

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**“CHANEKE
APUNTES, REFLEXIONES Y PROPUESTAS
EN TORNO AL TEMA
DE LA HISTORIETA”**



**TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
PRESENTA:**

YUSIEL LÓPEZ BALTAZAR



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

**DIRECTOR DE TESIS
MTRO. JORGE CHUEY SALAZAR**

enap

MÉXICO D.F. 2005



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“CHANEKE

APUNTES, REFLEXIONES Y PROPUESTAS EN TORNO AL TEMA DE LA HISTORIETA”

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

PRESENTA

YUSIEL LÓPEZ BALTAZAR

DIRECTOR DE TESIS: MTRO. JORGE CHUEY SALAZAR

MÉXICO D.F. 2005

A MI PAPÁ, VICENTE LÓPEZ GONZÁLEZ

A MI MAMÁ, LESVIA BALTAZAR ZÁRATE

A MI ABUELITA, LUCILA GONZÁLEZ ZAVALITA

**ALUXES YANIL, KANAY MENTAH
MEHENTZIL YAKUNAN, LO...**

**LOS DUENDES EXISTEN,
LOS SUEÑOS SE REALIZAN,**

EL AMOR NOS LIBERA

FRASE MAYA

Introducción..... 1

Capítulo I Antecedentes..... 5



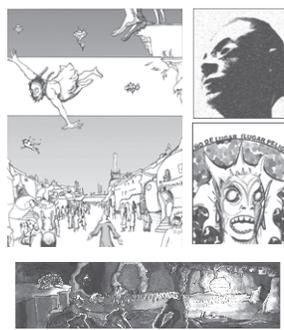
Comunicación..... 6
 Comunicación Gráfica..... 9
 Narrativa..... 10
 Literatura, Cuento, Narrativa fantástica..... 12
 Leyenda, Mito, Mitos enLatinoamérica..... 16
 Dibujo..... 21
 Ilustración..... 22
 Dibujo e ilustración en relación a la historieta..... 23
 Narrativa Gráfica..... 24
 Códices prehispánicos..... 26
 Lenguaje pictográfico..... 27
 Muralismo..... 27

Capítulo II Historieta..... 29



Definición de historieta..... 30
 La historieta y el arte..... 34
 Semiótica de la historieta..... 37
 Elementos constitutivos..... 38
 La historieta en el mundo..... 45
 Notas históricas y aspectos editoriales..... 45
 Acerca del proceso producción -distribución- consumo..... 58
 Perspectivas a futuro..... 61
 La Historieta en México..... 65
 Noticia cronológica, Aspectos editoriales..... 65
 Contenidos e ideología..... 88

Capítulo III Proyecto de Historieta..... 108



Introducción..... 109
 Testimonio gráfico del proceso dibujístico, Contexto..... 110
 Etapa proyectual..... 115
 Investigación y acopio de material de apoyo..... 116
 Etapa de desarrollo..... 121
 Creación de personajes, Escenarios, Sinopsis, Línea de tiempo..... 122
 Desarrollo de la historia..... 138
 Etapa de elaboración..... 139
 Factores de elaboración, Sistema de trabajo, Bocetos..... 139
 Referencias, Materiales..... 146
 Comentarios finales respecto a Chaneke..... 151



Capítulo IV Historieta "Chaneke"..... 154

Conclusiones..... 207
Bibliografía..... 215
Apéndice..... 219

INTRODUCCIÓN

La comunicación es una necesidad básica del ser humano. Toda cultura está definida por la comunicación que establecen entre sí los miembros de una sociedad por lo que afecta a todos, individual y colectivamente.

La comunicación no satisface sólo necesidades básicas de supervivencia y reproducción, a lo largo de la historia se han emitido todo tipo de mensajes de las más diversas maneras. Desde que el hombre aprendió a comunicarse con algo más que gruñidos, se han desarrollado diversos modos de comunicar mensajes, es decir, diferentes lenguajes comunicativos. Los lenguajes actúan como instrumentos que se adecuan al mensaje y como entornos dentro de los cuales éste se desenvuelve, con ciertos límites y posibilidades.

El lenguaje que constituye el objeto de estudio de esta tesis es el de la narrativa gráfica, específicamente en su forma de historieta o cómic. La historieta, a pesar de ser una forma comunicativa que ha mantenido una fuerte presencia en todo el mundo a lo largo del siglo XX, en general ha recibido poca consideración social y académica. En nuestro país son escasos los estudios de instituciones de educación superior acerca del tema.

El presente trabajo pretende ser una contribución al descubrimiento y uso del potencial de la historieta como medio de comunicación, a través de un proceso de investigación y análisis que resulte en un conocimiento determinado, útil a quien esté interesado en el tema. Surge por una inquietud e interés personal adquirida con las primeras lecturas en la niñez y reafirmada durante mi estancia en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, hacia la forma de la historieta y para explicarme su situación actual, partiendo de la premisa de que el fenómeno de la historieta requiere de una seria consideración, en especial en una sociedad que depende en gran medida de los mensajes visuales, y en una época en la que la tecnología que los vehicula se incrementa con rapidez. Es necesaria la comprensión y el uso consecuente de los medios comunicativos de que disponemos para volverlos útiles, aprovechar sus características en beneficio de quien los consume.

A lo largo de dos capítulos de carácter teórico descriptivo se intenta explicar qué es la historieta, cómo se conforma, de dónde proviene y hacia donde podría dirigirse. Para ello me apoyo en la recopilación, análisis y correlación de manera orgánica de las opiniones expresadas por diversos autores acerca de cada tema. En el último capítulo llevo a cabo un proyecto personal de historieta que hace posible un mayor acercamiento hacia nuestro objeto de estudio, y me permite emplear los conocimientos adquiridos tanto en la carrera de Diseño y Comunicación Visual en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, como en la

lectura cotidiana y en la práctica personal de dibujo, parte de ésta llevada a cabo en el "TEC: Taller Editorial de Cómic" que se imparte en Ojo de Agua, Estado de México.

