberano vagó por el desierto sin rumbo fijo, hasta que éste se topó con un brujo ancestral de nombre *Atchzón* (salud) el cual desde hace varios milenios venían buscando al elegido de una antigua profecía, en donde según un poderoso ser reinaría y dominaría a todos los seres del universo, al pasar por este lugar el hechicero notó el enorme resentimiento y amargura del Emperador, (nadie me quiere todos me odian mejor me como un gusanito) de pronto este palideció debido a que reconoció en el joven la tan esperada señal energética que veía buscando, (Eres tú, así eres tú).

Así después de enterrar a su padre se dispuso éste a iniciar con su entrenamiento en diversas áreas como son la magia negra, las artes negras y el conocimiento infinito, al grado que en muy poco tiempo se transformó en uno de sus discípulos más destacados, una tarde su mentor se enfermó súbitamente por lo que se apresuró a contarle a éste de un lugar muy lejano al cual van todos aquéllos que desean dominar el conocimiento infinito, sin perder más tiempo el brujo le comentó a su estudiante de un lejano lugar llamado *La Montaña de la eternidad (Merú)* en el cual existía un enorme y misterioso Santuario, donde una gigantesca serpiente dormía al lado de esta se hallaban *Los Siete Generadores del Poder Kundalini*.

En dicho lugar se concedían a los iniciados en el poder extraordinarias facultades y poderes, para despertarla se requería de paciencia, responsabilidad y de un manejo excelso de las emociones, pero esto no era problema para él, ya que una de las características principales de esta raza es poder controlar y manipular sus emociones, pues el control del poder requiere de un gran compromiso personal.



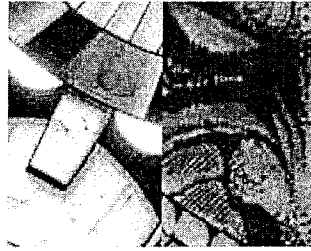
Karmatrón y la G.A.U.

El Shamán aún moribundo continuo narrando: Si deseas adquirir *el poder kundalini* debes de despertar a *la serpiente*, lentamente, sin embargo no olvides lo que te voy a decir, despiértala cuidadosamente activa uno por uno *los chakras*, ya que de no hacerlo así la serpiente saltará los otros seis generadores restantes y te desintegrará instantáneamente, debes en ese momento tener cuidado en controlar tus emociones ya que el reptil detendrá su camino, si siente actitudes hostiles en ti, (Cállese, Cállese no me interrumpa jovencito) la energía positiva de este planeta podría matarte de igual forma, y por último recuerda mantener en silencio tu mente

El anciano continuó: "Si logras esto tendrás derecho a *un objeto de poder* el cual multiplicará tus facultades mil veces más, después de esto el poder infinito penetrará en todo tu cuerpo, si el guardián trata de convencerte de dejar el lado oscuro, no lo escuches, (No oigo, no oigo soy de palo) déjate guiar por la inconciencia, así lograrás tu cometido. Debes de saber que la profecía señala que tendrás problemas constantes con una antigua raza conocida como la zuyua, en especial con su líder, la profecía no menciona su nombre" (Ouch me lleva) después de revelar esto el antiguo brujo murió es decir se desintegró.

Después de algunos contratiempos el discípulo halló dicho lugar y se dispuso a pasar una prueba que se supone solo era para seres positivos, tal y como lo predijo su mentor, la serpiente inundaba el poder del joven con esta energía pero siguió el consejo de su maestro de concentrarse hasta despertar al enorme reptil, después un poderoso rayo de luz penetró en su cuerpo y posteriormente se dejó guiar por la inconciencia y se apodero de él el resentimiento, la ira y rabia, de pronto apareció el guardián de este santuario el cual trató de hacer recapacitar al alumno, pero este estaba deseoso de dominar al universo a sus pies.

El protector de este templo fue uno de los primeros zuyua evolucionados su nombre es *Katnatek* (significa en maya el ser consciente, el ser espiritual el maestro de la luz) y al ver al intruso reconoció que la hora había llegado y que el instrumento del mal había ya cobrado un nombre y una identidad, pero las fuerzas del bien también enviarán a su elegido a detener el mal, para esto *los inmortales positivos* le obsequiarán *la ultra poderosa armadura energética* con la cual cumplirá su cometido, ante esto *Asura* prometió destruir al tal guerrero (A mí no me espantan tipos lenguas largas que sólo presumen por apantallar) sin embargo el maestro de la luz le dijo que su presencia le provocaría malestares (estomacales y de cabeza).



Karmatrón y Asura

No obstante el monarca del mal recordó que tenía derecho a un objeto de poder lo cual le fue negado por ser negativo al tratar de pasarse de listo se debilitó (lero, lero, candelero) pero prometió destruir al guerrero ése después de alejarse y aterrizar en su planeta de origen se dispuso a contactar a una de las entidades más poderosas del mal *El poderoso Amo de las Tinieblas* el cual cargó de energía negativa todo el lugar, cambiando la flora y fauna del lugar. Después de algunos años luz después este desapareció un largo periodo debido a que *Asura* se dedicó a controlar y manejar mejor sus nuevas habilidades recién obtenidas.

En ese período el planeta del inframundo había quedado desprotegido debido a la repentina muerte de su soberano, por lo que no faltó quien quisiera adueñarse del lugar, uno de ellos, fue un antiguo rival político que tenía el padre de *Asura*, de nombre *Aspuzk*, el cual dio un pequeño golpe de estado para llevar acabo sus objetivos triunfando contundentemente, ya que no halló resistencia alguna, para llevar acabo este su plan maquiavélico, reunió a un grupo selectivo, que estaba integrado por *Zork* un almirante de batalla temible, *Garkoz* un brillante genio de la cibernética y las ciencias (está vivo Igor) y *Batrak* un flojo (Viernes se muere Jesucristo, donde se ha visto no voy a trabajá, no voy a trabajá, Sábado por medio día no voy a trabajá, no voy a trabajá Y Domingo día de descanso bien merecido No voy a trabajá, No voy a trabajá), inútil, torpe y cobarde o sea un bato que no poseía ningún talento extraordinario era un gato más.

Al llegar a palacio el terrible Emperador no le costó ningún esfuerzo dominar al grupo de rebeldes y fue cuando cada uno de ellos, para evitar morir achicharrado, se ofreció humildemente para darle sus honorables servicios, al mando del monarca de la nefastad. Después de algunos años en una lejana galaxia de Epsilon en el planeta *Atlán* un niño de cabellos blancos nació dentro del seno real la familia zuyua, sin saber que sería de gran importancia para la salvación del universo. El nombre de éste sería *Zacek* (significa en maya y sánscrito *Estrella Blanca*), la familia de este noble estaba conformada por *Canilek* (significa en lengua maya e hindú *Estrella Serpiente*) uno de los políticos más importantes del universo y futuro fundador del proyecto de la unificación de la galaxia *La Gran Alianza Universal* (G.A.U), *Sictia* la bella Emperatriz del reino de *Atlán* y *Nazul* el hijo mayor el cual sería el próximamente el nuevo monarca.



Universo de Karmatrón

La felicidad y prosperidad después de algunos años cambió radicalmente ya que la familia real vio empañada su felicidad debido a varios acontecimientos, primero la Emperatriz enfermó terriblemente de una extraña enfermedad, para poder curarla los biólogos y científicos del planeta hallaron la medicina en otro planeta, la cual poseía una planta con poderes de sanación mágicos, un arbusto mágico llamado *La Flor de los milagros*, con la cual la doncella recobraría su salud, un grupo de rescate se dirigió hacia este lugar para poder obtener una muestra de dicha maravilla, sin embargo algo ocurrió en el camino, pues el grupo de salvación jamás llegó a su destino, (Les voy a contar la macabrona historia de una reina, nadie sabe, nadie supo, fue horrible, fue horrible) desgraciadamente la reina enfermó gravemente y murió.

A partir de aquél día el noble rey se dedicó a educar a sus hijos en las bases del amor y la filosofía, con el objetivo de brindarles una mejor instrucción, *Canilek* decidió formar a sus hijos sobre la base de los mejores estudios por lo que posteriormente este manda a sus descendientes con un profesor bonachón y simpático de nombre *Dhatú* que acababa de graduarse en la universidad del reino, él había desarrollado lo último en cibernética un sistema computarizado capaz de crear y generar emociones a los sistemas robóticos el nombre de este invento es *El circuito del raciocinio*, el cual hace a los robots mucho más inteligentes y no unas vulgares máquinas de destrucción.

Después de algunos lustros transcurren muchos acontecimientos importantes, los cuales modificarán el entorno de estos pacíficos seres, los metanalitas caracterizados por ser guerreros y mercenarios al oponerse al tratado de paz que entabla *Canilek*, provoca una guerra declarada, algunos años después los invasores deciden aniquilar a sus enemigos en una exterminación sin precedentes, el día de guerra ha comenzado y se descubren poco a poco algunos secretos que podrían neutralizar dicha amenaza.

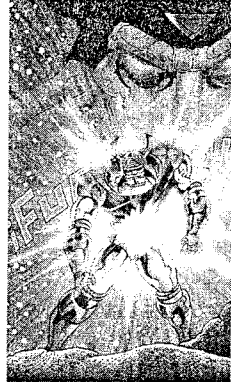


Metdalitas

*Zacek* por ejemplo ha destacado en la cibernética, con lo cual ha desarrollado sofisticados sistemas de defensa conocidos como *Los Guerreros Estelares*, *Nazul* en cambio no ha sobresalido como su hermano, lo máximo que desarrolló fue un pequeño mini robot de pilas travieso llamado *Robby*, por utilizar todos aquellos adjetivos calificativos terminados en oso (hermoso, valeroso, vanidoso, etc.), sin embargo ha adoptado a una criatura nativa de su planeta como mascota, que es capaz de controlar y manipular su estructura orgánica a su antojo, su nombre es *Jiva* (en lengua sánscrita significa átomo).

Mientras el temible *Zork* ya ha hecho gala de su poder de ataque, poco a poco va introduciéndose al reino zuyua, al ver esta inevitable confrontación el antiguo regidor decide que es el momento ideal en que sus vástagos cumplan con una antigua profecía, donde se menciona que poderosos guerreros espirituales detendrían al mal en la nueva era a cualquier costo, y les narra la leyenda que todos sabemos ya de memoria.

Con la finalidad de poder salvar a los zuyua de la exterminación *Canilek* les menciona que tanto *Zacek* como *Nazul* conforman parte de esos guerreros legendarios, por lo que no deben de perder más tiempo y deben de dirigirse hacia *El Planeta de la Eternidad* para obtener el poder infinito que los ayudará a detener a *Asura*. Sin embargo existen espías que vigilan a los zuyua y estos le han informado al emperador el plan del viejo y los movimientos de estos, al enterarse de esto el Emperador del mal decide destruir a los chicos, ya que estos simbolizan un obstáculo para sus planes sobre la conquista del universo. (Tortas y retortas).



Karmatrón

De esta manera los afligidos jóvenes salen a buscar *El planeta de la Eternidad Merú* los cuales a pesar de la tristeza que los embargaba no olvidaban los sabios consejos de su tutor: Mantengan sus mentes abiertas, busquen sin buscar y esperen lo inesperado, después de mucho lidiar llegan a la galaxia beta, después de ciertas dificultades logran aterrizar en el misterioso lugar, sin embargo los dos herederos olvidaron por completo ciertas precauciones que su progenitor les había encomendado y debido a la algarabía que los embargaba al encontrar su destino no se percataron, de que los seguía un soldado del Emperador, que llevaba ordenes de asesinarlos de ser necesario.

Antes de que ellos entren al templo sucede algo imprevisto, al llegar al santuario *Zacek* entra primero y debido a un descuido de *Nazul* este no logra entrar y cae prisionero del guardia, (Nunca me hagan eso) su hermano trata de rescatarlo infructuosamente pero la puerta del santuario repentinamente se cierra. En el templo el chico enfrenta una serie de diversas pruebas que solo se pasan al serenarse uno ante las dificultades de la vida, de hecho este es en realidad uno de los mensajes centrales de la historieta debemos tener ante todo momento una mente positiva que nos permita controlar nuestro cuerpo sin temor a represalias en el futuro.

Después de muchas trabas y peros el niño llega al santuario y logra pasar exitosamente la prueba del *poder kundalini*, pero debido a su alto nivel espiritual los inmortales positivos decidieron darle una *majestuosa armadura energética ultra computarizada* que le ayudará en su misión de ayudar a la gente a evolucionar en el terreno espiritual, su nombre de batalla se deriva de las palabras técnicas e hindú *Karma* (que significa la ley de efecto y causa) y *Trón* (cibernético) todo acto en la vida tiene una causa y un efecto, lo que se siembra se cosecha así de simple.

De esta manera nació la leyenda de los zuyua seres pacíficos los cuales siempre buscaban un refugio en diversos planetas del universo, sin dejar de ser perseguidos por el príncipe del mal *Asura*. (Soy malo, muy malo, requetemalo), apartir de este capitulo nadie se imaginó la enorme demanda que tendría esta revista, sin imaginar también los problemas y éxitos que sembrarían a su paso.

El legendario héroe, sin embargo al igual que posee extraordinarias cualidades (Oooouch me lleva) digo siempre tiene una debilidad, en este caso el punto flaco de este idolo es una bella jovencita que conoció en su planeta, ella perdió a sus padres durante la invasión de los mentalitas, su nombre es *Lis-Ek* y su nombre en maya significa (*Estrella Luminosa*), de hecho los valientes *Transformables* apoyan a este paladín de la justicia, en su misión de buscar la paz, el mensaje esencial de *Karmatrón* es buscar vivir en paz y en armonía con los que nos rodean y a su vez vivir nosotros en paz con nosotros mismos dejando a un lado los conceptos banales y superficiales de la sociedad que nos originan a nosotros miedos e inseguridades y que si los vemos como tal podemos vivir felices.



El producto de esta historieta a diferencia de muchas que vemos en el medio, es que todo los conceptos de este cómic son inteligentes y por lo tanto contienen una propuesta de entretenimiento fresca, juvenil y dinámica como muestra de ello lo podemos ver en los nombres que fueron asignados a los poderosos guerreros estelares, *Titán*, *Unicornio*, *Acuario* y *Estelaris* están basados en diversos personajes de la literatura universal.

*Titán* nos recuerda a las poderosas criaturas que *Zeus* hace millones de años encerrara bajo tierra para evitar que destruyeran a la humanidad, *Unicornio* es uno de los equinos mitológicos de la Literatura Griega que poseía poderes mágicos, *Acuario* hace reverencia al reino del poderoso Poseidón rey de los mares y *Estelaris* hace referencia a la majestuosa *Ave Rocho* del cuento de *Simbad el marino* en sus diversos viajes por altamar.

En esta historieta varios de estos nombres están basados en varias leyendas y calificativos literarios, los robots manejaban dentro del cómic la acción y la aventura en la búsqueda de nuevos derroteros, por todo el universo, los cuales jamás faltaron para dar lata y hacer de las suyas a toda costa, esta aventura se canalizó hacia el género de la ciencia-ficción y la fantasía, si recordamos las diferencias que poseen los cómics, estas nacen y se gestan en el estilo del autor y en el manejo que éste realice adecuadamente de los huecos de la trama ya que estos vacíos manejan las sorpresas de la historia con la que se pueden asombrar a los lectores y continuar desarrollando el trabajo, para beneplácito de millones de fanáticos de esta afición.

El mal acechaba continuamente a los zuyua y el príncipe de las tinieblas no perdía la mínima oportunidad para fastidiarlos, siempre buscó ganárselos a los buenos a como diera lugar, para esto el malvado infante de la perversidad decidió sobornar a ciertos individuos débiles de carácter, ya que todo tiene un precio y en este caso en particular algunos eventos no pueden ser cambiados, todo tiene un porqué, la maldad provino del ayudante del noble gobernante zuyua *Aspíer* ya que sus aspiraciones rebasaban el límite permitido, pues durante la invasión se comportó como un Judas eliminando a su propio jefe, ¡que gandalla no!