En el primer capítulo se ubican los antecedentes de la historieta. Considerando que ésta emplea una forma de comunicar cuyos orígenes se remontan a la prehistoria y que los lenguajes no se presentan aislados sino como diferentes aspectos del ambiente global de la comunicación, doy inicio a esta investigación con una breve revisión del tema de la comunicación en general, sus transformaciones históricas, su función en la sociedad y la forma de comunicar mediante imágenes o comunicación gráfica. A continuación se aborda el tema del arte o lenguaje literario y el visual dibujístico, con los cuales estamos más familiarizados por separado, con el fin de aportar elementos que nos faciliten una definición y reflexión más extensa en el capítulo siguiente, en el que se hablará de las particularidades específicas del lenguaje de la historieta. Se mencionan en este primer capítulo los géneros literarios que considero que se relacionan más directamente con la propuesta de historieta del último capítulo: la narrativa fantástica, el cuento, la leyenda y finalmente el mito: elemento éste último, definitivo de toda cultura, ya que los mitos representan la manera en que el ser humano se ha explicado su situación en el universo, su constitución y la relación que sostiene con su entorno y sus semejantes. Esta función aún es vigente, vivimos rodeados de todo tipo de mitos. Se mencionan en esta tesis particularmente los mitos presentes en América Latina, los cuales tienen que ver con el argumento del cómic del tercer capítulo.

Posteriormente se comenta la relación de uso entre mensajes escritos y pictóricos, destacando la separación que históricamente ha tenido lugar entre el lenguaje visual y el oral, de manera que lo que al principio estaba naturalmente relacionado en la emisión de mensajes se diferencia cada vez más notoriamente, en especial a partir del Renacimiento, cuando se establece una tendencia de lo literario a expresar ideas y conceptos inmateriales, y de lo pictórico a representar lo visible de manera realista. Es hasta el inicio del siglo XX cuando lo pictórico y lo literario se reúnen de nuevo de manera sistemática: en la historieta y en la publicidad. En la historieta, con una intención narrativa, constituyendo la expresión dentro de un contexto histórico determinado, de un principio simple: expresar ideas con una serie de imágenes. Esta necesidad de comunicar un suceso con imágenes secuenciales ha estado presente desde la prehistoria en diferentes culturas y sociedades, con variados resultados: Hojas volantes, jeroglíficos egipcios, Biblias ilustradas, pinturas rupestres o ideogramas chinos (por mencionar algunos).

La historieta es ante todo la materialización de una idea: la de mostrar imágenes en secuencia para representar el paso del tiempo. Las posibles formas en que se hubiera podido y se puede seguir desarrollando esta idea son prácticamente infinitas, se relacionan

directamente con las transformaciones históricas que ha sufrido la comunicación y el consecuente surgimiento de los diversos medios comunicativos.

En México, las principales expresiones de arte secuencial antes de la conquista, fueron los códices y los murales, tema con el cual se cierra el capítulo uno, para abordar a continuación el asunto de la definición de la historieta o cómic. Para ello se exponen y comentan diez diferentes definiciones sostenidas por diversos autores. Se comenta también la validez de la historieta como medio de expresión artística. Se exponen los elementos característicos del lenguaje de la historieta: la viñeta, el globo de texto y el guión, entre otros, así como un esbozo del desarrollo histórico del cómic, a través de una noticia cronológica de los títulos y acontecimientos que consideré más influyentes en la historia del medio. Se comentan algunos aspectos importantes dentro del proceso producción-distribución y consumo, particularmente el desarrollo del cómic dentro de la industria editorial y el papel que ha desempeñado la figura del editor en su producción al establecer un modelo de historieta comercial de emisión centralizada que sitúa como marginales a las obras que no se producen bajo su lógica, obligando así a los autores independientes a la búsqueda de alternativas de publicación, en este sentido *Internet* abre toda una gama de posibilidades para el desarrollo de la historieta.

El último paso para delimitar el fenómeno del cómic fue ubicar el desarrollo que este medio de comunicación ha tenido en México. Con este fin se lleva a cabo una breve noticia cronológica a modo de referencia, con los datos que consideré más relevantes, desde las historias usadas por la cigarrera El Buen Tono como arma publicitaria hasta algunos títulos publicados en 2004, pasando por los "Paquines" y las "Sexacionales" (esta última palabra se usa en el medio del cómic mexicano para designar a los numerosos títulos de corte pornográfico). En dicho recuento se presentan, en general, datos que sirven de referencia a la situación histórica de la historieta mexicana, pero su problemática se comenta en la sección "Aspectos Editoriales" y "Contenidos e ideología".

La historieta ha sido, desde sus inicios, parte fundamental de la cultura mexicana. Se ha dado el fenómeno del consumo masivo junto con el empobrecimiento de formas y contenidos, consolidando un modelo de historieta mexicana de baja calidad, propiciada por el manejo que han hecho de ella los editores constituidos en grandes grupos industriales que monopolizan su distribución. La historieta en México ha sido un fenómeno masivo de innegable influencia cultural que se ha dejado en manos de inversionistas privados que la hacen un negocio muy redituable. Es necesario establecer una relación diferente entre los involucrados en el medio del cómic, que permita reconstruir un espacio fundamental de la cultura de masas en este país y rescatar la historieta como medio de expresión artística

individual y colectiva. Un medio de comunicación vigente que exige mínimos recursos materiales para su producción y ofrece una inmensa gama de recursos y posibilidades.

El tercer capítulo lo constituye un proyecto personal de historieta inédito, con guión y dibujo propios. Me interesaba en este proyecto llevar una serie de ideas al espacio de la historieta y aprender del proceso.

Se elaboró básicamente con lápiz, tinta china y plumilla sobre cartulina opalina. La historia que cuenta gira en torno al mito de las eras cósmicas, con reminiscencias de otros mitos y leyendas de origen prehispánico. Esta historia surgió a partir del personaje del chaneque, una especie de duende que según se cuenta, tiene cierta habilidad de manipular el paso del tiempo, o más bien su percepción, mediante "encantamientos" que realiza especialmente a niños que juegan en el monte o cerca del agua, de modo que después de jugar algunas horas el niño regresa a su casa para encontrarse con que en realidad han pasado muchos años. Otra característica de los chaneques es que son muy longevos, dato que asocié con el del mito de los ciclos de tiempo y el surgimiento de una nueva humanidad al término de cada uno de estos ciclos.

Considero importante que los viejos mitos, leyendas y creencias vuelvan a ser abordados no desde el punto de vista meramente académico, sino involucrándose en ellos a un nivel que rebase lo puramente intelectual. La historieta me parece un medio idóneo para intentar este acercamiento y reconocer en la medida de lo posible nuestra propia herencia cultural.

La historieta puede servir para expresar la más variada gama de intenciones y emociones, servir a cualquier fin o no perseguir ninguno. Es un campo de aplicación del Diseño y de las artes que requiere en el México contemporáneo una revaloración de su uso, aprovechar sus características únicas para generar conocimiento, intercambio de ideas; la adquisición de información o el involucramiento emocional que distingue a la experiencia artística.



ANTECEDENTES

Comunicacion

Comunicación gráfica

Narrativa

Literatura, Narrativa fantástica, Cuento, Leyenda, Mito, Mitos en Latinoamérica

Dibujo

Ilustración, Dibujo e Ilustración en relación con la historieta

Narrativa gráfica

Códices

Lenguaje pictográfico de los códices

Murales

CAPÍTULO I ANTECEDENTES

Dado que el estudio de la historieta implica múltiples relaciones y obligadas referencias a diversas áreas de conocimiento, me pareció pertinente abordar el tema de una manera gradual, con la intención de ofrecer una conceptualización amplia, que tuviera en cuenta diversas materias que la afectan de una u otra forma, intentando de esta manera la aplicación de un método de carácter contextual. Se considera también en esta tesis, el método de carácter formalista, describiendo los componentes del cómic después de haber dado su definición en el capítulo dos.

COMUNICACIÓN

La comunicación está presente en la naturaleza antes de la aparición del hombre: surge con la necesidad básica de los organismos vivos de interactuar entre sí.

Comunicación se deriva etimológicamente del latín *communicatio*, que significa "hacer común, entrar en relación, hacer contacto, participación, intercambio". "Poner en relación a emisores y receptores a través del objeto de comunicación" (J. B. Fages et al., 1977).

El origen de la comunicación en el ser humano está en las raíces mismas de la especie, desde que el hombre cobra conciencia de sí y de su entorno y va desarrollando la razón, desea influir en su entorno, en su propio desarrollo y en la conducta de los demás. Dado que el hombre es un animal social que no puede bastarse a sí mismo, tiene que hacer uso de la comunicación para sobrevivir y, dadas las complejas relaciones que se establecen por vivir en sociedad, se vale de ella no sólo para sobrevivir sino para alcanzar todo tipo de objetivos conscientes o inconscientes. Se podría decir que la sociedad es una compleja red de comunicaciones.

La primera transformación histórica importante en la comunicación tuvo lugar con la aparición de la escritura, la segunda transformación tecnológica llegó con la imprenta, que permitió la difusión de mensajes a mayor escala y fue el origen de la comunicación masiva. Paralelamente la imprenta hizo aparecer la imagen como complemento de la escritura. A partir del siglo XV los grabados se usaron sistemáticamente para transmitir información. Con la ilustración nació la posibilidad de aproximarse visualmente a los conocimientos. Otro hecho determinante en la transformación de los medios comunicativos fue la aparición de la fotografía y el telégrafo, que dieron pie al rápido desarrollo de la "comunicación de masas". En el siglo XX los medios electrónicos cambiaron nuevamente la forma de comunicarse y, con ello, a la sociedad que los utiliza. Estas transformaciones en la comunicación generaron los elementos que servirían de base para el desarrollo de diversos lenguajes o modos de comunicar; están estrechamente ligadas al posterior surgimiento y transformación del lenguaje de la historieta.

Ninguna sociedad puede ser tal sin la comunicación ni puede transformarse sin ésta, pero la comunicación cubre también una esfera mayor de acción penetrando en las capas más sutiles de la vida. Durante toda la vida el hombre apresa de su medio ambiente natural, social y cultural, todo tipo de datos que aportan múltiples conocimientos, ya sea observando, escuchando, leyendo... va incorporando las más variadas percepciones y las guarda hasta que las saca de sí mismo, las expresa ya sea por el sólo hecho de hacer consciente su mundo para él mismo, incluso sin proponérselo como en el llamado lenguaje interjectivo (Domínguez, H., 1983), con la sola finalidad de manifestarse tal cual es, o bien porque quiere enviar una serie de señales que contienen el mensaje de su mundo de experiencias para satisfacer necesidades internas o externas.

Todo ser humano puede expresar su propio mundo, el cual es producto a su vez de las experiencias vividas en el mundo que lo rodea (Y según Jung, aun las que no ha vivido, las del grupo humano que lo antecede o lo sucederá)¹. Al ser humano no le basta con expresarse, requiere de la participación de los demás. No puede estar sin comunicarse con otros. De esta manera se sustentan las sociedades. "Se ha dado en llamar comunicación social a las relaciones sociales en cuanto a transmisión de ideas, sentimientos, bienes o servicios. Es, en un sentido amplio, toda forma de relación social donde exista una participación consciente de individuos o grupos" (J. B. Fages, 1977, p. 76) (Véase Apéndice: Comunicación Social).

La forma de comunicación social típica de nuestro tiempo se caracteriza por que se dirige no al individuo aislado sino al grupo indiferenciado que es la masa. Bajo la denominación de *mass media* se inscriben el cine, la radio, la televisión y la prensa. Generalmente la cultura de masas tiende a absorber y homogeneizar las identidades culturales negando las diferencias conflictivas, especialmente la subordinación de las masas a la clase social dominante que domina la industria de producción de mensajes a nivel masivo. Según Michele y Armand Mattelart (1987), estos mensajes promueven la imagen que la clase social con mayor acumulación de bienes tiene de la clase "media" y "baja" o más bien, la imagen que de sí mismas deben interiorizar para legitimar la dominación de una clase sobre otra. Por lo tanto, el dominio en la producción de mensajes de amplia distribución persigue la explotación de sus consumidores en el terreno económico.

¹Carl Gustav Jung (1875-1961) Psiquiatra, colaboró cinco años con Freud, su doctrina difiere de la de Freud en que concede una mayor dimensión a la psique humana, la cual no queda reducida a los procesos de la libido. La psique esta formada por: la conciencia, el inconsciente individual y el inconsciente colectivo. En este último se encuentran las ideas primordiales o "arquetipos" que aparecen en todas las mitologías y religiones. Jung concibió el inconsciente colectivo como recipiente de la herencia de experiencias de la humanidad.

En todo proceso comunicativo intervienen, a grandes rasgos: un emisor, la forma que adopta el mensaje emitido y un receptor. Las diferentes maneras de abordar la relación mantenida entre

ellos han originado diversos modelos de Comunicación (Véase Apéndice: Modelos de Comunicación).