Zacek, Asura y los Transformables

A continuación señalaré de forma muy breve algunos capítulos que trascendieron en esta historieta y que la consagraron como una de las mejores en su género. En el número 5 aparecieron *Los Gnomulones Orgánicos e Inorgánicos* con los cuales el autor hace una breve reverencia y homenaje a los autores de la Literatura Irlandesa con respecto a la trascendencia de esta cultura en sus leyendas y mitos, esto nos permite entender lo importante que es saber de todo para elaborar una historieta con calidad y prestigio.

Para poder agregarle sal y pimienta a este asunto en el número 8 el científico loco *Garkoz* decide construir la contraparte de *Los Guerreros Estelares*, a *Los Gladiadores Cibernéticos* estos son dignos contrincantes de pelea, bueno eso dice él, los cuales están basados en las leyendas populares de aquellos soldados que luchaban en honor al César y que luchaban la majestuosa arena romana (por eso el pueblo es feliz con pan y circo).



Cuando todo parecía, que no podía ponerse peor, salen de Guatemala para entrar a Guatepeor, aparecen los futuros villanos antagonistas de esta historia y en el episodio 10 de la historieta aparecen los miembros de *La Alianza del Mal* que nacieron apartir de las sugerencias de los lectores, para este artista todo idea era muy bien recibida vaya, y esta en particular se consideró por aquellos lectores, que deseaban más acción. Los primeros miembros que conformarían parte de esta publicación de principio a fin serían miembros como *Xelmo* líder de los caballeros negros, *Enled* líder de los hombres de goma, *Procum* líder de los piratas espaciales del *Planeta Krallok*, *Andros* del *Planeta Glukarz* y líder de los hombres salamandra y *Mandíbula* amo del Planeta de los hombres bestia (No es lo mismo decir que bruto a este bruto que va no es lo mismo).



Zacek y compañía

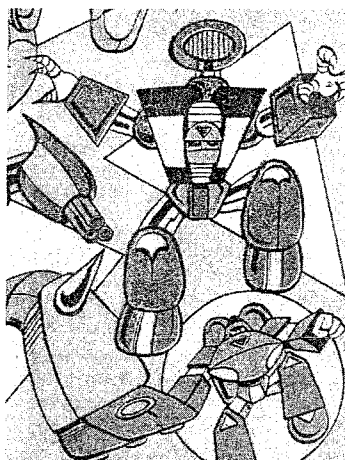
La búsqueda eterna de los zuyua por encontrar un nuevo hogar los llevaba de aventura en aventura, y durante esta travesía conocieron a mucha escoria y sabandija como el pirata espacial *Kazak* que se introdujo posteriormente en la historieta, uno de los ladrones más buscados en el universo debido a su adicción a la piratería y el contrabando armado, su única habilidad era reproducir cyborgs idénticos de la gente que asaltaba a diestra y siniestra, el cual era un analfabeto y por eso se dedicó al negocio chueco. (che boludo).

Para el 13 entra un viejito, que se roba la cámara y la atención de los lectores su nombre es *Shilbalam*, y desempeñará dos papeles importantes ser parte de Los Guerreros de la luz y guiar a su alteza zuyua en las enseñanzas kundalini en un grado superior de sabiduría que le ayudará a este a tener otra visión de la vida. En este mismo número se enfrentarán dos brujos que deseaban controlar al planeta Guainà ya que ellos estaban en contacto frecuente con una de las entidades más perversas de aquella región: *El Carnero Rojo*, éste halló en la perversidad de *Morgana* y *Akab* a dos fieles vasallos, por lo cual el brujo blanco los detenía frecuentemente.

En el 18 comenzaron a trasmitirse en esta publicación la importancia de las enseñanzas kundalini en temas como el amor que a las generaciones juveniles los ha traído de cabeza, por varios años (me quiere, no me quiere) por lo que las dudas en el amor y en el desamor se trataron con un enfoque espiritualista que les permitieron a los lectores sentirse identificados con las temáticas de la vida cotidiana, por primera vez ese tema no lo sentían pasado de moda, ya que por primera vez se utilizo un lenguaje coloquial y sencillo.

En la aventura 20 ocurren dos acontecimientos importantes, un gigantesco sistema computarizado capturó a los superhéroes, porque deseaba saber y despejarse la duda de ¿Qué es el amor? (oh no me acabe la mendiga flor) las enseñanzas continuaban en la forma de mirar la muerte, la cual es la evolución final de la humanidad (porque se fue y porqué murió por que el tarado se atravesó).

En el fascículo de colección edición 29 se suscitó una de las primeras evoluciones de esta historieta ya que el súper villano ideó un plan tan macabro, para lo cual capturó a la bella *Lis-Ek* y a pesar de todas las artimañas y trucos sucios de los perversos tipos no lograron triunfar ya que el bien triunfa sobre el mal y eso que torturó al bienhechor hasta el cansancio (No la academia no, por piedad, todo menos eso) y eso que contaban con la ayuda de horribles bestias mecánicas como son *Glaylork*, *Ductilux*, *Kraken*, *Escorpión*, *Metamorfo* el cual era el único robot transformable negativo y *Medusa*, a pesar de ello el bien triunfo como siempre.



Gladiadores Cibernéticos

Para el episodio 46 el infeliz monarca ya no sabía que hacer y decide enfrentarlo en una batalla personal (que bueno hasta voló el fregadero) inimaginable pero como el poder positivo era más fuerte que el negativo el mal terminó sucumbiendo al grado que este se consumió en las llamas de la energía positiva, (Te odio con odio jarocho, me estas oyendo inútil) desgraciadamente este infeliz no se muere y regresa herido de muerte por lo que decide nuevamente contraatacar.

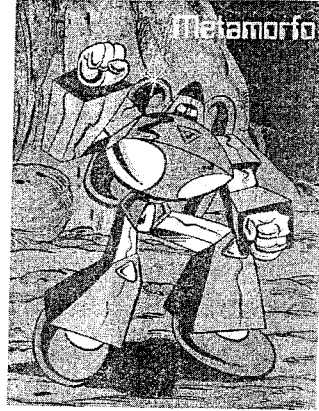
En la revista 49 se dispone atacarlo con todo su armamento, en una de las aventuras mejores *El Reto* seguida inmediatamente de *Las Batallas Energéticas* en la cual nuevamente entran terribles monstruosidades mecánicas a hacerle la vida de cuadritos al titán de la justicia, como son: *Metamorfo*, *Zumbido*, *Medusa*, *Kraken*, *Drako* y *Aguijón*, *Asura* subestima a su oponente y confiado en los nuevos poderes que le ha otorgado su amo *El Omnipotente amo de las Tinieblas*, fracasa impunemente pues pelea como nunca pero pierde como siempre, por causa de Lis ya que le confiesa su amor al aguerrido defensor y como este sentimiento es energía, el héroe más petatero de la historieta mexicana lo fulmina con su poder.



Los nuevos defensores contribuyeron en parte para derrotar a las fuerzas del mal, ya que las nuevas invenciones como *Magneto*, *Warp*, *Explorador*, *Olmec Toltec* y *Rha* con sus poderes evitaron dicho triunfo, en estas creaciones podemos ver el amplio conocimiento de este autor, en diversas culturas, pues sus estudios era un tipo de referencia histórica para las culturas mexicanas y de otros lugares como son las Egipcias, Olmecas y Toltecas, esto lo podemos ver en estas últimas creaciones cibernéticas. Para muestra basta un botón por ejemplo la transformación de *Toltec* es un turbó reactor nuclear pero su forma es idéntica a los sagrados relicarios de esta civilización, así como *Olmec* que es la viva imagen de las cabezas mesoamericanas, por su parte *Rha* es la simbolización del Dios del Sol.

De ésta manera el autor conocido por sus colegas como O.G.L. siempre se empeño en buscar dentro de su trabajo una diversidad de historias, amenas e interesantes y si la filosofía le ayudó abrir varias puertas, el conocimiento básico le accedió la entrada a otras alternativas, ya que utilizó este conducto para incluir ciencias como son: Biología, Química, Astronomía, etc. Donde por medio de explicaciones sencillas los niños y adolescentes entendieran mejor, esto indudablemente fue un acierto más de este dibujante, ya que profundizar dentro de las mismas, las ediciones en años posteriores a esta idea aumentaron considerablemente su número de ventas.

En el suplemento 58 las aventuras de este coloso de acero sufrieron una mejora considerable debido a que cambiaron de casa editorial, ahora la editorial a cargo era *Mundo Editorial Americano Sociedad Anónima*, donde en un principio se cuidaban los detalles de producción, pero posteriormente por problemas económicos, los dueños dejaron de dar el esmero con que habían iniciado, para el 60, se hace una retrospectiva gráfica de la estructura de nuestro planeta y en ese tomo de igual forma se introduce un nuevo ladrón *Hankazir el cazador espacial*.

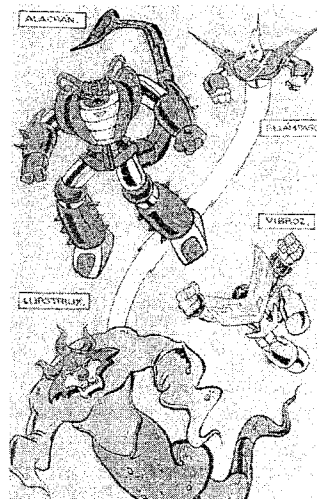


Durante 9 ediciones seguidas la aventura giro en este contexto, con lo cual jamás decayeron las nuevas aventuras de este picudo defensor del universo, en sus adaptaciones y en sus publicaciones, al grado de que ya había logrado sobrevivir más de 6 meses en el medio editorial, pues había logrado superar el año de expectativas, por lo que los asiduos y fieles seguidores de esta aventura continuaron apoyándolo incondicionalmente.

En la entrega 70 se revelaron muchos misterios ocultos como es el paradero de *la Doctora Dirtha* y *el doctor Laret*, los cuales construyeron al *Atlante*, el cual resulta ser el primer modelo transformable de la historia. Este sistema está construido y diseñado para que 6 poderosos robots *Maya*, *Dirtha*, *Quasar*, *Sónico*, *Chokbón* y *Vidya* se fusionarán en este gigante computarizado, en esta historia se sabe que sus creadores murieron a manos de *los Hombres Diamante*, los cuales son una mutación de *Los Gnomulones Inorgánicos*, pues estos los asesinaron y congelaron por rebelarse a ellos, y el enorme gigante flotó durante algunos días en el espacio infinito, en un enorme diamante.

En ese número los acontecimientos se ponen al rojo vivo ya que resurge *Asura* de la muerte quién regresa más fortalecido, los malos inventan un metal elástico que se estira y se encoge y la maldad tienen un nuevo rostro, *Los Guerreros de la oscuridad* los cuales son de origen oriental y después analizarlo Lis-Ek decide prepararse para despertar a la serpiente mística, con lo que surge una nueva heroína *La molécula*. En la novena entrega entra en escena una de las mujeres hechiceras más nefastas del universo *Morgana* ya sabíamos con anterioridad algo de ella, pero ahora escapa del *Planeta Prisión Kerminik* y debe ser vuelta a capturar por *El Príncipe Zacek* y *los Transformables*, ni modo estos son los gajes de ser dibujante de cómics.

En esta ocasión los defensores ya descansaban de una larga jornada conflictiva, donde recibían un merecido descanso merecido de detener a los malos, pues la nueva generación de *Gladiadores Cibernéticos* como *Relámpago*, *Vibroz*, *Misil*, *Sonarium*, *Golem*, *Garfio*, *Vulcano* y *Grávitor* habían causado severas bajas al bando del bien ya que este último neutralizó a *Acuarius*, *Magneto*, *Warp* y *Explorador* al mandarlos a volar al espacio exterior (al infinito y más allá) y sufrieron la pérdida de un compañero gracias a *Relámpago* que le fundió los circuitos a *Estelaris*, los *Transformables* siempre habían tenido al alcance la victoria, pero debido a las mejoras del científico loco, ahora debían de mejorar sus técnicas de combate.



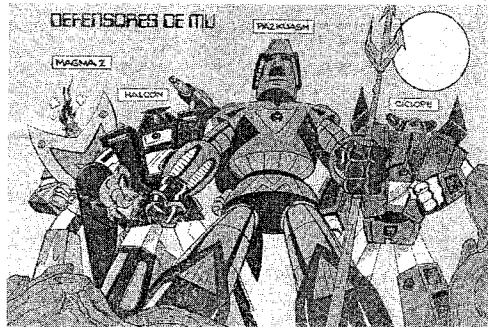
Después de muchas peripecias se narran dos nuevos acontecimientos que cambiarán el modo de vivir de estos seres, de estos relatos, surgen historias como "Viaje al centro de la Tierra" de Julio Verne, la cual es muy bien adaptada a este cómic, en donde este prolífico autor describe como es la vida en el interior de los planetas, en este sitio yace una energía verde que da vida a los planetas, esta energía la describe el mismo autor, como una fuente de poder capaz de curar todo tipo de heridas, restaurar la energía humana, aumentar la fuerza, proporcionar fuerza sin límites y cortar todo tipo de materiales, por muy duros que estos sean. Regresando a la historia de los zuyua *Shilbalam*, enfrenta a la bruja malvada y después de restablecer su poder en el *Santuario Vrill* decide detener a la sacerdotisa por medio de esta fuente de poder, la cual de ahora en adelante les ayudará a cimentar la nueva civilización de su raza, pues ahora éstos, disfrutaran los beneficios de esta energía al restaurar su colonización. Aquí comenzaron a venir unas tremendas evoluciones narrativas y gráficas pues resulta que a partir del número 100 se celebraría el primer aniversario de esta revista y eso es algo digno de celebrarse ¿no?

Una de las crisis que tenía nuestro cómic es que jamás se habían realizado actividades nuevas en torno a la difusión de la historieta, por lo que paralelamente a este cómic González Loyo presenta a ciertos candidatos en donde él difundía su trabajo, en la Editorial Measa y uno de estos proyectos se llamó *Destructor el Defensor Cósmico* obra de Nicanor y Alfonso Sánchez que dibujaban a *la Chimoltrufia* (para que le digo que no si si).

En el primer centenario de esta edición ambos colaboran en una narración donde el exterminio de la humanidad aparece en consecuencia de la 3ª Guerra Mundial, la Tierra es uno de los basureros galácticos más impresionantes, los kundalini viajan desfasados a otra era donde la sociedad desapareció a causa de su inconciencia; esto propicio el lanzamiento de *Destructor el defensor cósmico*, pero debido a la falta de recursos monetarios, la publicación solo duro un año, y como diría el cantante cristiano Martín Valverde si el problema es el dinero no te preocupes hijo mío no hay, lo que nadie se imaginaba es que este acontecimiento llamaria la atención del mundo editorial en partes como Estados Unidos y ellos ni se darían cuenta, ah que tios.

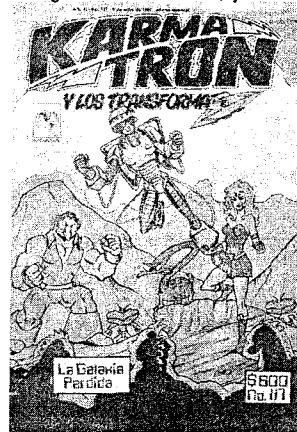
La historia apartir del nuevo ciclo, comenzaría abarcar estudios e investigaciones importantes en el desarrollo del hombre, como son los de *Charles Darwin*, en *La evolución de las especies* las averiguaciones del museo de antropología y estudios de la UNAM en torno a las primeras muestra de vida en el planeta azul, etc. Esto le serviría a este dibujante para adaptar un nuevo periodo de historietas, en las cuales habría nuevas cosas por descubrir, la influencia de estos documentos serian tratados con suma delicadeza en los primeros capitulos de la nueva etapa donde se daría una introducción adecuada a estos datos, en los que se justificaría porque fue que nació la nueva era zuyua en la Tierra al instalar complejos urbanos destacados como son: la ciudad mítica de Lemuria, denominada también el eslabón perdido, la ciudad de Mú, (continente australiano), la ciudad del Tollán, La ciudad de Aztlán (lugar de las garzas), la ciudad de los dioses nórdicos Asgard y la ciudad de Icella de los hielos perpetuos.