Entre los modelos comunicativos, el que da un enfoque psicoanalítico al circuito comunicativo, implica la estructura psicológica de cada individuo y las relaciones subyacentes entre los individuos que a veces no son evidentes, este modelo propone que "un acto de conducta es intencional, posee un sentido independientemente de que el sujeto tenga o no conciencia de ello" (Prieto, Castillo, México 1997p. 135). Esto hace pensar que la comunicación no consiste en un estímulo y la respuesta a éste. La comunicación humana implica a la sociedad, la cual está tramada por comunicaciones que se entrecruzan y se entrelazan de manera compleja. No hay roles estáticos, todos los miembros de la sociedad tienen uno u otro en cada momento. Una manera distinta de abordar el estudio de la comunicación pone el énfasis en las maneras de crear significados más que en el proceso de enviar el mensaje, dando al receptor un papel más activo que los modelos anteriores, este enfoque es el que sostienen la semiología y/o semiótica. Ambos términos derivan del griego *semeion*, signo (Véase Apéndice: Semiología).

Cada una de las múltiples formas de comunicarse posee fines específicos y determinadas codificaciones. Estas formas pueden ser sonidos, dibujos, movimientos... el lenguaje no se reduce al gramaticalismo de la lengua, es mucho más amplio y complejo. A pesar de ello la enseñanza en las escuelas tradicionalmente ha practicado sólo esta aproximación parcial al lenguaje, sin tomar siquiera en cuenta muchas manifestaciones del mismo, las cuales son consideradas como de diversión o distracción [Domínguez, H., 1983]. Evidentemente, es el caso de la historieta. De esta manera se va sustentando en la escuela la idea de que el lenguaje consiste en una serie de reglas (gramática) y una práctica "correcta" de la lengua oral y escrita, con lo cual se pierden las posibilidades de entender y desarrollar diversos modos de comunicarse en una auténtica educación integral, creadora y desenajante.

La lengua es el sistema dinámico de signos que usa un grupo determinado de individuos para comunicarse. Es el repertorio gramatical y léxico que no posee íntegramente ningún hablante, pero al que todos acuden. La lengua es, dentro de los fenómenos del lenguaje, una convención que le es dada a todo hablante, por el solo hecho de pertenecer a su comunidad. Saussure afirma que la lengua es un sistema cuyos elementos sólo pueden ser explicados unos en función de otros, pues aisladamente carecerían de valor (Domínguez, 1983). Al usar el lenguaje con una intención dada se hacen destacar determinados elementos de la comunicación. Entre las Funciones del lenguaje podemos distinguir las funciones primarias (emotiva, conativa y representativa) y las secundarias (metalingüística, fática y poética). Las primarias son más frecuentes e instintivas, mientras que las secundarias responden a una mayor elaboración (Domínguez, 1983).

-*Función conativa*: el elemento destacado es el receptor de quien el emisor quiere conseguir algo: influirlo, moverlo a actuar o pensar en determinado sentido.

-*Función representativa o informativa*: el elemento más importante es el mensaje, ya que se quiere transmitir información objetiva sobre hechos, objetos, ideas, etc.

- *Función expresiva o emotiva*: informa sobre el estado de ánimo del emisor, se mueve en la esfera de los sentimientos.

-*Función metalingüística*: utiliza la lengua para hablar de ella misma.

-*Función fática*: se incide en el canal para mantener la comunicación a través de él.

-*Función poética o estética*: la atención se pone en la forma del mensaje, pretende lograr belleza por medio del lenguaje, para ello utiliza un vocabulario connotativo que sugiere significados al receptor (Domínguez, 1983).

La historieta se vale de estas funciones del lenguaje a través de medios visuales para comunicar su mensaje, por lo que se inscribe dentro del fenómeno más general de la Comunicación Gráfica.

COMUNICACIÓN GRÁFICA

La comunicación a través de mensajes visuales se remonta a la habilidad humana de manipular materiales para crear imágenes, una realidad visible con una cierta intención. En la comunicación gráfica el mensaje es colocado en un canal que el receptor difícilmente puede ignorar debido a que el pensamiento exige algún tipo de imágenes, y a que la mayor parte de la información que procesa la mente es adquirida visualmente. El mensaje visual puede o no tener la lectura que pretendió quien lo hizo, pero difícilmente dejaría de tener alguna lectura.

Quien desee comunicar algo visualmente y asuma el papel de fuente de comunicación debe de determinar primero la forma en que desea afectar a su receptor, para luego debe crear una estructura visible que contenga el mensaje de manera explícita o implícita (codificar) lo cual requiere de cierta habilidad para escoger el código que resulte de fácil lectura al receptor, atribuyéndole cierta significación. En este proceso el Diseño se refiere a la configuración de elementos gráficos de acuerdo con una intencionalidad, sin que necesariamente llegue a ser visto por algún espectador; la Comunicación Gráfica, por el contrario, incluye necesariamente al receptor y la comprensión que tiene éste del mensaje, atendiendo a todo el circuito comunicativo. El Diseño Gráfico actúa como creación física del mensaje, mientras que la Comunicación Gráfica procura elegir los medios adecuados para una óptima comprensión del mismo; sin embargo, no se crea el diseño aislado de la teoría comunicativa ni se comunica sin tener en cuenta el diseño. En todo momento la relación es tan estrecha que es necesaria la colaboración constante de las dos disciplinas, el diseñador debe considerar los conocimientos pertinentes de comunicación para la elaboración de la imagen y el comunicador canalizarla en algún medio, en estrecha relación con la intencionalidad del diseñador. Para poder comprender un mensaje de diseño se tiene que considerar, además de lo diseñado, el entorno en que se presenta, ya que el entorno influye determinantemente en la percepción y elaboración del

mensaje, que nunca se presenta aislado. Si entendemos el mensaje como producto físico del emisor, éste consistiría en una serie de materiales dispuestos con cierta intención.

Para poder comunicarse es necesario que haya una relación interdependiente entre la fuente y el receptor porque cada uno necesita del otro para su definición y existencia.

La percepción de un mensaje visual implica un receptor que decodifica o interpreta lo que el emisor expone, en realidad cuando se logra una comunicación interpersonal, la fuente y el receptor llegan casi a unirse, sin embargo en momentos específicos actúa como uno u otro, el proceso es cíclico y al decir que un individuo es receptor implica detenerse en cierto punto del proceso, quien ha sido fuente ha sido receptor. Los mensajes que emite están determinados por los que ha recibido, por las fuerzas que ha recibido antes de codificar y ocurre lo mismo para el receptor (Paoli, J., 1983, p. 133).

NARRATIVA

En este punto se hace necesario definir qué entendemos por historieta. Partiremos, por el momento, de la definición que da Georgina Guerra en *El cómic o la historieta en la enseñanza* "Historieta es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los que pueden incluirse elementos de escritura fonética" (Guerra, Georgina, 1982, p. 12). Una definición más extensa se podrá encontrar en el siguiente capítulo, que recopila diversas definiciones de historieta debidas a diez diferentes autores.

Tenemos entonces que la historieta es una narración, una sucesión de hechos, con la particularidad de ser contada con imágenes (imágenes visuales, pues existen imágenes sonoras, del recuerdo, de la invención...) y casi siempre, con la combinación de imágenes y palabras. La historieta combina el lenguaje escrito y el visual creando un lenguaje diferente con características específicas, pero que mantiene, como todo medio que transmite un mensaje, una estrecha relación con otros medios de expresión; de manera que además de sus características propias, la historieta comparte las propiedades de otros lenguajes. Los lenguajes no son sólo instrumentos que se adecuan al mensaje, son también entornos en los que se desenvuelve, y que de alguna manera determinan lo que queremos y lo que podemos comunicar. "Los lenguajes no se presentan aislados, sino que son diferentes aspectos del ambiente global de la comunicación, por lo que se encuentran en continua interacción" (Barbieri, 1993, p.11).

Hay que tener presente que las mismas formas en contextos diferentes pueden cumplir diferentes funciones. El lenguaje de la historieta coexiste con el lenguaje puramente literario en

una relación de integración y no de yuxtaposición; así que el efecto global resulta no de las palabras ni las imágenes por sí mismas, sino de sus correspondencias.

En la literatura las formas literarias tienen vida autónoma, se hace necesaria una mayor cantidad de palabras y frases y tal vez mayor precisión y propiedad en su uso, mientras que en la historieta las palabras son parte de una estructura más amplia, que puede disponer de recursos plásticos, fónicos o cinéticos.

Narrar proviene del latín *narrare*, que significa: Referir lo sucedido, en general, todo relato de hechos, verdaderos o fabulosos (Diccionario enciclopédico Quillet Tomo VI ,1973)

Una narración es la exposición de hechos, reales o irreales que ocurren en un cierto tiempo y espacio. Dentro de la infinidad de narraciones, hay ciertas particularidades, tanto en la estructura compositiva como el tipo de descripción del ser humano implícito en ellas, que permiten la noción de *género literario*. Se consideran los principales al épico, el lírico y el dramático. (Cano Bonilla, 1995)

El género épico describe al hombre en su evolución. Se caracteriza por narrar sucesos en los que participan las personas y sus relaciones. "Las tres maneras en que se presenta una obra épica son argumentales: el cuento es la *forma menor*, el relato la *forma mediana* y la novela la *forma mayor*". (Gutiérrez Franco, 1996, p. 100)

Al narrar es necesario algo que contar: un suceso o serie de sucesos, reales o imaginarios y un escucha por parte de alguien, pero éste escucha puede estar más o menos interesado en el relato e incluso puede no prestar atención. Lo literario específico empieza cuando los oyentes empiezan a serlo del todo, conquistados por el hablante. Su modo de decir es más impresionante que lo sorprendente o atractivo del relato, aunque a veces sea difícil, incluso arbitrario, separar forma de contenido.

LITERATURA

Decía Jorge Luis Borges que "Las cosas que se dicen en la literatura son siempre las mismas. Lo importante es la manera de decirlo" (Cit. en Carballo Vila, 2001. p. 15).

La palabra literatura proviene del latín *littera*: "letra" y designa algo que podría existir sin necesidad de escritura, algo que, de hecho durante miles de años no se pudo poner en letras por que éstas no existían y aún hoy podría existir de "viva voz".

La literatura es el arte que emplea como instrumento la palabra, comprende cualquier obra en que caben elementos estéticos. La estética es la parte de la filosofía que se ocupa de estudiar el arte en su calidad de parte o forma de la cultura. La estética es la filosofía del arte. El arte se presenta en forma de obras individuales, en las cuales se reconoce una esencia bella. Bello es todo aquello que, siendo creado para comunicarnos algo, produce en nosotros una fuerte impresión sensorial, racional y emotiva. Por lo tanto, la belleza no implica necesariamente algo agradable, sino algo impresionante. Dentro de las categorías de la belleza se encuentran: lo bonito, lo feo, lo trágico, lo cómico, lo grotesco, lo cursi, lo ridículo, lo escatológico, etc. (Cano Bonilla, 1995).

Hay que tener presente que la escritura ha sufrido diversos cambios, en los cuales se ha modificado la forma de leer, y con ella las relaciones de ojo voz y oído con la lectura. Inicialmente, la escritura se basaba en dibujos que representaban objetos, primero simples, después compuestos; pasó mucho tiempo para que surgiera el sistema de escritura alfabética que usamos. Originalmente los escritos carecían de marcas de organización del texto. El lector debía hacer las separaciones y entonaciones, era una escritura para ser leída en voz alta. A partir del Renacimiento se instaura el ojo como centro total de la lectura. A través del ojo el lector ve, escucha, huele... En parte fue gracias a Lutero que se instauró el concepto de un lector hermeneuta (que según él, descifra personalmente el habla de Dios) (Adell, Gutiérrez, 1997), pero también fue decisivo para ello la imprenta, la difusión del libro y las marcas de escritura.

El ojo lee de dos maneras: lee grafemas y lee imágenes visuales. Aunque íntimamente ligadas en su origen, se fueron separando durante siglos al perfeccionarse como lenguajes individuales. Es hasta el siglo XX cuando se generalizó la conjunción de los dos sistemas visuales. A partir de los 80, con el uso de las computadoras personales, se produce otra transformación en la lectura pues se retorna a la voz y al oído.