Estas legendarias ciudades formarían la nueva era zuyua, los cuales solo se habian reproducido entre seres conscientes debido a que su ciudad dependía de *la energia vril* ya que esta era capaz de matar a los seres inconscientes, estas serán las primeras historias, que describian como la Tierra fue morada por seres alienigenos gigantescos, que eran considerados dioses por los habitantes de la edad de roca, entrando con ello una nueva etapa de defensores cibernéticos como son *Cutz*, *Fénix*, *Pazkuash*, *Halcón*, *Ciclope*, *Quetzalcóatl*, *Multibot*, *Invesbot*, *Esfinge*, *Radegast*, *Kar*, *Vidar*, *Arvakur*, *Liada*, *Rodanzor*, *Ariete* y *Solar*.



Hasta este punto eran cuestiones cotidianas las tratadas por este cómic, la lucha del bien contra el mal, el inicio de las mutaciones, la Tierra que cobraba forma, etc. Hasta que en el fascículo 110 ocurre una desgracia los protectores de la justicia, al intentar destruir el generador de poder de la nave destructora invasora, fracasan y es capturado el príncipe bienhechor y enviado ante el Emperador maligno donde le lavan a este el cerebro y este termina volviéndose un hijo para él.

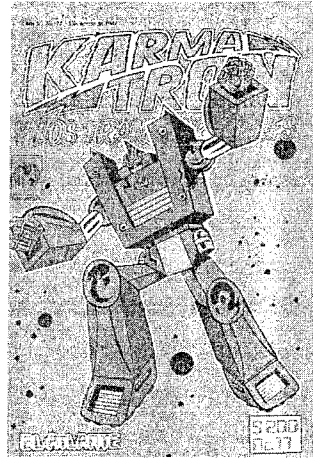
Las intenciones de González Loyo es ampliar el repertorio de los artistas ante su público de este arte subjetivo, por lo que inicia a partir de este 110 y hasta el 140 una aventura llamada *La lucha de contrarios*, que por supuesto tiene la intención de equilibrar la balanza del lado positivo, donde comienza una intensa exploración de nuevos aspirantes a guerreros de la luz, y decide aceptar una colaboración para ello de un antiguo colega que surgió del grupo de trabajo *El Desván de los Cómics* llamado *Carlos Tron*, originario de la Ciudad de México y al igual que los demás dibujantes buscaban el progreso del cómic nacional, cuando es llamado éste a participar en esta obra, Tron se encuentra publicando y promocionado su obra en la revista *Chihuahua: Arela e Intercepto en la Galaxia Perdida*, la cual a pesar de contar con buenas gráficas y un buen argumento no es muy difundida que digamos, pero es ahí cuando su obra es solicitada para conformar parte de los nueva generación kundalini.



Arela e Intercepto de Carlos Tron

Ahora les diré como surgió esta nueva casta de guerreros: La primera de ellos, ya la conocemos, es la bella *Lis-Ek* después de aprobar la prueba del *Poder Kundalini*. El Gran Espíritu la recompensa con unos brazaletes dorados, que la transformarían en *La Molécula*. el segundo guerrero es un noble guerrero que al parecer por su salvaje y estafalaria vestimenta salió de extra en la película de *Conan el Bárbaro*, (no es cierto, es cotorreo, jóvenes ilustres de este vicio) su nombre es *Zaboot*, el tercero es un hombre pez que proviene del Planeta *Glukarz* de los hombres salamandra el cual combate constantemente a estas lagartijas, su nombre es *Tritón* y posee una bella familia (Tuvimos un sirenito justamente al año de casados con la cara de angelito pero cola de pescado) el cuarto y quinto guerrero son dos nobles *Gnormulones* que en varias ocasiones han ayudado al príncipe, sus nombres *Cord* y *Gorok*, el sexto es un antiguo colaborador que conocieron en *el Planeta Plutón* su nombre es *Uller* el séptimo es el brujo blanco *Shilbalam* y el octavo es *Arela* en compañía de su fiel amigo *Intercepto*.

A partir de las sagas iniciadas en el 119 al 140 casi todo el trabajo artístico fue basado en esta trama, los miembros de la Alianza del Mal se conjuraron a ser el centro de atención y se conformó una nueva *Alianza del Mal* nueve números posteriores al mencionado es decir en el 149 sus nuevos miembros son *Naga* rey de los Quelonios, *Hankazair* rey del Planeta Depredadorium, *Flama* emperador del Planeta Tzim Lava, *Pyraniste* sucesor del hombre bestia *Mandíbula*, *Ysum* líder de los hechiceros negros y hermano de *Dolos*, *Andros* nuevo líder de los hombres salamandra *Tirixax*, *Ktwz1399*, *Jabastli*, *Wila*, *Enled* entre otros personajes.



El Atlante

Sin darnos cuenta había llegado ya sin darnos cuenta el año de 1988 es decir casi la cuarta década de esta historieta en la que íbamos y veníamos de un lado para otro pero estábamos muy lejos de imaginar que se cocinaba un proyecto dentro de la historieta mexicana que cambiaría por completo, el panorama de esta en nuestro país.

## 5.2 LAS INFLUENCIAS DE LAS CONVENCIONES AMERICANAS EN MÉXICO Y SUS REPERCUSIONES.

Resulta que después de tres años consecutivos de estar publicando esta obra, un dibujante de origen español (Venancio que gusto verte hombre) decide invitar a Óscar González Loyo y a Óscar González Guerrero a difundir su trabajo en la industria del cómic americano dentro de una importante convención conocida como *La Convención de San Diego* es decir en los Estados Unidos, una de las reuniones que es esperada con ansiedad por los fans y amantes de esta cultura popular.

El artista que los invitó es el señor *Sergio Aragonés* que dibuja en la actualidad para casas como *Dark Horse* y otras editoriales importantes, su obra más representativa es *The Groo Wander*, un salvaje carismático, el cual hasta es difundido en los semanarios de los Estados Unidos de Norteamérica, este evento se realiza año con año allá en gringolandia, con el fin de promocionar a los artistas y dibujantes de todos los países, claro incluidos los mexicanos.



Para ese momento Óscar González Loyo no se había imaginado lo cerca que estaba de obtener una consolidación internacional dentro de este ámbito, este evento era descrito como una maravilla ya que no solo podías obtener productos originales del mundo animado sino que hasta podrías obtener oportunidades laborales importantes, cosa que en México no iba nunca a pasar, porque bueno aquí es por todos sabido que la historieta es tomada como algo nocivo y perjudicial gracias a los dueños editoriales, que solo quieren chicas quecas, es decir con una embarrada de sesos en las chicas bonitas y frondosas que argumentos convincentes.

La idea que tuvo este profesional mexicano, es mostrar los retratos de dicho evento en las contraportadas de su edición semanal, por este conducto la gente conoció realmente las actividades que se realizan en una verdadera convención, donde se proyectan películas, series, además de conseguir productos originales como camisetas, gorras, imágenes, botones, figuras de colección, etc. Por medio de fotografías y unos breves reportajes en las contraportadas de su publicación trajo una breve muestra de lo que sería una convención, en nuestro país.

Para el año de 1990 todos esperaban la convención de San Diego con especulación ya que esos eventos aquí parecerían lejanos y distantes por el momento, en esta exposición sobresalían los próximos adelantos de compañías como *Marvel Cómics*, *DC Cómics*, *Dreamwave*, *Darkhorse*, *Image Cómics*, etc. Este evento permitiría a muchos dibujantes obtener la fama internacional para los profesionales nacionales en muchos sentidos, pero para el año de 1991 el anhelo de tener una Convención Mexicana se volvió en una demanda y exigencia y para el año de 1993 la petición se convirtió en una necesidad (cuidado con la cruslimania).

Lo que nadie se imaginó es que en ese mismo año un grupo de estudiantes de la carrera de Comunicación y Periodismo de la ENEP ARAGÓN (Escuela Nacional de Estudios Profesionales Campus Aragón) formalizó dicho evento que se tituló *La Primera Convención de Historietas de ciencia-ficción* en donde se mostraron algunas películas, cortometrajes, y las primeras ventas de algunos cómics de colección.

El resultado de esto fue que las Convenciones de San Diego de los años 1990 al 1997 mostradas en *Kamatrón* y *los Transformables*, trajo efectos secundarios en los fanáticos de este arte, ya que estos eventos comenzaron a ser exigidos y demandados frecuentemente por el público, por lo que algunos dueños de tiendas de prestigio se congregaron así como expertos en el tema y crearon la primera convención nacional titulada como *La Primera Mesa de Convenciones de Fantasía y ciencia-ficción* conocida como *LA MECYF*.

En esta exposición se congregaron algunos artistas del doblaje, así como las principales marcas distribuidoras de historietas como *Comicastle* y *Cómics IMP* y se proyectó la primera muestra de cinematografía de ciencia-ficción, además se exhibieron cortometrajes de diversas películas animadas como los primeros cortos de Batman, Superman (A luchar por la inmundicia digo por la justicia) y los Vengadores, así como una de las primeras películas de Batman, para el año de 1994 la organización del comité organizador creció y mejoró bastante al grado de que surgieron dos nuevas reuniones de este tipo: *La Convención Quetzalcóatl* y *La Mole*.



La Mole

La primera se conoció bajo el popular nombre de la CONQUE (Oye y conque voy a ir sin no tengo lana compadre) esta última convención generó dentro de los seguidores del cómic un cariño especial por diferentes motivos, esta reunión fue inaugurada por el señor Luis Gantús, el cual fue uno de los primeros promotores de este arte, pero este olvidó sin embargo los verdaderos objetivos planteados por esta asociación, el de buscar nuevas expectativas laborales que sacaran del bache a nuestros dibujantes, pero en fin solo existen buenas intenciones. La primera organización pese haber tenido algunas fallas como olvidar a recoger los artistas asistentes al evento (Dios mío quitame lo bruto) y la poca promoción que tuvo dicho evento generó toda una controversia en el santuario de la música La Sala Ollín Yoliztli.

Para la segunda reunión llevada en el Centro Cultural del hotel de México *El Polyforum Cultural Sequeiros* más o menos se amenizó es decir en el año de 1995, pero para el año de 1996 es decir en el *Centro de Convenciones del Centro Médico Siglo XXI*. La convención adquirió por única ocasión un ambiente especial y extraordinario por diversos motivos, primero el padrino de esta Convención fue uno de lujo, nada más y nada menos fue el padre de la *Marvel Cómics* el señor *Stan Lee* quien inauguró dicho espectáculo, las conferencias de los últimos sucesos del cómic fueron impartidas por leyendas de la historieta americana como el señor *Marv Wolfman* creador de los *Jóvenes Titanes* (es idea mía y nos están pateando el trasero) y otros conceptos de la *DC*.

Por otro lado español *Sergio Aragónés*, *Scott Hanna* uno de los artistas más cotizados de la casa de la *Hanna-Barbera* creador de varios conceptos de las caricaturas actuales y antiguas como *Tom y Jerry*, *Don Gato y su pandilla*, *Mandibulín*, *Jhonny Bravo*, *Súper Fisgón* y *Despistado*, *Tiroloco Mc Graw* y *Coraje el perro cobarde* (*Ya nadie me respeta, eh nena quieres salir con este muñeco, lo que uno tiene que hacer por amor*). También se dio un concurso de baile de disfraces (*Cosplay*) con respecto a los héroes y antagonistas de la historieta, y se vendieron diversos artículos como adhesivos, calcomanías, playeras, cromos, tarjetas, juegos, etc.

Algunas anécdotas dignas de contarse fueron los homenajes al periodista y caricaturista de la fiebre amarilla *Matt Groening* creador del famoso *Homero Thompson* (Oouch me lleva rosquillas mmm) digo *Homero Simpson*, donde se le dio un pequeño reconocimiento a su trayectoria profesional en el doblaje, así como un homenaje a su trayectoria artística por medio del Instituto Nacional de Bellas Artes, nos referimos a los reconocimientos que se otorgaron a los actores de doblaje mexicano, al señor *Humberto Vélez* (Atrás Satánas que llena de hijos estás, pequeño demonio) a *Marina Huerta* (yo no fui ¡ay caramba!) y demás equipo de esta serie.

Otros reconocimientos conmovedores fueron para los moneros de Guadalajara *Trino* y *Fisgón* por sus creaciones *Crónicas Marcianas*, *Fábulas de policías y ladrones*, *Santos y la tetona Mendoza*, *la mama del Abulón*, etc. Así como las participaciones del *Fisgón* por la revista política humorística *El Chahuistle* y *Los Hijos del Averno*, la celebración de la sexta década de consagración del maestro *Sixto Valencia* y *Ángel Mora* por sus creaciones *Memín Pinguín* y *Chanoc*, a la carrera de *Luis Alfonso Mendoza* (bájale de espuma a tu chocolatote nana) y a *Gabriel Chávez* la voz del rico y poderoso *Sr. Burns* (A mi nadie me amenaza y mucho menos un mequetrefe como usted, *Smithers*, saque al robot de *Lorenzo Lamas*)

Además de que por primera vez se llevaron a cabo sesiones maratónicas de revisiones de portafolios donde diversos empresarios gráficos supervisaron personalmente los avances y desarrollo de los historietistas nacionales Amateurs y Profesionales, en sus proyectos laborales, esta reunión sobresalió en los medios de comunicación por su intensa propaganda y por la exhibición del 1º Festival de ciencia-ficción donde sobresalieron filmes como *Ciudades Oscuras*, *El día de la Bestia*, *Acción Mutante* y *El Cubo* que generaron una audiencia espectacular con llenos totales en cada función, desgraciadamente muchos no percibieron esos pequeños detalles que hacen que un proyecto de esta naturaleza se lo lleve la tiznada (Ahí está el detalle Chato) y para el siguiente año de forma casi misteriosa e inexplicable se comenta que en el año 1997 sería la antepenúltima convención ya que en el año de 1999 se concluiría con dicho evento.

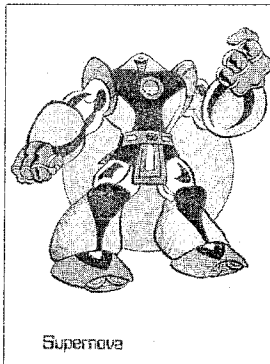
### 5.3 LAS NUEVAS HISTORIAS

La historia continuaba y nuevos sistemas cibernéticos seguían surgiendo y todo el mundo decía ¿cómo le va a hacer el loco de Óscar para dibujar a tanto robot? La verdad ni idea pero lo hizo bien, surgieron enemigos como *Trueno*, *Cosmo Tz*, *Ilusión*, *Batrak1*, *las Amazonas robot*, y demás pero un fuerte rumor surgía en medio de esto: ¡Ya me aburrí esta historietita! Lo que pasa es que nadie entendía lo complicado que era estar publicando ya que existían ciertos problemillas que se reflejaban dramáticamente en el equipo de colaboradores y difusión, como que los vendedores se les agotaban los ejemplares, o bien no lo hallabas el día de su venta es decir se atrasaba o salía adelantada, etc. Pero nadie se imaginaba que los problemas administrativos y editoriales que ya tenían hasta el copete a nuestro dibujante predilecto por la falta de difusión y la mala ilustración de las impresoras, el alto costo de las revistas, etc. (ta ta ta taaa).

En el coleccionable 165 se prepara una aventura donde los sobrevivientes de la edad oscura deben atravesar la barrera del tiempo y llegan al año 2000 (*Zaboot el Bárbaro*, *Robby*, *Jiva*, *Faun* y *Jobati* ¡chale!) que con ayuda de tres terrícolas recuperan los objetos de poder de los Guerreros de la luz (*Odette*, *Doctor Peter Pervzky* y *Kin*) los cuales habían sido esclavizados por el malvado príncipe del mal, por lo cual viajan hacia el año presente para reanudar su lucha.

Hasta que en el segundo aniversario de la revista se prepara una colaboración especial de *Paco Baca*, el cual empleo a unas ratas muy especiales que se exhibieron en la *Convención de San Diego California 2001* *Sutano, Mengano y Perengano* (que flojo no se le ocurrió otra cosa a este dibujante zángano) los cuales comparten una anécdota locochona con los lectores.

Finalmente en el año cuatro con la agotadora suma de 243 ejemplares se desata un nuevo reto en donde actúan las nuevas brigadas Kundalini, que poseen los cuatro poderes elementales: fuego, aire, agua y tierra, nuevos Guerreros Kundalini, ninjas humanos, fugitivos de la prisión de Kerminik y nuevos guerreros estelares: Fotón, Gravitón, Quasar, Esgrimista, Micro, Termita, Supernova, Tectónico, Aries, Plasma, Témpano, Nautilus y Calipso, todos enfrentan uno de los mayores retos la batalla decisiva entre el bien y el mal, ellos ayudan a detener a las fuerzas del mal, conformadas por *Gárgola Demoledora, Arsenal, Quirón, Relámpago 2, Thantor, La Gorgona, Diamantor, Astrar, Aracné*, entre otros; pero después de una batalla donde es destruido uno de los primeros Transformables *Unicornio*, todo vale queso, es decir muere el cómic, en el 298.



Gárgola demoledora y Supernova

A partir de este evento la publicación se paralizó, por que las publicaciones de corte sensacionalista desplazaron a este cómic, aparentemente esto sería el adiós de un artista hacia sus lectores, pero el mensaje fue enviado La aventura continuará le pese a quien le pese, pero descubrir eso estará en chino, porque no solo el tiempo lo dirá claro, sino un reconocimiento que después de algunos añitos le darán fama internacional a este artista, en una Convención, la cual es el fruto de su esfuerzo y trabajo constante.

#### 5.4 EL PREMIO WILL EISNER Y LA FUNDACIÓN DE KA-BOOM ESTUDIO.

Después de algunos años Óscar decide trabajar intensamente en otros nuevos horizontes, hasta que al recibir la llamada telefónica de *Terry Delegeane* de *Bongo Cómics* la cual cambia la vida profesional de este habilidoso diseñador. La razón fue que él hace muchos años en una convención de la *Cómic Con* olvidó que había acompañado a un viejo colega suyo Francisco Herrera alias Timón (jacunamatata) donde había dejado bocetos de su trabajo.



Ganadores del Premio Eisner 2000

En un principio el artista pensó que era una broma de pésimo gusto (estas en ya cayó) pero no era así, el encargado de esta llamada era Terry que deseaba ver si el caricaturista podía colaborar para el semanario americano del *London Times* y otros periódicos americanos para elaborar una tira semanal, después de haber sido entrevistado por el productor de la caricatura amarilla supo de inmediato que esto era una oportunidad única de poder consagrarse en el ámbito internacional e inmediatamente aceptó gustoso colaborar con ellos.

Por el año de 1998 comenzó la relación con el estudio de *Bongo Cómics* con el creador de *Karmatrón* y *los Transformables*, después de algunos meses el trabajo fue enviado, lo que no supo este talentoso dibujante es que el trabajo de acuerdo a la fecha de entrega había entrado en los inicios de la convocatoria del *Premio Will Eisner* el cual es uno de los reconocimientos más importantes del mundo del cómic, algo así como el Óscar de la academia de las artes cinematográficas y si a esto se le añadió el entusiasmo, la dedicación, la manera astuta de resolver ciertos problemas gráficos del diseñador y de agregar la escena cinematográfica esto gusto a los directivos de esta historieta y al acercarse el mes de octubre entro a laborar en una serie regular de estos personajes, *La Casita del horror de Bart Simpson No 5*.

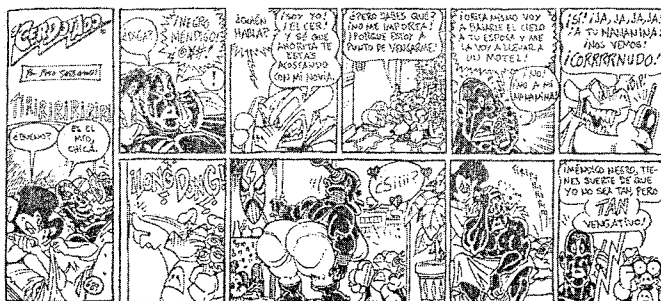
Con esta edición trabajaría al lado de artistas internacionales como son: *Sergio Aragones*, *Scott Shaw*, *Hill Thompson* y *Doug Teeanple* para la semana santa de 1998 una nueva llamada confirmaría el ingreso de este talentoso creador en la nominación del Premio *Will Eisner* al ser corroborada esta información de haber ingresado en la página de la *Comic Con*, en esta categoría llegaron algunos amigos a felicitarlo y otros a echar tierra lo cual entristeció al célebre diseñador (Si la envidia fuera tiña cuanta tiña hubiera aquí) pero no mermó sus ánimos, es en el año 2000 en la *Cómic Con* que recibe su gratificación más soñada el premio *Will Eisner* lo que demostró que cuando se quiere se puede.

Por otro lado en el 2003, cristaliza uno de sus preciados sueños la creación de su propia compañía editorial llamada *¡Ka-Boom! Estudio* donde los dibujantes buscan sobresalir de manera independiente en el medio editorial nacional, donde los autores son dueños de sus personajes y diseños, lo más rescatable de este autor fue no haber muerto en un sueño más, además de que él a diferencia de otros anda en busca de talentos nuevos, que promoverá al consolidarse esta industria, no obstante el tiene la intención de atraer convenciones similares a las americanas y lo podemos apreciar en las reuniones de *La Feria Internacional de las Viñetas*, y *la Feria de Utopía de Cómics mexicanos* que reunió a lo mejor del medio editorial nacional. De hecho si esta industria triunfa disfrutaremos como de antaño historias nuevas como son *Xpctrm*, *El País del Gnani*, *Karmatrón* y *los Transformables*, *Némesis 3000* entre otros productos de calidad indiscutible.



## 5.5 LA CRISIS DEL CÓMIC NACIONAL Y SUS SOLUCIONES.

Ahora lo cierto es que en cómic mexicano su crisis esta dada debido a la poca publicidad de nuevas ofertas, aunque podemos afirmar esta etapa no es crónica pues existen ciertos destellos que son una prueba irrefutable que tenemos mucho por hacer y por descubrir en el mundo de la historieta, un ejemplo lo podemos encontrar en *Eduardo del Río (Rius)* que sigue escribiendo libros donde seguimos analizando a la sociedad mexicana con sus interminables polémicas, Leopoldo Jasso continuà trazando al *El Cerdotado*, etc. Una buena alternativa que tenemos es apoyar al sector independiente que promueve e impulsa la calidad editorial.



Cerdotado

Por otro lado el único método con el que podemos disfrutar de los géneros orientales del Bondage o del Hentai es orientando y proporcionando una mejor educación, a las nuevas generaciones, ya que si recordamos exclusivamente funciona como debería de ser si se le maneja bajo un estilo estético donde la cultura sexual no este tan reprimida tan drásticamente como en nuestro país, ya que para que estos tópicos sexuales marchen sobre ruedas es indispensable que exista una cultura sexual que oriente y canalice adecuadamente las dudas en torno a este tema.

Los dueños necesitan consolidarse económicamente ya que sin ello, es difícil dar una apertura a este campo, del mismo modo necesitan buscar vender publicidad, con la finalidad de solventar aquellos gastos no considerados por los empresarios y les evitar suspender sus publicaciones, los dueños deben buscar apoyos de otros empresarios para poder subsistir, ya que en la actualidad pocos dueños ahora les interesa el billete verde y no la calidad del producto.



Algunos artistas buscan retomar lo que han hecho en años anteriores como *Alberto Hinojosa* pero no han obtenido el apoyo de las empresas editoriales, por lo que se ha visto en la necesidad de apoyar a los organizadores en otros eventos, pero no todo el panorama es negro *la Editorial Minerva de Guadalajara* promete pronto llegar a nuestra capital con algunas innovadoras publicaciones que comprenden a todo el público, algunas nuevas editoriales como *Lúlu Cómics* pronto nos sorprenderán y otras llegaran con sus ediciones infantiles.

La primera de ellas sería que los dibujantes se unieran en una sola voz planteando, aquellos conflictos que los han dividido en varios grupos pues algunos al creer que tienen la solución, se han peleado con otros colegas generando disputas y rencillas (le decían pérsico por golfo y conflictivo) que los han amargado y separado por largo tiempo. Cuando lo que los lectores ansiamos propuestas de cómic valiosas y no líos.

Una propuesta sería ver como resolvemos los problemas de distribución de los clásicos medios editoriales ya que muchos de ellos piensan que por publicar los artistas cobran enormes fortunas y la verdad es que apenas algunos tienen para comer; ya que el resultado se verá posteriormente después de algunos números no antes ni después, otra sería buscar algunos medios de distribución localizados en las pequeñas y las medianas empresas las cuales podrían resultar un buen medio de publicidad y propaganda que beneficiaría a la historieta.

Otras opciones a considerar y serían buenas propuestas, otra buena resolución sería buscar en la publicidad espacios alternativos con la finalidad de anunciar el producto un determinado número de veces y así ser conocidos poco a poco, otra opción aunque esta si triunfaria generaría enormes expectativas de crecimiento y desarrollo sería que algunos dibujantes trabajarán en los Estados Unidos por largos años para que finalmente estos establecieran la industria del cómic nacional.





Conclusiones

## CONCLUSIONES

En breves cuentas, ¿Qué es lo que ha pasado con la historieta mexicana?, porque después de haber leído este estudio, el lector puede llegar a varios juicios los cuales desde luego son anticipados y erróneos dentro de su apreciación, debido a que por lo que hemos visto no entendemos lo que pasa, pero de manera sintetizada abordaremos los puntos más destacados que ha tenido esta problemática al paso de los años en nuestro país.

1) EL CÓMIC MEXICANO VIVE DEL RECUERDO Y LA NOSTALGIA: De acuerdo a lo aportado por este estudio podemos afirmar que no es así, por el contrario la misma nostalgia en los lectores mexicanos es motivo de orgullo, ya que una historieta de buena calidad el fan no la olvida, sino todo lo contrario la recuerda, al grado que es fiel seguidor del producto en las buenas y en las malas, esta situación es alentadora dentro de la historieta nacional, ya que en países como Argentina, Chile, Venezuela, Puerto Rico y demás países de Latinoamérica no se aprecia, allá el fenómeno del cómic debido a muchos factores es algo más pasajero y efímero, mientras que en México se vive apasionadamente al igual que en Estados Unidos, y eso en mucho nos permite generar el desarrollo y la evolución de la misma, en muchos sentidos, puesto que lo falta aquí es su establecimiento formal para poder generar nuevas opciones de entretenimiento.

2) LA HISTORIETA MEXICANA PUEDE DESPUNTAR Y CREAR UN FENÓMENO SOCIAL: Esta teoría no suena tan descabellada debido a que si se analiza este contenido, podemos ver algo realmente no han faltado ni las propuestas, ni dibujantes que se arriesguen más en este tipo de mercado, lo que aquí falta y necesitan urgentemente los creativos y escritores son oportunidades, pero para poder generarse estas oportunidades es fundamental tener una situación económica estable en nuestro país, ya que de acuerdo a este indicador, la economía de nuestro país ha sufrido severos daños y al depender tanto de la política bursátil del país cercano, ha generado condiciones inestables financieras que han colapsado la evolución de la historieta por muchos años.

3) LAS OPCIONES DE LA HISTORIETA MEXICANA: En la actualidad para poder salvar estos obstáculos, el cómic mexicano debe apoyar considerablemente las alternativas del cómic de autor e independiente, el motivo de esta teoría tiene la siguiente explicación, la gente buscaba anteriormente al autor, con el cual se identificaba por diversas circunstancias, al perderse esto de vista el medio editorial se fue envenenando de ciertos defectos, que se propiciaron por la ambición desmedida de los dueños empresariales, que al no tener que editar apoyaron a la historieta sensacionalista, lo que provocó la fractura entre los dibujantes, guionistas y escritores de los buenos conceptos, si a esto le sumamos los estudios de mercadotecnia fallidos, la historieta entro en crisis y en agonía posteriormente, ahora muchos dueños han pensado mejor la estrategia para volver a enamorar a los lectores de propuestas inteligentes y no de productos lucrativos sin calidad, por lo que nuevamente los dueños editoriales deberán de recorrer un largo camino para reestructurar su estrategia editorial y ganarse a los lectores hacia la historieta mexicana de calidad. Actualmente tanto los creativos como escritores contemplan a la Literatura Universal como una buena opción, siempre y cuando se haga una excelente adaptación de estos productos, pues ahí radica la diferencia en el gusto de los lectores, ya que esto propiciará en el futuro que hasta la gente alejada de este medio puede volver a crearse un acercamiento entre ellos, sin importar si son conocedores o no de la historieta.

4) LAS DIFERENTES ALTERNATIVAS: La crisis en la historieta mexicana ha propiciado sin duda un problema de enormes proporciones y dimensiones, copiar ciertos conceptos e ideas de la historieta americana, japonesa, europea, francesa, etc. Esto ha generado en la nueva corriente artística del Siglo XXI, problemáticas y defectos como son la flojera y pereza de razonar y crear nuevos conceptos. Es cierto que en la actualidad los cómics norteamericanos, orientales, europeos son fuertes competidores, pero esto no significa de ningún modo que no halla alternativas mexicanas rescatables, sino todo lo contrario existen buenas propuestas, pero para esto hay que prepararse intelectualmente y gráficamente para no caer en este vicio. Ya que en el medio editorial esta infestado de muchos dibujantes Amateurs, los cuales no aportan nada al medio y si hunden más al medio de la historieta mexicana, pero esto no solo amenaza a este medio en particular, ya que de no solucionarse la extinción de las historietas sería inevitable.

5) EL ENGAÑO A LOS LECTORES: Uno de los problemas más agudos de los dibujantes, es que cada día el público seguidor del cómic crece favorablemente, más esto no significa de ninguna manera que los dibujantes crean poder engañar a los lectores al fusilarse los conceptos de la historieta, ya que existen muchos lectores, que aún no llegan a ir a presenciar un evento de esta magnitud y estos pueden transformarse en lectores potenciales de historieta, si se les llega a mostrar un producto de calidad y eficiente.

6) LOS OBJETIVOS DISPERSOS: Es cierto que en la actualidad los casi más de 13,000 artistas del cómic que han asistido a las Ferias de la historieta, Convenciones y Tianguis aunque su presencia no solucionará la problemática de la crisis del cómic, lo cierto es que parte de estos expositores con su presencia ayudan a difundir este medio de comunicación, aunque no de la manera adecuada, ya que estas reuniones lo único que difunde más es la piratería de estos productos, y no genera las oportunidades de desarrollo para que el cómic nacional pueda evolucionar.