La historieta no solo se relaciona estrechamente con la literatura: también puede ser considerada en sí misma como una forma literaria, "una forma literaria que trata con el arreglo de pictogramas o imágenes y palabras para narrar una historia o dramatizar una idea" (Eisner, Will, 1994, p. 5), o bien como "literatura dibujada". Sin embargo, tradicionalmente se ha considerado a la historieta como "subliteratura" o "literatura barata", un producto inferior al libro cultural y artísticamente. Lo anterior es en gran parte resultado de la separación y especialización histórica de los lenguajes escrito y gráfico. La combinación de ambos permite mensajes de impacto más directo, en los que se puede leer sin mucho esfuerzo lo que el autor pretende mostrar. La posibilidad de economizar elementos y optimizar la claridad del mensaje, facilita el dirigir la lectura, reducir la posibilidad de interpretación alterna por parte del lector. Esta característica ha sido ampliamente explotada en publicidad, en la cual es muy importante presentar un mensaje claro que no permita dudar al lector.

El cómic como lectura se ha asumido incluso como una amenaza a la capacidad de leer y escribir, dado que la literatura fue definida en una época anterior al acercamiento visual a los conocimientos reconocidos como "culturales". Los cómics constituyen parte de las primeras lecturas de mucha gente, que entiende fácilmente la combinación texto-imagen, ya que se basa en la experiencia visual que es común al creador y su público, los cómics se leen, pero de una manera distinta a los libros.

la lectura de palabras es una subdivisión de una actividad humana más general que incluye decodificar símbolos, integración y organización de la información (...) Leer en el sentido más general, se puede entender como una forma de actividad perceptual, las palabras son una manifestación de esta actividad, pero hay muchas otras(...) Los cómics pueden ser llamados lectura en un sentido más amplio del que comúnmente se aplica al término. (Eisner, Will, 1994, pp. 7 y 8)

La gente se relaciona con los mensajes pictóricos de una manera directa, pero la interpretación queda dentro de una esfera abierta a todo tipo de interpretación subjetiva, el cual el texto se encarga de cerrar en lo posible. La historieta intercambia alternativamente mensajes más o menos guiados en su lectura según la intención del autor. Se puede decir que en general el mensaje en la historieta se relaciona con el lector de una manera muy sencilla. Aprendiendo a leer imágenes es como la historieta ejercita la imaginación. Leer imágenes nos resulta familiar porque lo hacemos todo el tiempo. Cuando niños, utilizamos necesariamente señas para describir y contar por que resulta más claro y fácil, cuando adultos, se crece con la idea de que imágenes y palabras juntas sirven, en el mejor de los casos, como un entretenimiento sencillo, y en el peor, para convencerte de comprar algo.

Al compararse con la literatura "pura", la historieta parece usar un lenguaje pobre, como consecuencia de lo explícito de las imágenes. Pero sería un error creer que su lectura elimina el ejercicio imaginativo propio de la narración escrita, simplemente se lee el relato de otra manera.

Debido a sus características la historieta ha sido empleada ocasionalmente para dar una serie de instrucciones precisas, es el caso de la "historieta de instructivo" se podría objetar que esta no es narración, pero todo instructivo, de alguna manera narra una acción que debe repetir el lector, relaciona imágenes con una intención distinta a la literaria, no pretende crear belleza, sino dar claridad. De cualquier modo, el principio de secuencialidad, la percepción de un antes y un después, que permite generar un relato, sigue presente.

Una definición de diccionario dice: "Historieta: diminutivo de historia. Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia. Serie de dibujos que desarrolla un cuento breve y dialogado" (Diccionario enciclopédico Quillet, 1973). Aunque pudiera ser válida para muchas historietas, esta definición excluye las historietas sin diálogos o las historietas cuya narración no es un tipo de cuento, como las novelas gráficas. De igual manera, la palabra en

inglés *comic* toma una característica válida para las primeras tiras cómicas, evidentemente humorísticas, y con el tiempo y el uso se adopta para designar todas aquellas narraciones que combinan dibujos y texto al modo de estas tiras. Tanto la palabra *historieta* como la de *cómic* remiten a una cierta temática o a un tipo de narración. La tira cómica estableció un lugar propio dentro de las publicaciones periódicas, diferenciándose claramente con el tiempo, no solo por su temática sino por su forma de publicación.

En francés la palabra que se usa es *Bande Dessinée* o tira dibujada y en italiano *fumetti*, que hace referencia a los bocadillos o globos de texto. Tal vez lo anterior se relacione con el hecho de que en Europa haya una fuerte tradición en la producción de *historieta* con pretensiones artísticas, las cuales han gozado de mayor reconocimiento cultural.

Confundir la forma (*historieta*) con el contenido (cuentos cortos, cómicos o no) ha llevado a una comprensión restringida de lo que es la *historieta*. Se olvida con frecuencia que no todos los cómics son humorísticos (o de superhéroes), que lo cómico es una categoría de la belleza, y que es arte todo aquello que expresa belleza. Por otra parte, la belleza no es de ninguna manera propiedad intrínseca del objeto, pues ella constituye una relación dialéctica entre el objeto y el sujeto que lo aprecie. La belleza depende de un acuerdo histórico.

Sostiene Modesto Vázquez, creador de *Kalimán* que, "Lo más apropiado definitivamente, es tratar el argumento, elevándolo aunque sea modestamente a la categoría de lenguaje literario, que en su creación mental, oral o gráfica, es la antesala y a la vez parte componente de los lenguajes de la *historieta*" (Vázquez G., México, 1981).

Recordando que lo importante en la literatura es narrar, impresionar y afectar al lector; podemos retomar el término de "literatura barata" con el que se designa muchas veces a la *historieta*, para decir que ésta es una narración económicamente accesible y posiblemente bella.

Como cualquier narración, la *historieta* puede abarcar cualquier género literario. El proyecto de *historieta Chaneke* se relaciona en su forma narrativa principalmente con los siguientes géneros o formas literarias.

NARRATIVA FANTÁSTICA

Cabría en este apartado todo tipo de narración que no se basa en hechos acontecidos y probados.

Lo fantástico como género literario o categoría estética: si es que se puede hablar de lo fantástico como un género particular, hay que convenir que la noción de género literario no es de las más claras. Prescindiendo de la noción de género distinguimos formas literarias: soneto, balada, novela... y categorías o valores estéticos: lo trágico, cómico, fantástico o elegíaco. La

categoría de lo fantástico que se expresa en formas literarias diversas, desborda la literatura, hay cine, pintura escultura, arquitectura y música fantástica.

Sus introducciones son de tres tipos: el autor anuncia de golpe el tema; nos prepara a tener por plausible el argumento sumergiéndonos en una atmósfera mágica o bien retrotrae las realidades más triviales (Vax, Louis, 1981).

CUENTO

Teniendo en cuenta la noción de forma literaria, podríamos decir que la más frecuente en la historieta es la del cuento. De ahí que se la identifique en ocasiones solamente con esta forma de narración. En México es común designar a las historietas como "cuentos", "cuentitos" o "monitos".

El cuento Julio Cortázar lo califica como "un género huidizo", apunta además que: "El elemento significativo del cuento parecería residir principalmente en su tema, en el hecho de escoger un acontecimiento real o fingido que posea esa misteriosa propiedad de irradiar algo más allá de sí mismo, al punto que un vulgar episodio doméstico como ocurre en tantos admirables relatos de Katherine Mansfield o Sherwood Anderson, se convierta en el resumen implacable de una cierta condición humana, o en el símbolo de un orden social o histórico" (Cortés, 1979. p. IX).

La definición de cuento resulta difícil ya que no hay acuerdo unánime para ésta. Se dice que es una narración breve, en prosa, de carácter ficticio. Sin embargo no hay un acuerdo que limite la extensión que debe tener el cuento para no ser considerado noveleta o relato. Por otro lado, aunque actualmente es un género en prosa, autores como Charles Perrault y Jean de La Fontaine escribieron cuentos en verso (Álvarez del Real, 1990).

Sin embargo, el cuentista Guillermo Cabrera declara: "El cuento es tan antiguo como el hombre... [Con los gruñidos] nació la onomatopeya, y con ella la epopeya. Pero antes que ella, cantada o escrita, hubo cuentos hechos todos de prosa: un cuento en verso no es un cuento sino otra cosa: un poema, una oda, una narración con metro y tal vez con rima: cantada, no contada, una canción" (Cabrera Infante, 2001, p. 12). A pesar de tales divergencias en torno al concepto cuento, es posible hallar en él elementos constantes, ciertos aspectos formales que lo identifican. La narración se inicia a partir de un suceso acaecido, algo ocurrido y aceptado. Ni el lector se pregunta, ni el autor explica, ambos aceptan tácitamente el convenio. Desde este punto la acción es desarrollada en línea vertical. Por contraste, la novela es estructurada horizontalmente o circularmente. El cuentista "no puede proceder acumulativamente, sino que debe escoger lo más significativo, que conduzca a la creación de una vida sintetizada, cuyo tiempo y espacio, tienen que estar como condensados; sometidos a una alta presión espiritual y formal. En consecuencia la descripción minuciosa y detallada no halla cabida, como tampoco la relación cronológica exacta y precisa" (Cortés, 1979, p. IX).

LEYENDA

Es una forma narrativa breve, tomada de asuntos de la tradición popular.

Frecuentemente presenta un fondo histórico, coexistiendo en el relato sucesos verdaderos y elementos ficticios agregados. Originalmente la palabra leyenda se aplicaba a la vida de los santos y mártires que tenían que leerse (*legendae*) en los conventos en determinadas épocas. Cuando no se disponía de la vida de un santo para leerla en el día de su fiesta, se componía otra que se asemejara. Así se explica que "leyenda" haya terminado por designar toda clase de relatos maravillosos.

Las leyendas más antiguas que se conocen provienen de la India. Muchas de las surgidas en la Edad Media parecen provenir de tradiciones más antiguas, como la céltica. La leyenda a veces humaniza cosas, animales o elementos inmateriales, que aparecen como personajes no humanos. Otras veces hace divino lo humano o lo sobrenatural.

Las leyendas históricas y sus héroes actúan como enlace de identidad. Por eso, las figuras históricas, con el paso de las generaciones, se convierten en seres fantásticos. Su temática hace creer al grupo que la elaboró que es en su territorio, donde nacen los elementos a que hace referencia: dioses, semidioses, seres sobrenaturales.

A veces una misma leyenda cambia según el pueblo donde se cuente, adaptándose al ambiente, circunstancias y personajes, según sus condiciones etnográficas y sociales.

La narración se hace en tercera persona, ya que por lo general es una creación colectiva o popular que se modifica con el tiempo, pasando a formar parte de la tradición oral de una comunidad, pues recoge las tradiciones, hechos y creencias de un pueblo. En ocasiones, se toman fragmentos de mitos a los que se transforma y enriquece de acuerdo con las tradiciones de cada comunidad, creando versiones locales.

Hay relatos que se repiten habitualmente en una comunidad, adquiriendo valores de mitos que explican el origen de la comunidad y aun el del mundo. Es difícil que se repitan meros sucesos sin trascendencia, y cuando así ocurre estos relatos pueden ser cómicos, aleccionadores, etc. No se transmiten como simples datos.

MITO

Se trata de una fábula, ficción alegórica, especialmente en materia religiosa.

La palabra griega mito tiene muy amplio significado. En Homero equivale simplemente a palabra o discurso, y posteriormente toma la acepción de fábula o narración maravillosa. La

significación que ha predominado es la de narración anterior a los primeros hechos históricos conocidos, en la que intervienen dioses o seres sobrenaturales" (*Diccionario enciclopédico Quillet*, 1973).

La definición de mito ha involucrado diversos campos del conocimiento, y no hay en ella un acuerdo definitivo. El enfoque de su estudio depende de quien lo lleve a cabo.

Probablemente un psicólogo buscará símbolos, alegorías, reflejos del inconsciente. Un filólogo se ocupará del lenguaje, de su origen, de las metáforas utilizadas. Un historiador se interesará en la cronología de los sucesos, en el pueblo que creó el mito. El artista, por su parte, ha encontrado en los mitos una fuente continua de inspiración.

"A través de todos los tiempos el mito ha sido la inspiración viviente de cualquier actividad y expresión del cuerpo y la mente humanos. El mito es la abertura secreta a través de la cual la incansable energía del cosmos se vierte en manifestación cultural humana" (Roger D Abrahams, cit. en Eisner, Will, 1996, p. 162).

El *Diccionario de términos literarios y artísticos* dice que el mito es: "fábula, ficción. Generalmente se aplica el término a las historias de dioses animales fantásticos y héroes de la antigüedad pagana... También se ha utilizado esta palabra con relación a personajes de la literatura que por su fuerza, llegan a trascender su contexto original, para convertirse en tipos que reaparecen en títulos de diversos autores. Es el caso de los 'mitos' de Fausto, Don Juan, la Celestina, etc." (Álvarez del Real, 1990).