7) EL CONTACTO DE LOS ARTISTAS Y EL PÚBLICO: El principal protagonista dentro de estos eventos es el dibujante, estos acontecimientos son los únicos momentos en el que los lectores y el artista conviven mutuamente, pero si por razones ambiciosas de organizadores y dueños editoriales se perjudicará este contacto, el resultado será de inevitables pérdidas, económicas y editoriales, ya que los seguidores de estos productos lo que buscan es el autógrafo de sus autores, y la convivencia con ellos, pero para que esto ocurra es preciso, que los mismos dibujantes sean humildes y sencillos pues en ocasiones, estos creen equivocadamente, que sus ideas aportan algo inédito dentro de la historieta y en ocasiones resulta que la novedad ya fue aportada con anterioridad por otro grupo editorial o por otro dibujante de más prestigio, en otras palabras no hay nada nuevo bajo el sol. Dependiendo como se mezclen los elementos es la forma en que se pueden obtener nuevos elementos o conceptos de diseño gráfico.

8) LA IDEA DEL ARTISTA INDEPENDIENTE Y AUTÓNOMO: En parte este problema radica en que el artista del cómic trabaja para sí mismo y esto conforma parte de la problemática, ya que existen pequeños detalles que no son contemplados, este arte no deja de ser un negocio y si subiste es por parte de la venta de las publicaciones de sus obras, la raíz de este asunto radica en el conformismo de los dibujantes, ya que algunos al llegar a vender miles de copias, se desubican y se sienten súper diseñadores moneros, pero no cuentan con que este es un medio de comunicación masivo y lo que importa más es que continúe la preferencia de los lectores, que las ventas, pues de lo contrario que escriban y dibujen para sí mismos y no gasten dinero en sus impresiones y la distribución de sus revistas.

9) LAS CRÍTICAS Y LAS PREFERENCIAS DE LOS LECTORES: Una situación que debemos tener en cuenta es que un trabajo gráfico en el cómic se sostiene un 50% por el gusto y las preferencias de los lectores, mientras que en un 40% se manifiestan cuestiones personales como el amor del artista hacia su trabajo, y el 10% será objeto de críticas, ya que estos cuestionarán el trabajo, aunque no lo expresen abiertamente, pero para poder llegar a un nivel de competitividad adecuado, los artistas deben estar ubicados en la realidad, ya que ahí es cuando se nota a simple vista quién es profesional y quién no en su trabajo, ya que la práctica y la constancia son los mejores alicientes dentro de esta problemática a tratar.

10) LOS ESTILOS DE LOS ARTISTAS EN LA ACTUALIDAD: Uno de los problemas que se ha vuelto delicado son los estilos que cada dibujante manifiesta al público, en realidad los estilos es uno de los conflictos de menor escala que han surgido dentro de este medio editorial, ya que nada tiene que ver el estilo personal de cada diseñador, con el de ser los mejores dibujantes de su ramo, la forma de poder introducirse completamente dentro del medio de la historieta es lo que ayuda a definir la calidad de los artistas hoy en día, pues hoy quién sepa dibujar, entintar, narrar, colorear, escribir la letra de las historietas, pulsar, corregir estilo son lo que conformarán a los verdaderos profesionales del cómic hoy en día, no importa que el dibujante no tenga un estilo de dibujar de caricatura serio, semiserio o de semicaricatura.

11) MENOSPRECIAR SU TRABAJO: Una cuestión que debe resolverse prontamente es la situación profesional y económica de los dibujantes, ya que esto es precisamente lo que genera una menospreciación de su trabajo, ya que algunos de ellos no cobran lo justo por su trabajo desempeñado. Esto en algunas ocasiones ha proporcionado algunos problemas gratuitos con algunos colegas del medio, pues algunos con tal de poder publicar su obra realizan una cotización de su labor de manera pobre, por ejemplo por elaborar un trabajo que tiene un importe de \$100,000. Algunos dueños editoriales sin escrúpulos, se aprovechan de esta situación y prefieren pagar a un diseñador gráfico que aunque no tenga nociones de dibujo, le pagan al mes por la cantidad de \$10.00 pesos ya que mientras uno piensa que esta haciendo sus primeros pininos, el otro se ahorra el costo de un artista profesional que cobra por mano de obra y por concepto; en estas circunstancias siempre se antepone el hambre y la subsistencia de los artistas, lo que ocasiona que el medio laboral se torne en un círculo vicioso sin fin. Sin embargo ahora se empieza a tomar conciencia de este problema y esperamos que en un lejano futuro sea totalmente consciente el gremio de esta situación caótica en la historieta.

12) LA SITUACIÓN DEL CÓMIC EN LA ACTUALIDAD: En la actualidad las nuevas generaciones de artistas del cómic nacional, por lo regular se asustan ante este panorama tan lúgubre, que hay en el país por lo que optan buscar alternativas laborales en los Estados Unidos, lo cual es relativamente fácil, hoy en día, por medio de recomendaciones y palancas, las cuales antes ni existían. Trabajar dentro de este medio resulta una excelente y magnífica oportunidad, sin embargo es aquí donde los obstáculos e impedimentos del camino hacen que el verdadero artista que desee publicar historietas sobresalga como en ningún otro lugar, ya que esto constituye todo un verdadero reto, con un alto grado de dificultad y el que triunfa su éxito se considera inapreciable.

13) LAS FORMAS DE DISTRIBUIR LAS HISTORIETAS: El hecho de tener dentro del medio editorial un nombre y un prestigio, no debe de significar sobreestimar el medio en el que los artistas se desenvuelven, una de las formas que se puede ayudar al cómic es por medio de la difusión del cómic en varios estados de la República Mexicana, ya que al viajar para distribuirlo se puede abrir los caminos por otros lados y posteriormente el plan de darse a conocer en México podría resultar más fácil ya que la provincia mexicana lo solicita con gran demanda. Esto le ayudara a valorar muchas cuestiones entre las cuales se encuentra el oficio de ser monero de corazón. En ciertas



ocasiones los organizadores no son los culpables de la difusión sino los mismos artistas, pues exigen ciertas condiciones para trabajar lo que vuelve complicada la relación laboral, si se asistiera a estos eventos a dar conferencias y pláticas, se ayuda mucho más a dar publicidad a una historieta y se beneficia el medio mucho más de lo que los lectores se pudieran imaginar.

14) LAS NUEVAS OPORTUNIDADES LABORALES: Es esta la nueva manera de trabajar en la historieta mexicana, y al mismo tiempo se lucha por reactivar el cómic en diversas partes del mundo, lo cual sería lo ideal y lo necesario en estos momentos. En la actualidad el cómic mexicano no solo es selectivo sino que existe un público tan diverso y amplio que esperan diversas publicaciones en todo sentido: Familiares, de adultos, educativos, políticos, etc. La reactivación de la industria del cómic si se diera adecuadamente se lograría dar trabajo a muchas personas, y darles buenos ingresos económicos, por lo que también se beneficiarían otras corrientes artísticas como son la animación, el cine, los libros, videojuegos, etc.

15) LAS NUEVAS REDES DE DISTRIBUCIÓN: Una de las cuestiones que se tomarían para el funcionamiento correcto de esta nueva empresa, es visualizar la nueva forma de distribución, la cual debería de ser independiente, para que verdaderamente se puedan distribuir los cómics autorales, los autores si desean subsistir y triunfar dentro de este medio deben de alejarse del clásico tradicional medio de distribución, ya que no es tan efectiva como algunos llegaron a suponer, ya que desgraciadamente el único defecto que hecha a perder a este medio es el cobro de los grandes porcentajes que los dueños desean de las publicaciones, ya que piensan que esta actividad genera enormes ingresos y lo cierto es que no es cierto, pues la mayoría de las veces los autores de la historieta terminan por pagar ciertos impuestos agresivos al producto, esto lo que ha ocasionado severamente es que las publicaciones sean descuidadas por los dueños editoriales, ya que en algunas ocasiones, en algunas ocasiones ni lo exhiben, o lo quitan, o las esconden.

16) LA COMPETICIÓN DE PUBLICACIONES Y LA DISTRIBUCIÓN ADECUADA: En este sentido las publicaciones en algunos casos muy excepcionales, hacen que las independientes se transformen en ediciones competitivas y se llegan a lastimar intereses personales de los dueños, ya que aquí uno de los problemas adicionales que enfrentan los historietistas es que no solo las empresas pertenecen a los dueños sino también las editoriales, y por lógica estos no desean

ediciones que puedan competir con sus productos; hasta que no llegue a cambiar esto en nuestro país, los cómics independientes tendrán la oportunidad de sobresalir por ellos mismos, ya que en ocasiones es preferible saber que no se vendió por la pésima calidad del producto que por no haber sido distribuido correctamente o bien porque no se le dio la oportunidad de ser disfrutado o coleccionado por un lector ansioso de nuevas historias.

17) LA HISTORIETA MEXICANA REVIVE DE EDICIONES: Es cierto en la actualidad la historieta nacional de calidad revive de este concepto, la razón se debe a que al no haber dentro del mercado gráfico las reediciones son el único camino de revivir ciertas glorias. Aunque no sea esto del todo cierto, ya que en las Editoriales de prestigio día con día llegan dibujantes profesionales a solicitar oportunidades de publicar su historieta, pero debido a la poca estabilidad del país y a la poca solvencia de la empresa se justifican bajo argumentos tradicionales como es que no hay dinero. En la actualidad algunas Editoriales como Vid han vuelto puesto a circular algunos ejemplares exitosos de Lágrimas, Risas y Amor así como otras historietas que anteriormente habían funcionado, en el medio editorial sin importar que esto deje fuera del mercado algunos proyectos viables y funcionales dentro de la historieta mexicana, pues los dueños prefieren arriesgarse con una edición aceptada que con nuevas propuestas que no saben si resultaran en el medio o no.

18) LA SITUACIÓN DE LAS HISTORIETAS SENSACIONALES EN LA ACTUALIDAD: La crisis del cómic mexicano no solo ha afectado a los productos tradicionales sino a las revistas maquileras como estas, en los principios de los años ochentas estas ediciones prometían ser un gran éxito, debido a que mezclaban elementos bizarros y de clase popular, su mayor aportación a la historieta, fueron chicas frondosas de anatómicas medidas, sin embargo a inicios de los años noventas surgieron nuevas editoriales que apoyaron más este concepto, desgraciadamente los nuevos títulos de estas publicaciones pese a usar contenidos más agresivos y sugestivos, fracasaron impunemente pues algunas de estas no contenían más de lo mismo, por lo que actualmente hasta este medio se encuentra estancado en la misma situación sin alguna solución por el momento.

19) LA CRISIS DEL CÓMIC MEXICANO: Esta caótica situación en la actualidad no solo se vive en el cómic mexicano, sino en todo el mundo pero digamos que se vive de manera más dramática en nuestro país, por los siguientes motivos. Primero aquí constantemente recurrimos a las

reimpresiones de títulos preferidos de manera constante, segundo las nuevas propuestas del cómic por lo general acaban archivadas, debido a la poca temeridad de los dueños, tercero las nuevas propuestas han sido acaparadas por las editoriales que no tienen ninguna intención de reactivar a la historieta mexicana de autor y calidad, por lo que el panorama en este sentido es muy triste, pero no desalentador ya que la historieta independiente sigue buscando abrir espacios, por medio de nuevas formas de publicidad y propaganda en eventos y espectáculos públicos.

20) LOS PROBLEMAS DE ANTAÑO EN LA PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN: Con respecto a este no hay casi nada nuevo que decir a excepción, que se agrega una nueva problemática, La Secretaría de Hacienda y Crédito Público, se suma a la lista de infractores de impuestos, pues resulta que por cada publicación de cualquier tipo, exigen el pago del 33% de impuesto al valor agregado, lo que ocasiona una verdadera molestia a los dueños editoriales como a los encargados del Periodismo Especializado en nuestro país.

En términos generales este problema se ha agudizado en nuestro país, por diversos factores implicados en el proceso, como por ejemplo los artistas de la historieta nacional, carecen de una industria de la animación, que apoye sus trabajos, lo cual hace más difícil el panorama laboral, en otros países como los Estados Unidos poseen alrededor de 20 o más empresas que se dedican a este ramo, por eso el cómic allá tiene mayores posibilidades de resolverse que en México. Otro factor es que en las Editoriales del extranjero las compañías invierten en sus artistas, situación que aquí es lejanamente visualizada en un futuro por diversas cuestiones, como la falta de dinero y confianza por los empresarios editoriales en estos conceptos. En otras palabras falta mucho por hacer, pero será mínimo si los empresarios les dieran a los dibujantes su voto de confianza y libertad, para poder lograr una mejor industria en todo sentido, otra de las cuestiones que se tiene que analizar es como intentar abrir un espacio al Periodismo Especializado, ya que por medio de este la historieta tiene mayor posibilidades de penetrar en nuestro país, con la preferencia de los lectores. Las Ferias y Convenciones de la historieta no deben de perder de vista los objetivos trazados, en su planeación y desarrollo, los cuales son mejorar la calidad de la historieta mexicana por medio del contacto cercano con los lectores, y dar oportunidades de desarrollo a los profesionales del cómic para poder solucionar el conflicto de la problemática y crisis del cómic mexicano, ya que si no ocurre la posibilidad de concretar una industria de la historieta, los futuros

proyectos y resoluciones a este problema, generaran una crisis masiva que terminará en la agonía y la muerte del cómic nacional.

Por otro lado los conflictos entre los dibujantes nacionales deben de acabar de una buena vez por todas, ya que de lo contrario nadie podrá disfrutar de la historieta mexicana, actualmente muchos dibujantes han hecho a un lado viejas rencillas, con la finalidad de poder trabajar nuevamente en una solución que sea del agrado de todos ellos, y los beneficiados sean tanto los lectores como los artistas del cómic en todo sentido. Por esto no debemos subestimar el problema, ya que de lo contrario ocurrirán cosas desagradables, como la crisis que enfrentó Marvel Comics en los años de 1990 y la industria del cómic en la televisión. En los años de 1990 a 1995 la casa de las ideas Marvel Comics Group División, enfrentó una de las más terribles crisis que uno se pudiera imaginar, una muestra de ello lo podemos ver recientemente en la industria americana, con la reciente crisis que enfrentó la *Editorial Marvel*, la casa de *Estudios Disney* y *las caricaturas norteamericanas*. Primero veremos el caso del consorcio de la casa de las ideas *Marvel Comics* que en los años de 1990 a 1995, debido sufrió un duro revés en su economía, primero debido a una desastrosa gestión lo que lo obligó a cambiar de director general, debido a que sus planes no habían colaborado mucho en la situación financiera de dicha empresa; posteriormente las ventas de las publicaciones disminuyeron constantemente a consecuencia de dicho relevo generacional, en otras palabras faltaban nuevos lectores que se sintieran cautivados hacia estas historias, el uso de portadas fluorescentes ahuyentó a los seguidores constantes, lo cual colapsa bastante el poder adquisitivo de la empresa. Después tuvieron que cerrar varias sucursales debido al enorme gasto que esto implicaba, lo que termina complicándose después de que *Marvel* gastara impunemente 60 millones de dólares, en la compra de una sucursal independiente, lo que produjo el enfado de los directivos y corporativos. El negocio de las adaptaciones cinematográficas con el objetivo de aprovechar la popularidad de los personajes resultó un fracaso, tanto para las películas como para la realización de las series de televisión, por lo que casa productora *New Line Cinema* termina por vender la franquicia de *Marvel*. Los productos de la mercadotecnia resultaron una inversión poco rentable, ya que la popularidad y ventas dependían exclusivamente de *los shows* y *las adaptaciones en televisión de las historietas* y si a esto le agregamos que su más cercano competidor *Image Comics* sobresalió en su mercadotecnia, la cancelación de algunas publicaciones, etc. El resultado de esto indudablemente fue la quiebra inevitable de esta casa gráfica, que durante los inicios del cómic se consolidó como una de las

mejores editoriales del mercado de los Estados Unidos, sin embargo ahora veremos las medidas resolutivas que tomaron para solucionar este dilema, lo cual implicó varios sacrificios de carácter extremista. Para los años de 1996 y 1998 ocurrió lo esperado *Marvel Comics* se declaró en bancarota, con una deuda que rebasaba los \$700 millones de dólares, mientras las pláticas con los acreedores continuaban, nuevamente llega un cambio de *Dirección Corporativa*, el puesto de *Editor en Jefe* lo ocupa *Bob Harras* que durante años se ocupó de las traducciones del grupo, sustituyendo a *Tom de Falco*, que había basado su política financiera en *los multicrossovers* y en las copias oscuras, de los héroes clásicos de la Editorial. Durante este mismo periodo, después de publicar *la Saga Los Héroes Renacen*, vuelven a llamar la atención del público, que inclusive acapara la atención de los *Cómics de Image*, recuperando el control, llaman a dibujantes que en el pasado, habían colaborado con ellos, lo que logra atraer la atención del público, después se analizó la evolución de los superhéroes y retoman el diseño de personajes casi olvidados por el público, como *Punisher*, *Los Inhumans*, *Daredevil*, etc. La acertada dirección de este jefe logra, dar ánimos a la empresa, pero sin embargo continuaba la disminución de los lectores hacia las historietas, y se consigue mantener los títulos actuales, pero esto no bastaba para poder sanar las deudas del consorcio, por lo que bajo una reestructuración del plan de mercadotecnia, se explotan los derechos cinematográficos de la nueva versión de *Spider-Man* para lo cual existen tres clientes prometedores como son *Sony Entertainment*, *Metro Goldwin Mayer* y *Paramount Pictures* principalmente.

En los años de 1999 y 2000 gracias a que la compañía de juguetes *Toy Biz*, (la cual había sido comprada por *Marvel*) presenta un plan de saneamiento de finanzas, que le permite volver a tomar las riendas de la compañía. El plan es sencillo la industria de juguetes mediante un contrato deciden hacer un convenio en el que ellos continúan siendo dueños de dicha corporación, pero la empresa de juguetes decide jugársela y decide apostar en grande, por medio de un apoyo financiero de 238 millones los cuales 230 se van al pago de la deuda económica con los trabajadores, deciden pagar el resto en cómodas mensualidades, se agrega un nuevo socio cinematográfico como *la 20th Century Fox*, inicia la producción de la película *X-MEN*. Pero esas no fueron las únicas buenas noticias sino que *Cytybank* aportó un préstamo de 60 millones de dólares que aliviano mucho la situación del grupo, posteriormente se actúo sobre las series de poco tiraje, así después de un pequeño estudio de mercado, se cancelaron los títulos que no llegaban a los 35,000 ejemplares, se suspendieron muchos ejemplares que no eran aceptados, por los lectores como *Alpha Flight*, *Hulk*,

*Heroes for Hire, Spiderman Unlimited, Warlock, Silver Surfer, Blade, Kazar*, etc. Desgraciadamente se cometieron injusticias entre las que podemos citar el despido del creativo *Stan Lee*, finalmente se pone en circulación una serie de nuevas publicaciones llamadas *Unlimited*, (esencial) las cuales, representaron la salvación para rescatar a los lectores perdidos de antaño. Por otro lado el rescate de esta empresa fue planeado con sumo cuidado, pues las historietas ante el impacto de los efectos audiovisuales de los videojuegos, la solución fue buscar a los mejores directores artísticos cinematográficos para poder elaborar conceptos como *Blade, SpiderMan* y sus respectivas secuelas, *Ghost Rider, Capitan América, Iron Fist, Black Panter, Morbius, Antman*, etc. El estudio reconoce que las cintas anteriormente mencionadas, no prometen en mucho ser un trancazo en taquillas, pero tendran un presupuesto adecuado para poder lograr un blindaje económico en ese sentido, por otro lado, las historietas que todos conocemos, fueron pensadas para que nuevos guionistas le dieran a los personajes un giro bastante inesperado, además de estudiar el número de *Los Crossovers*, pues lo que importa es la calidad de los mismos y no el número de publicaciones en circulación, las cancelaciones y despidos mejoraron la calidad de la empresa al grado de crear *páginas web especializadas* de esta compañía gráfica.

Ahora veamos el otro lado de la moneda, las series animadas de televisión en el año de 1994 entraron en una terrible crisis, debido que al igual que en la historieta, las caricaturas se repitieron constantemente, llevando a los televidentes a un terrible estancamiento que termino por confrontar la tan temible crisis. En ese mismo año el canal de paga *Cartoon Network*, con el propósito de poder generar nuevas opciones de entretenimiento, surgió unas series piloto denominadas *Cartoon Cartoons*, las cuales son series piloto de programas funcionales, de este tipo de programación surgieron series como *Las Chicas Súper poderosas, El Laboratorio de Dexter, Coraje el Perro Cobarde, Jhonny Bravo, Mike, Lu y Ogg*, etc. Estas series representaron en su inicio un nuevo formato dentro de la televisión, ya que dichas series, cambiaron el concepto que se tenía de los cartoons animados, muchas de estas series, confrontaron la competencia abierta con series de televisión japonesa como son *Yu-Gi-Oh!, Beyblade, Shaman-King, Medabots*, etc. Pero debido al manejo de sus argumentos, estas soportaron esta batalla y triunfaron sin ningún problema en las caricaturas americanas, sin embargo la crisis continua latente. Porque decimos que es latente, porque inclusive en este medio la crisis radica en presentar a los pequeños televidentes productos innovadores en donde al igual que un talento prometedor este involucrado el dibujo, aunque las

series como son *Los Simpsons*, *South Park* y *Padre de Familia* demuestren lo contrario, ya que lo importante de estas series es el argumento.

Por último la casa de los *Estudios Walt Disney* después de cuatro décadas de ofrecer películas, debido a que sus producciones presentaron carencias y deficiencias, ha condenado a esta casa al fracaso, algunos de sus principales seguidores opinan que esto se debió principalmente a que muchas de estas tramas en la actualidad ya no funcionan, pues los tiempos han cambiado y la gente desea ver historias mucho más acordes a estos tiempos modernos, otra teoría por la que se ha suscitado dicha quiebra es que los seguidores han preferido más series como el manga, ya que están más acorde a la misma realidad, aunque algunos expertos en el tema opinan que esto se debió a que tanto los argumentos de la series televisivas, como las de sus películas han quedado obsoletos y poco funcionales, y si a esto le agregamos la quiebra de la empresa por el despido masivo de sus empleados, el canal de televisión que poco ha aportado y la venta del parque de diversiones esto ha suscitado una serie de polémicas discusiones que han dado pie a buscar soluciones que ayuden a resanar dicho problema en esta industria de los dibujos animados.

En la historieta mexicana el panorama no es distinto a pesar de estar en pleno auge del Siglo XXI, los editores continúan editando historietas que hace más de tres décadas estaban en pleno auge periodístico, las nuevas propuestas han sido pocas y muy contadas como ejemplo de ello podemos citar a *Kingy el Peje* y las ediciones de *Conexión Manga*, *DibujArte*, *Artemanía*, *Dibujando Hentai* y *Erótica* estas ediciones no aportan algo sobresaliente en torno al cómic, ya que en la mayoría de estos contenidos son elaborados por gente ambiciosa sin escrúpulos, que lo único que le importa es ganar día con día, más dinero sin importarle la calidad de los productos que salen al mercado, la mayoría de estas propuestas son diseñadas por gente con poca experiencia profesional en el medio, mientras que los dibujantes profesionales con propuestas creativas e inteligentes son desplazadas, este es otro de los problemas, el dejar a cargo a gente ambiciosa y poco capacitada ya que su única ambición es poder generar ingresos desmesurados, sin importarle el sentir de los lectores. Actualmente algunos centros educativos en nuestra ciudad se han ocupado de darle una mayor difusión a la historieta, entre los cuales podemos mencionar a la Universidad del Gobierno del Distrito Federal, UNITEC, UAM, etc. Desgraciadamente, lo que falta es el campo propicio laboral para darle a esta opción profesional un despegue adecuado, en el año del 2001 se instaló en

nuestra metrópoli la opción de Dibujante Publicitario e Historietas impartido por la Escuela Profesional de Dibujo, en la cual se enseña todo lo relativo a este arte, pero a pesar de estos esfuerzos falta el impulso necesario para poder fortalecer dicha carrera profesional. Por otro lado las editoriales de la provincia mexicana continúan dando de que hablar, pero mientras que los proyectos no se les dé por parte de las editoriales el apoyo necesario, los esfuerzos que se han realizado hasta la fecha resultarán inútiles si no se considera las dificultades de los artistas moneros del momento, ya que son estas las que han puesto en jaque a la industria, en la actualidad la industria cultural de nuestro país por medio del *Consejo Nacional para la Cultura y las Artes*, ha puesto en circulación el plan de becas y fideicomisos en la cultura, la cual curiosamente apoya el resurgimiento del cómic totalmente, por desgracia son muy pocos los que saben el funcionamiento de dicho organismo público, ya que la mayoría de ellos se maneja mediante el patrocinio y la publicidad de empresas privadas, como *Peñafiel*, *Cinemex*, etc. Inclusive para poder dar las referencias de este programa de apoyo aún faltan muchas cosas por hacer, como muestra de ello, lo podemos ver en la poca promoción del instituto al difundir la historieta, ya que los artistas deben de promocionar su cómic personalmente, cosa que no ha resultado del todo grata, ya que la mayor parte del Estudio, debe pagar por los pasajes y las pérdidas materiales, otros conceptos editoriales han fracasado por copiar impunemente el estilo japonés de las historietas, como muestra de ello lo podemos ver en la historieta *Nueve Negro*, la cual es una copia muy similar al manga, aunque los detalles sean con ideología mexicana, se pierde mucho el contexto ya que estos productos causan confusión ya que no se sabe a ciencia cierta lo que el autor trata de dar a entender en su historia. Otro ejemplo lo podemos ver en *Serpio*, que después de haber fraguado un mal concepto de mercado acabó endeudando a la editorial por varios millones de pesos, por lo que su cancelación permanente, fue lo mejor que le pudo haber pasado en muchos años a la Casa del Nagual, su casa reproductora, por lo que es difícil plantear si hay evolución o no por el momento.

En México la animación es un terreno desconocido e ignorado, ya que en nuestro país muy pocas empresas se han dedicado en este ramo, recientemente la animación nacional se dispuso a proyectar uno de sus recientes trabajos en el año 2003 *Magos y Gigantes*, el cual resulta una novedad en este terreno, ya que después de casi 6 décadas de sequía en este aspecto, comienzan a sobresalir parte de estas producciones, si se tomara en cuenta más por los artistas del cómic, la promoción de la historieta resultaría más sencilla. Por otro lado las empresas editoriales, en nuestro



país se han encasillado en sacarle sangre a las piedras al enfrascarse en su modo de producción ortodoxa y obsoleta, la mayoría de los autores del cómic saben que para poder hablar de una industria plenamente conformada se necesita del apoyo de la Radio, Internet, Cine, Televisión, Publicidad, Periódicos, Páginas Web, etc. No obstante es necesario estimular a los lectores a acercarse a los puestos de periódicos, puesto que no se acercan puesto que no hay publicaciones gratificantes hacia éste, por lo que su único escape, se localiza en nuestro lector en la historieta japonesa o americana. Otra buena opción es seguir cultivando el amor por las historietas desde las pequeñas generaciones, pues a eso en buena parte se ha debido el éxito de la consagración del cómic en Estados Unidos y Japón, pues la cultura en este sentido paso a ser un canal abierto de manifestaciones culturales ricas y variadas, cosa que en nuestro país no pasa mucho, debido a la coyuntura de varias problemáticas como son la falta de conocimiento de esta opción, la diversidad de este género, encasillar a esta expresión como una subcultura, falta de inteligencia, etc.

Una opción más sería estudiar más a fondo este medio de comunicación y demostrar si su influencia como algunos intelectuales afirman será comprobar, hasta que punto perjudica esta obra como una conducta, en la sociedad, cosa que aquí en ese sentido no se demuestra tan plenamente pues al contrario de otros países, no se puede expandir más de lo necesario. Muchas propuestas ni siquiera han sido estudiadas ya que los encargados de los medios de comunicación escrita atienden con más vehemencia otros asuntos que son más importantes, lo que obliga a los dibujantes a caer en manos de estafadores y truhanes que saben aprovecharse de la situación, lo que presiona a los artistas a abandonar sus sueños debido al poco apoyo de los dueños editoriales en nuestro país. En muchas de las empresas por ejemplo citaremos el caso de Editopóster se abusa del personal, pues la mayoría de la gente que participa en ciertas promociones solamente los jefes editoriales y coeditores aprovechan la inocencia de su público y se burlan de ellos, prometiéndoles la publicación periódica de su historieta, desgraciadamente por cuestiones de palancas y recomendaciones personales los que acaban publican son los amigos de estos, y al talento lo empiezan a relegar al grado de hacerle la vida imposible, a los colaboradores cercanos, sin importar el talento de la gente, por lo que trabajar dentro del Periodismo de Entretenimiento no resulta nada sencillo. Debido a todo esto que mencionamos es muy difícil que la historieta pueda ser muy similar a la de otros países pese a contar con elementos que no se encuentran en otros sitios de América Latina, sin embargo es cuestión de esperar un verdadero milagro en este sentido.



# Glosario

## GLOSARIO DE TERMINOS

ANIMACIÓN: Es el proceso fílmico por medio del cual las imágenes de las caricaturas y las figuras tridimensionales cobran vida en una sola entidad existen programas de computarizados por medio de los cuales se puede poner en práctica este proceso como *animatronics, etc.*

ANIME: Son la serie de mangas adaptadas al formato de la televisión. Es la palabra utilizada para describir a la animación en video. Antes de la década de los años 70's a veces se utilizaba el término *TV manga* o *manga eiga*. Y contra lo que lo mucha gente cree en los países occidentales, la mayoría del anime esta enfocado a niños y adolescentes, debido a la variedad de productos relacionados a las historias que se ponen a la venta. Algunos animes han sido enfocados a jóvenes de edad universitaria, pero en general, el segmento de personas adultas lectoras no esta interesada en el anime. Anime es el equivalente similar a Cartoon en inglés, con la característica de que ambas se mueven en los subgéneros, es decir, no son tomados en cuenta por grandes elites culturales. En Japón el Anime es una gran industria y mucho mayor que en Norteamérica, lo cual es mucho decir; es producido en tres formas: *Episodios televisivos*, *Animación Original en Video (OVAS)* y *películas de gran formato*. En todo caso el Anime es una palabra muy utilizada en Japón que fue tomada del Francés (*anaim* o *anime*) para designar cualquier obra de animación; en un principio se utilizó este término se le conoció como *Japanese Animation* luego la palabra sufrió ciertas modificaciones y se conoció como *Japanimation*, para luego quedar definitivamente como la conocemos en la actualidad, fuera de este país se usa este término para referirse a las obras de animación cuyos elementos intelectuales y técnicos tienen su origen en Japón. Notése que en muchas animaciones americanas, el trabajo del dibujo, el entintado y la animación son efectuados en Japón, donde la industria de la animación es tomada como la industria cinematográfica estadounidense.

ANIME BOOK: Es un manga hecho a partir de fotogramas de un anime. De esta forma se realiza un álbum de cómic, dichos fotogramas se utilizan como viñetas en el mismo

BISHONEN: Así se les llama a los chicos guapos que participan en el anime o mangas y que poseen como características una belleza extrema. También se utiliza este término para denominar a los mangas y a los animes donde salen estas bellezas.

BISHOUJO: Es la contraparte masculina es decir son las chicas guapas y lindas que protagonizan las series románticas o las de aventura. Ojo hay ciertas personas que dicen que estos cómics específicamente se abarcan hacia el público lesbico y gay, una traducción adecuada de este concepto es chicas lindas.

BONDAGE: Este concepto se pronuncia de manera adecuada Bondad y se usa para definir un estado de sumisión, pero de manera concreta se utiliza para definir un estado de sumisión para catalogar a los personajes femeninos que indudablemente en algunas ocasiones o la mayoría de ellas terminan siendo atadas por el villano de la historia, la razón "válida" de este encarcelamiento se debe a que éste evita que la heroína escape, aunque debido a razones mucho más técnicas de su argumento con esto se justifica el poder subliminal del hombre sobre la mujer ya que tanto la mujer como la libertad de este le pertenecen por completo.

BUNKO: Son los libros de mangas de bolsillo. Es uno de los tres formatos standard de los tomos que se manejan en el manga por lo general sus medidas son de 10'5 X 15 cms y tienen aproximadamente un contenido de 200 páginas.

CAMEO: En las historietas americanas como en las japonesas se utiliza similarmente este concepto, ya que es utilizado para hacer mención de un personaje conocido ya sea de la animación americana como de la japonesa, para hacer una aparición breve dentro de alguna serie, no obstante en la industria norteamericana del cine se le utiliza más comúnmente para hacer un breve homenaje a su creador o algún artista que ha dado popularidad a un personaje en particular.

CARDS: En la industria del cómic existen diversos tipos de tarjetas las cuales sirven para jugar juegos de rol muy similares a los del *magic*, sin embargo en la industria americana son más comunes encontrar las tarjetas de rol que las gráficas.

CARTOONS: Son aquellas series de dibujos animados los cuales son adaptados para el formato de televisión en un principio estas series eran en formato blanco y negro y algunas series que sobresalían eran *Popeye* y *El Llanero Solitario* posteriormente por medio de algunas mejores y

modificaciones los *Hermanos Warner Brother* incluyeron el sistema *audiophone* lo cual le dio a estas series cambios considerables como la incursión del sonido y la voz doblada, con esto se introduce al mismo tiempo después de algunos años la remasterización y digitalización de estas y salieron en formato a color entre las que podemos señalar *Tom y Jerry*, *La Pantera Rosa*, *Looney Toones*, etc.

CHAKRAS: En el campo de la teología existe que en la base de la columna vertebral se encuentra dormido y enroscado un poder cósmico, llamado *kundalini* el cual se asemeja a la forma de una serpiente, para que fluya esta energía el cuerpo astral y el cuerpo físico están conectados estrechamente, los puntos vitales fluyen por los *nadis* los cuales son la materia sutil de estos en estos corren energía psíquica o vital localizado en la columna vertebral del cuerpo humano. Estos conforman a su vez los *chakras* también llamados *los siete centros energéticos*, para su funcionamiento correcto se deben purificar todos estos elementos, a continuación explicaremos los significados de estos centros energéticos los cuales se hallan en orden ascendente y descendente y realizan importantes funciones como elevar, sanar y curar el cuerpo humano; el origen de estos conceptos es de origen hindú y oriental. El primer *chakra* se conoce como *Muladhara* esta situado de manera astral en la base de la columna vertebral y es el centro de las emociones y de las sensaciones, su color aúrico es el amarillo. El segundo *chakra* es *Svadhithana* o *Swadihistana* se encuentra localizado a nivel de los órganos genitales y es el centro del carácter así como de la voluntad superior es la mansión del equilibrio *Ying-Yang* su color aúrico es el bermellón. El tercero es *Manipura* esta situado en la región umbilical es la mansión de una energía conocida como *prana* y es el centro del poder energético; el cuarto *Anahata* esta situado sobre el corazón y es el centro del amor universal domina los cuatro elementos agua, tierra, aire y fuego su color aúrico es el rojo vivo, el quinto es *Vishuddha* esta localizado a nivel de la garganta y es el centro de la inteligencia superior, su color aúrico es el azul, el sexto es *Agna* o *Ajna* esta situado entre las cejas y es el centro de la supraconsciencia y domina los poderes del tercer ojo, su color aúrico es el blanco brillante el séptimo es *Sahstara* o *Loto de los Mil Petalos* esta situado en la corona de la cabeza y es la morada de los seres superiores como *Dios*, *Buda*, *El Gran Espiritu* etc.; es el centro de la iluminación y de la unión con todo su color aúrico es el morado brillante los siete al conjugarse llega a la contemplación de la eternidad, alcanzando el grado de la inmortalidad.

CÓMICS BOOKS: En el año de 1930 después de haber aparecido la historieta; en los Estados Unidos apareció el formato *Cómic Book* la cual era una publicación periódica, de un pequeño formato, la cual incluía una o varias historietas completas con personajes fijos, la línea periodística de estos trabajos inició en el año de 1934 con la aparición de la obra *Famous Funnies*, en esta aparecieron por primera vez las obras de *Flash Gordon*, *Félix The Cat*, *Betty Boop*, *Mickey Mouse* y *Donald Duck*. *El Cómic Book*, permitió a las tiras de dibujos animados, al independizarse del soporte brindado por los periódicos y abrirse a un mercado de consumidores mucho más específico.

CÓMIC INDEPENDIENTE: Le llamamos cómic independiente a aquél trabajo que subsiste dentro del medio editorial de modo autónomo a los medios editoriales establecidos, este modo de trabajo incursiono a mediados de los ochentas al establecerse la crisis del medio en algunas editoriales debido al apoyo que algunos dueños optaron para apoyar a la historieta sensacionalista, en este tipo de trabajo los mismos autores en compañía de un grupo de colaboradores deciden el día de circulación, el tipo de impresión, el taller etc, este tipo de historietas sufre constantemente ataques indirectos por parte de los empresarios debido a que consideran a estas alternativas una agresión a los lectores, pero no es así, de hecho las mejores revistas que han existido han pertenecido a este mercado.

COMISIÓN DE PUBLICACIONES: Es un organismo público que se encarga de vigilar y supervisar las publicaciones en los medios editoriales y las clasifica de acuerdo a ciertos criterios como son los valores morales y la buena educación, desgraciadamente esta empresa ha sido objeto de muchas críticas debido a que se presta mucho a la corrupción debido a las múltiples publicaciones de las historietas sensacionalistas, la clasificación que otorga este grupo a las publicaciones es A revista apta para niños y adolescentes, género familiar, B si la revista es para adolescentes y adultos los cuales oscilan entre los 18 y 35 años y C estrictamente adultos.

CONVENCIONES: Es un evento que se realiza año con año en México las convenciones de cómics se realizan cada cuatrimestre de esta manera, se trata de copiar una industria similar a la que existe en los Estados Unidos de Norteamérica, no obstante en nuestro país se encuentran ciertos objetivos que no han sido trabajados por los promotores los cuales conforman la verdadera intención de estas

reuniones solucionar los problemas generados en el ámbito del cómic, desgraciadamente pocas exposiciones son las que valen la pena asistir.

COSTUMEPLAY O COSTPLAY: Las primeras convenciones de este género llamaron tanto la atención que generaron toda una fiebre dentro de este ámbito, en los Estados Unidos se le denominó *Costplay* mientras que en Japón esta expresión artística se le conoció bajo el nombre de *Costumeplay* la cual consiste en disfrazarse de algún personaje del cómic que el lector admira o se identifica, una tradición que en nuestro país se realiza cada cuatrimestre en las convenciones de cómics donde hay un concurso para el mejor atuendo de la exposición.

CROSSOVERS: Estas publicaciones especiales obedecen a ciertas razones de mercadotecnia como son la fusión de empresas, el apoyo de las editoriales o los patrocinios de una marca en particular, en los Estados Unidos estas ediciones se conocen como la fusión de dos personajes en una presentación especial algunos títulos conocidos en nuestro país han sido *Superman-Spider Man*, *Los Hombres X- Los Jóvenes Titanes*, *Avengers-JLA*, etc.

CULTURA POP: Se le llaman a todas aquellas expresiones e iconos culturales que simbolizaron algo en la cultura de una civilización o aquella tendencia o moda que se puso de moda debido a ciertos factores culturales circunstanciales como son las faldas, bailes, expresiones, *slogans*, etc.

DOBLAJE: Es el trabajo artístico y escénico en el cual los actores de doblaje le imprimen un sello personal a las películas, caricaturas, documentales, series de televisión y comerciales. Para realizar este trabajo, se requiere por lo menos estudiar constantemente la carrera de actuación así como la de locución comercial, así como ejercitar la voz, nuestro país durante varios años ha sobresalido dentro de este ramo.

DOUJINSHIN: Literalmente significa *publicación de la misma gente* refiriéndose a la creación de personas interesadas en el mismo campo. La palabra comenzó a utilizarse entre grupos literarios que imitaban el estilo de un autor en particular y no es específicamente del mundo del anime o del manga. Dentro de él, esta palabra se refiere a cualquier manga del género amateur que en muchas ocasiones es publicado por los mismos autores especialmente, aquellos basados en historias

existentes en el anime o el manga. Este es el trabajo de los artistas independientes que toman las características del dibujo narrativa etc. En el cómic americano esto lo podemos notar con las creaciones de grandes artistas ya que muchos tienden a copiar el estilo de cierto artista, pero jamás se igualan con el original. Entre los artistas orientales con mayor representatividad se encuentran *Ozaki Minami*. También se puede decir que son la versión gráfica de *los fanfiction*. A pesar de que son hechas por supuestamente dibujantes no profesionales, algunos *doujinshins* son verdaderas obras de arte gráfica y secuencial que incluso llegan a superar a su autor original. Aunque basan sus trabajos en otros mangas mucho más comerciales o muchas o algunas son de poca calidad, por lo general son trabajos de pocas páginas y algunas son de alta calidad. Se pueden encontrar a muchos artistas talentosos creando *doujinshins*. También es necesario señalar que muchos contenidos de esta especialidad son parodias o alternativas y muchos son los que se aventuran en temas explicaos para adultos. El grupo *Clamp* comenzó su labor haciendo este tipo de obras artísticas.

ECCHI: Es una palabra que se utiliza más comúnmente para designar todo aquel material gráfico que esta destinado para la venta de carácter pornográfico. Es de hecho una variación del *Hentai* y se trata de un estilo o tipo de contenido presente en algunos *Mangas* y *Anime* que se caracterizan por mostrar escenas eróticas suaves y picantes, pero para ser más precisos es mostrar desnudos sin llegar al acto sexual su intención es más desprender la risa de los televidentes y lectores que el de excitar lo que podemos entender como una sexi-comedia.

ENERGÍA VRIL: Julio Verne en su obra *Viaje al Centro de la Tierra* describe que existe un liquido de origen verdoso con alto potencial de energía el cual es capaz de hacer ciertas funciones debido a que nuestro planeta como otras cosas esta hecho de materia orgánica, algunos autores como Emilio Salgari la describen como la luz de la vida aunque no esta claro de que elementos y compuestos químicos esta hecha dicha sustancia lo que ha sido claro es que realiza diversas labores como un energético adaptado a la vida terrestre.



ESTUDIOS: Se le llama estudio al grupo de dibujantes profesionales que después de cierto periodo han sabido sacar adelante un proyecto personal de trabajo, con una propuesta al público en ciertas ocasiones el grupo puede depender de ciertos apoyos y patrocinios reconocidos y en otras circunstancias el equipo de trabajo puede no requerir de estos servicios no importando el giro comercial a la que la empresa se dedique. De hecho en nuestro es muy excepcional la situación cuando los artistas del cómic se fusionan bajo esta modalidad, pero los que han sobrevivido han durado por muchos años una muestra de ello son el estudio del maestro Sixto Valencia, Ruben Lara y de manera muy reciente ¡Ka-Boom! Cómics.

FANZINES: Son las publicaciones realizadas por algún club de aficionados al anime, generalmente con pocos recursos. Su nombre se deriva de la fusión de las palabras inglesas *Fans* y *Magazines*, por lo que *fanzine* quiere decir revistas hechas para y por aficionados. Son revistas sin búsqueda de lucro, hechas con medios escasos y vendidas a un precio que por lo particular es casi idéntico al de costo de envío y de al precio de costo.

FREAKI: Es la denominación que reciben los lectores de este género sólo que con la pequeña diferencia de que ellos no son conocedores ni expertos en el manejo de algún tema en el occidente esta palabra es su denominación mientras que en Japón *Otaku* es su denominación a este concepto, proviene literalmente de la palabra inglesa *Freak* que traducida al nuestro idioma es igual a monstruo en los años ochenta empezó a usarse en los Estados Unidos para catalogar a la gente flipada la cual era usada como una especie de insulto posteriormente se deformó y se derivó la palabra *freaky* hasta que en el oriente esta concepción se llamó *otaku*, en términos generales no ha sido aceptada esta palabra por la Real Academia Española por lo que su significado en este medio es un fan obsesivo de su serie favorita que los hay de todos los tipos, pero se tiende a asociar con series de ciencia-ficción, rol o manga.

GNOMULONES: Seres mágicos que habitan las comunidades de la naturaleza y quienes se les llamaban guardianes de la naturaleza debido a que poseían poderes mágicos se decía que dependiendo de las obras que uno tenía en la vida era el gnomo que uno encontraba en su destino, en algunas ocasiones burlaban a los viajeros ya que buscaban su legendario oro tras el arco iris, y algunos eran de naturaleza perversa.

HENTAI: Este concepto se pronuncia de manera correcta jentai y significa literalmente Pervertido, y este nombre fue el que se le dio al género del manga y anime erótico. Algunos hentai presentan un argumento elaborado, pero el centro de la atención será siempre el sexo de manera explícita. En el hentai es común el sexo lésbico o los personajes femeninos bisexuales, dentro de esta corriente podemos encontrar *anime*, *art books*, *dibujo japonés* en general, dentro de sus propuestas encontramos el tema clásico mujeres con hombres, y *el Gay Hentai hombre/mujer, mujer/mujer*. En el Japón el término es usado para denominar productos de carácter porno así como algunos subgéneros derivados del mismo como *Sukebe*, *Ecchi*, *H-Manga*, *H*, *Echhi*, los cuales son modismos generados del manga y se refieren a las actividades sexuales de cualquier tipo, este tipo de trabajos que representan el sexo explícito se les conoce como *ero-manga* o *H-manga*.

HISTORIETA SENSACIONALISTA: En 1985 surge este concepto de historieta, la cual surgió como una alternativa ante la escasez de publicaciones en el cómic, las primeras revistas de este corte satisfacían las necesidades de los lectores de clase media baja, los cuales se identificaron plenamente con estos trabajos editoriales, debido a su poca calidad periodística muchas de estas publicaciones son hechas en papel revolución reciclado y de pésima calidad, con el paso de los años estas abordaron temáticas orientales, con lo cual lograron una mayor penetración hacia sus lectores asiduos, son llamadas historietas de reciclaje o maquila debido a que su productividad comprende un volumen excesivo de ejemplares y grandes ganancias para los dueños editoriales.

HISTORIETA DE COLECCIONISTAS: Una nueva modalidad que se impuso en los cómics impuesta por el dibujante Óscar González Loyo en la cual cada número de historieta va seriado y enlazado a la historieta donde el último episodio con el que se concluye una nueva anécdota, se inicia el próximo número, se recomienda por lo general tener completa la colección pues cada número adquiere cada vez más valor económico.

LOLITAS: Se le denomina lolitas a las jovencitas japonesas, las cuales debido a su corta edad atraen demasiado la atención de los adultos, esto se debe a que su inocencia y su cara angelical son su principal atractivo, algunas de estas, en algunas ocasiones, según se cuenta son maestras en el arte de hacer el amor, la mayoría de estas personas están en la edad de los 14 a los 16 años por lo general, aunque su intención no es la provocación hacia los adultos, esto se da debido a muchos factores como son la vestimenta de los colegios, la cual es cada vez un poco más ajustada lo cual se presta en muchos casos a malinterpretaciones, en este sentido.

MANGA: Su pronunciación correcta, dentro del estudio japonés significa literalmente man hombre y gai que significa informal es el término usado por primera vez en el año 1814, por el pintor y grabador japonés *Hokusai Katsushika* (1760-1849), maestro en el arte de la xilografía estilo *Ukiyo-e* que partió de los principios *man* que originalmente en lengua japonés significa *involuntario o cómico* y *gai dibujo o pintura*, crea esta palabra al referirse al arte no formal, fresco y secuencial que él mismo y otros artistas practicaban en esos tiempos y que evoluciono hasta transformarse en lo que hoy conocemos como cómics o historietas japonesas su traducción más literal son dibujos irresponsables, actualmente es el vocablo utilizado para designar al cómic japonés, cabe decir que el manga no es ningún estilo concreto de dibujo o argumento. Simplemente se creó este término para describir la caricatura o el dibujo humorístico en general aunque la mayoría lo ha empleado exclusivamente para el cómic japonés. El *manga* ha tenido buena aceptación en varios países fuera del Japón y las traducciones pueden ser encontradas en mandarín, inglés, francés, italiano y español entre otros idiomas. En Estados Unidos se encuentra generalmente en formato de cómic (30-42 páginas) es el que muchos japoneses conocen como *honyaku kammikksu* (cómic traducidos) o *eigo-ban* (versión inglesa) pero nunca manga, se leen de atrás hacia delante.

MANGAKA: Se le dice así a quienes crean los mangas japoneses. Los manga-kas son generalmente responsables de la distribución, dibujo y diseño de caracteres y proveen a sus asistentes con información de dirección artística, sobre aspectos laborales como son el entintado, pantallas, efectos de sonido y otros detalles. Además la gran mayoría de los manga-kas escriben sus propias historias y diálogos. El profesionalismo de un mangaka es a veces medido por el número de mangas que manejan al mismo tiempo. Algunos autores célebres en este sentido son *Akira Toriyama*, *Osamu Tezuka*, el grupo *Clamp* entre otros.

MANGA NO KAMISAMA: Literalmente significa Dios del Manga es uno de los calificativos que se le puede dar a muy pocos artistas profesionales, de hecho a muy pocos artistas se les puede llamar así uno de ellos es *Osamu Tezuka* quien fue el primer dibujante oriental y creó a personajes como *Astroboy*, *La Princesa Caballero* y *Kimba El León Blanco*.

MECHA: Es una contracción de las palabra *mecchanicals*, y es un término usado para maquinaria, robots o equipo. Particularmente se refiere a robots gigantes, probablemente utilizado por primera vez en algunas películas del legendario monstruo *Godzilla*, los diseños de las mechas han tomado gran importancia en la producción de las series de anime pero no han sido sobresalientes para el éxito del manga, inclusive muchos autores han tomado como referencia este tema. De hecho este tema se utiliza en la historieta japonesa para hacer referencia a todas aquellos objetos que tengan que ver con la mecánica por ejemplo armas, armaduras, vehículos, robots gigantes, el primer filme de este género se llamaba *Magera* y era un pájaro gigante que sacaba rayos por los ojos.

MINI- HISTORIETA (DE BOLSILLO): La mini historieta fue un formato que introdujo la editorial *Editormex* a mediados de los años ochenta en la cual un cómic era adaptado bajo esta modalidad, algunos conceptos que se derivaron en este estilo fueron *Capulina* y *Zor y los Invencibles*, posteriormente estos dejaron de ser vendidos y las editoriales los cancelaron debido a que consideraron este tipo de inversión una gran pérdida económica para los dueños; entre los voceadores se le conoció a esta revista como libro de bolsillo.

NINJAS: Guerreros legendarios del Japón los cuales nacieron en la época de los conflictos políticos y militares, estos poderosos combatientes eran en ocasiones servidores pagados por los gobiernos en ruptura gracias a ello nacieron muchas leyendas en el antiguo imperio del sol, son excelentes maestros en artes marciales y excelentes maestros en el manejo de varias armas como son los *chakos*, espadas, *katanas*, cerbatanas, dagas, cuchillos, etc., son médicos excelentes y dominan el arte de la acupuntura china la cual puede matar y sanar a las personas, utilizan vestimentas de acuerdo al ambiente en que combaten blanco si es nieve, etc. son escurridizos y en algunas ocasiones prefieren el suicidio (*harakiri*) antes que delatar a sus benefactores. Después de los conflictos políticos y militares muchos de ellos quedaron confinados a sus aldeas.

SAMURAIS: Muchos de estos guerreros se especializaban en distintas escuelas de combate que existen en Japón algunos de ellos inclusive son mujeres la mayoría de ellos gustaban atacar al anochecer y son casi por lo general alquilados por el mejor postor algunos de estos luchaban por lograr el derrocamiento y en el periodo histórico que más sobresalieron fue en el reinado Meiji, Toukawa, etc., La Mayoría de estos guerreros se caracterizaban por vivir lejos de las civilizaciones y por sus técnicas de combate ortodoxas así como por su vestimenta que es el clásico Kimono y la larga cabellera, para protegerse muchos de ellos recurrieron a armaduras diseñadas por los animales tradicionales de esa región como el Dragón, Cobra, Serpiente, Tigre, etc.

OTAKU: En Japón se les llama así a todos los fanáticos de cualquier cosa, el término ha pasado a servir para poder referirse a los aficionados de la animación japonesa aunque para los japoneses esta palabra casi resulta un medio idóneo para llegar a la ofensa pues su significado original son aquellos son personas que se dedican a ser insulsas y estúpidas debido a que solamente se dedican a leer historietas, también se les dice *Otakus* aquellas personas que están obsesionadas por un tema, sin embargo dentro de nuestro país a los aficionados de este género. En nuestro país resulta contradictorio esta concepción pues aquí se toma como un honor, y es que en Japón es uno de los términos más usados para referirse a los coleccionistas compulsivos que no piensan en otra cuestión que no sea hablar o escribir de su serie, esta palabra proviene de las palabras *o-taku* la última se puede interpretar literalmente como *estas en tu casa*, pero también en este país tiene otros usos ya que esta palabra es señalada para referimos a usted con respeto.

OVAS: Su significado literalmente es *Original Video Animation* y son las miniseries que se estrenan exclusivamente a través de estos videos, también se les utiliza para poder referimos a una película de animación japonesa que estrictamente para la venta directa, otra forma de llamarle son capítulos especiales de anime los cuales no se transmiten en la serie normal, su duración es de 30 a 45 minutos, en muchos casos se realizan estos trabajos en forma de recopilación, y son historias que por lo general requieren de más de un video para concluirlos, pero sin llegar a ser películas por esta razón los juegos de rol cobran mucha importancia para los seguidores japoneses ya que ellos se sienten protagonistas del mismo juego como en el propio anime, por esto en algunas ocasiones algunas historias son consideradas debido a su potencial juegos de anime y viceversa como *Final Fantasy*, *Chrono Cross*, *Magic Knight Rayearth* entre otros.

PULPS: Durante las primeras décadas del Siglo XX, aparecieron en los Estados Unidos nuevas publicaciones las cuales fueron heredadas directamente de los folletos, conocida como Pulp o también conocida como pasta de papel, los contenidos de estas ediciones estaban clasificadas en varios géneros básicos los cuales son: Suspense, misterio, acción y fantasía., Ciencia Ficción, Novela Policiaca, Westwern, etc; sus primeras apariciones eran en formato estándar grande, a doble columna, en un tamaño de 25X 17.7 cms, confeccionados en pulpa de madera, de hecho de este elemento se derivó su nombre, constaban de cien páginas, con llamativas cubiertas a color y con un precio accesible de diez a veinticinco centavos, sin embargo hay mucha gente que considere

que de aquí nacieron las historias de Ciencia Ficción, sin embargo estas obras eran consideradas historietas de desecho, por estas elaboradas con papel de corriente y barato y sirvieron después para adaptaciones cinematográficas de algunos cómics hechos en este formato.

PORTAFOLIOS: Este concepto se da al cuaderno de dibujo o *block* de dibujo en el cual los dibujantes profesionales llevan dibujando constantemente en ellos se puede percibir como ha ido desarrollándose el estilo de este dibujante en todas las facetas, por lo general en las convenciones de historietas es solicitado este como *currículum* de los artistas del cómic, por las grandes editoriales con la finalidad de buscar opciones de trabajo.

ROBOTS: Sistemas sofisticados que manejan diversas funciones aunque la cibernética rama que se encarga de diseñar estos aparatos complejos aun se encuentra en desarrollo algunos mecanismos que han sido diseñados tienen diversas labores asignadas como hacer más simple y fácil la vida de los seres humanos en tareas que requieren de mucho esfuerzo.

REIMPRESIONES Se le llaman reimpressiones a los trabajos periodísticos que vuelven a ser impresos en un segundo, tercer y cuarto tiraje debido a la aceptación de los lectores, por lo cual con este tipo de trabajos se cubre la demanda de los lectores.

SANTUARIO: La concepción de esta palabra proviene de la palabra latina *sanctuarium* que significa lugar de reverencia, en la actualidad el santuario es aquel lugar en el que una persona se siente en paz o bien su lugar de preferencia para meditar y tranquilizarse.

SHOJO: Se denomina como *Shoyo*, y literalmente significa chica en japonés, y es un término que los fans utilizan para referirse al género del manga y anime conocido como *Shoujo-manga* o mejor conocido como *historietas para chicas*, se caracteriza por presentar historias de corte romántico llenas de sentimentalismo y de un ternura a un grado superlativo y para mostrar una visión del amor y de la vida muy idealizado, sin embargo del *Shoujo*, se desprenden subgéneros más crudos y serios como el *Yuri* y el *Yaoi*. Este tipo de trabajos muchas veces contiene historias compelas e interacción con los personajes, el romance es muy usado pero no es exclusivo un ejemplo de esto son las historias como *Utena el anillo mágico* las cuales pese a manejar el shoujo tiene seguidores

masculinos, por lo general suelen dibujarse con tramas muy distintas a las usadas en el estilo shonen y con líneas finas que trazan los distintos detalles, con ciertas frecuencia, las estructuras de las viñetas tienen una serie de ángulos extraños, mientras que en este género casi siempre trazadas con ángulos cuadrados, el *shojo* manga no está limitado a ciertos tipos de historias de amor, también existe el *shojo* de terror, de ciencia ficción, de misterio, etc. Hay en este género inclusive ocasiones en las que el amor no llega a visualizarse lejanamente actualmente cada vez más autores masculinos dibujan el *shojo manga*, hace años esto hubiera sido mal visto, pero hoy en día se considera de lo más normal, este género de cómics está enfocado hacia los jóvenes de 6 a 18 años, la clasificación desde luego no tiene nada que ver con el estilo de narración o artístico por lo mismo no tiene nada que ver con el contenido, si bien la mayoría de los *mangakas* de este género son mujeres existen varios hombres que han tenido éxito al dibujar estas historias, entre los que podemos citar a *Rumiko Takashi* creadora de *Sailor Moon*, así como sobresalen otras obras como son *Superia* y *Wings*.

SHOJO MANGA: Inicialmente fue manga para chicas adolescentes pero ahora se define como *manga de chicas* en otras palabras las lectoras de este género son jovencitas pues, el *shojo manga* ha tenido una gran diversidad en el país, como cualquier otro trabajo del manga, toca varios temas, hablando en términos numéricos el 35% de los mangas publicados en Japón pertenecen a este género, del cual es muy difícil definir las características en su mayoría enfatiza las emociones y el ambiente es más de acción, su argumento es muy complicado y el estilo es mucho más impresionista, caracterizándose más a menudo por sus aspectos físicos alargados, en este tipo de temática se tiende a discriminar todo aquello que puede parecer antiestético y fija su atención en los detalles así como el estilo de vestir adquiere una importancia vital para darle a estos trabajos gráficos una calidad, presentación e importancia.

SHOJU AI: Como anteriormente explicamos la palabra *Shoujo* significa Chica mientras que la terminación *Ai* su interpretación correcta es amor y con este nombre se designa al anime cuya atención gira en torno a las relaciones románticas, que se da entre dos chicas en un sentido no sexual o por lo menos en un contexto menos erótico como se podría pensarse que pueda ser establecer una relación amorosa más profunda, este término se usa especialmente cuando las chicas son muy jóvenes, las historietas de *Shojo-Ai* se enfocan más hacia la parte sentimental.



SHOUNEN: Este trabajo representa la contraparte del *Shojo*, los temas son hechos para los hombres, por ejemplo las temáticas que abarcan clásicamente son los deportes, robots gigantes, aventuras, etc. Algunos ejemplos de estas obras son *Mazinger*, *Los Supercampeones*, *Slam Dunk*, entre muchas otras series japonesas, como desde luego hay para chicas, este sin duda es uno de los géneros más exitosos del anime en todo el mundo, este triunfo se debe a que conjuntamente se utiliza la acción, drama y sensacionalismo adictivo, dentro de esta dinámica existen tres elementos como es el esfuerzo, la amistad y el triunfo, un ejemplo clásico de esto sería *Dragon Ball*. Los primeros mangas lograron una circulación masiva y al ser impresos fueron editados en formato telefónico, en un principio estaban dirigidos hacia la audiencia masculina, existen varias revistas que dominan este tipo de publicaciones entre las que podemos citar *Sornen Jun*, *Sunday* y *el Shonen Champion*.

SUB-FANZINES: Se les conoce así a los grupos de aficionados que se encargan de traducir y subtítular las cintas de anime, las cuales por lo general son inéditas en sus respectivos países, se distribuyen solo entre los fans, cobrando los costos básicos, este renglón es bastante cuidado debido a que es muy fácil dedicarse a la piratería, en el Periodismo se aplica a las publicaciones de cintas y series animadas que son traducidas bajo una breve reseña o sinopsis.

TIRA CÓMICA: Son formatos de historietas breves que mediante un desplegado de tres a cuatro cuadros se narra una situación o problemática la cual tiene un desenlace feliz o triste dependiendo del giro que el autor considere por lo general es feliz, aunque hay ciertas excepciones a la regla.

YAOI: Es el termino japonés que significa sin sentido y es a su vez uno de los subgéneros del manga que trata las relaciones sentimentales entre los hombres se diferencia un poco del género *Shonen Ai* debido a que su contenido gráfico contiene escenas sexuales subidas de tono, lo cual nos indica que maneja cierto tipo de censura, en todo caso es un manga de temática homosexual dibujado para chicas y que también entre sus seguidores tiene público masculino, pero en un grado menor, apareció por primera vez en el año de 1992, sus protagonistas son chicos apuestos los cuales tienen una relación sentimental, esta palabra tiene ciertas derivaciones como son los terminos *yama-nashi*, *ochi-nashi*, *imi-nashi*, etc que pueden traducirse a tres aspectos fundamentales

como son sin sentido, sin argumento y sin desenlace, lo que podemos concluir que este tipo de trabajos son ideas absurdas para pasar el rato, hasta convertirse en algo muy independiente.

YURI: Literalmente esta palabra significa lirio y es la forma que utilizan los japoneses al referirse a las relaciones amorosas entre mujeres, el origen de este término puede estar perdido en el tiempo, sin embargo una referencia en el momento en que nació esta palabra fue cuando esta palabra se popularizó y nos la heredó el señor *Bungaku*, editor de la revista *Bara Zoku*, (La Tribu de la Rosa en 197) de hecho esta revista fue la primera edición para los hombres gay en Japón, al hacer mención al género femenino este autor utilizó el término *Yuri Zoki* (Trio de Lirios) en algunos círculos de lectores, se ha utilizado este término para designar a las historias que tienden a las relaciones serias y más complejas que incluso pueden involucrar situaciones sexuales de temas más adultos. Para las relaciones románticas, sentimentales y tiernas se utiliza el término *Shojo- Ai* sin embargo en algunas ocasiones es usado para ciertas relaciones románticas y tiernas, por lo que se utiliza el concepto *Resu* y se usa para hacer referencia a relaciones sexuales entre mujeres, en este tema se plantean las relaciones lésbicas y las amistades fuertes.