Otro diccionario define al mito como: "presentación de la verdad de manera simbólica y afectiva. Originalmente leyendas de los Dioses sobre cuestiones cosmológicas o cosmogónicas. Más tarde, ficción presentada como verdad histórica, pero carente de base real; falsedad popular y tradicional. Presentación de la cosmología, empleando el método de la representación simbólica para escapar de las limitaciones de la significación objetiva" (*Diccionario de Filosofía*, 1981).

Van Der Lew dice que el mito no es "ni una especulación, ni un poema, ni una explicación primitiva del mundo, ni una filosofía en germen, aunque bien puede ser todo esto y más de una vez lo es realmente; es una palabra pronunciada que al repetirse adquiere un valor decisivo. Es la celebración de un acontecimiento memorable que posee el poder de actualizar el pasado y conferirle el valor de eternidad" (*Diccionario enciclopédico Quillet*, 1973. p. 205).

Los mitos se cuentan como un relato más dramatizado y con tal tenebrosidad que ha de respetarse como parte de su poder sagrado, tomando una actitud que los sitúa fuera del espacio-tiempo de los demás. La re-presentación del mito es el rito. No es mera narración del pasado sino repetición, acontecer nuevo y viejo. Esa capacidad de re-crear es la que lleva al hombre a considerarse por su parte como una vasta acción universal.

Mircea Eliade (cit. en *Diccionario enciclopédico Quillet*, 1973. Tomo VI) declara que la función capital del mito consiste en fijar los modelos ejemplares de todos los ritos y todas las acciones humanas significativas, y que en cierto sentido todo mito es cosmogónico, pues anuncia la aparición de una nueva situación cósmica o de un acontecimiento primordial que se torna, con su simple manifestación, paradigma para tiempos futuros. Todo cambio histórico crea su mitología, pero ésta sólo es relativa al hecho histórico de una manera indirecta.

“Es imposible separar el mito del cuerpo de una religión. Si después de ser creado no se repite con fines rituales para producir determinado efecto en la naturaleza, se separa del conjunto de creencia y se transforma en fábula, a veces elaborada poéticamente” (*Diccionario enciclopédico Quillet*, 1973. Tomo VI). La fábula y su mensaje son uno. Las historias operan como medios para despersonalizar y universalizar mediante la descripción de cómo gente específica actúa, en términos de cómo la gente ha actuado siempre. De ahí que el tema más importante sea la construcción de lazos familiares o de amistad para proveer la fuerza que, en caso de desastre o amenaza, asegure la supervivencia de una comunidad.

Los mitos constituyen una estructura que interrelaciona diversas creencias, y que perduran durante siglos, se modifican a un ritmo mucho más lento que los cambios sociales y económicos, constituyen en algunos casos una fuerza para la acción política, y en otros, fuerzas negativas para los cambios. Presentan una adaptabilidad al cambio, haciendo presente la idea de permanencia al reforzar la tradición y darle mayor prestigio al relacionarla con una realidad más trascendente. Así, pueden convertirse en mitos relatos inventados o históricos, figuras humanas (héroes, caudillos) o nociones abstractas (nación, patria, libertad, etc.); por ello se considera que el motivo de la existencia de los mitos es su utilidad en la sociedad donde circulan. “Las creencias crean una actitud mental que sirve de base a la acción voluntaria y lleva a los individuos a una acción enérgica. No importa tanto la imagen externa que se percibe, sino la convicción en la veracidad de determinados hechos concretos” (Ocampo López, 1993, p. 412).

La teoría de Roland Barthes (lingüista, discípulo de Saussure) aporta una interesante aproximación al mito, situándolo como un elemento importante de la comunicación. La teoría de Barthes se basa en la idea de dos órdenes de significación: la denotación, que es el sentido común, obvio del signo. Y la connotación, que es la interacción que ocurre cuando el signo se encuentra con las emociones del usuario y los valores de su cultura. Por ejemplo, en el caso de una fotografía, la denotación es lo que es fotografiado y la connotación es cómo se fotografía. Debido a que trabaja en un nivel subjetivo, es fácil leer valores connotativos como denotativos, lo cual trata de evitar el análisis semiótico.

La connotación y el mito son las dos principales maneras que tienen los signos de interactuar con el usuario y la cultura activamente. Normalmente la palabra mito se usa para designar una idea falsa, este es el punto de vista del no creyente, pero Barthes lo usa como creyente, como una

historia por medio de la cual una cultura explica o entiende algún aspecto de la realidad, la manera en que conceptualiza algo, una cadena de conceptos relacionados en torno a algo. Los mitos primitivos trataban acerca de los dioses, la vida y la muerte, el bien y el mal, nuestros mitos son sobre el éxito, la ciencia, la familia... Pero ningún mito es universal en una cultura, hay mitos dominantes pero también contra-mitos, generalmente sostenidos por "subculturas" no alineadas con la "cultura oficial" o habitualmente reconocida. Todo tipo de mitos nos rodean en la sociedad, aunque frecuentemente no se sea conciente de ello. Son dinámicos y a veces cambian rápidamente siguiendo las necesidades y valores de la cultura de la cual son parte.

Una tercera forma de significación que interactúa con el usuario es el símbolo, que es cuando un objeto adquiere con la convención y el uso un significado que le permite representar otra cosa.

"la mitología popular de nuestra civilización contemporánea, que es ante todo una civilización de la imagen, ha descansado básicamente en los dos pilares que son el cómic y el cine, vehículos potentísimos de ensueños y de fabulaciones colectivas a través de los pueblos de las más variadas culturas.

Pero a pesar de su dimensión planetaria, es forzoso reconocer que el origen prioritario de tales mitos, ensueños y fabulaciones se ha localizado en las industrias culturales de los EUA; en los estudios de Hollywood y en los periódicos y revistas que han sido soporte de sus cómics de difusión mundial" (Coma, Javier, 1988, p. 9).

MITOS EN LATINOAMÉRICA

Los mitos y creencias en América Latina se caracterizan por su gran heterogeneidad, además del elemento indígena de cada región, comparten raíces y semejanzas con mitos indo-asiáticos, europeos y africanos.

Algunos mitos indígenas comparten raíces milenarias con mitos asiáticos y oceánicos. Existe una teoría que propone que ha habido intercambio cultural entre América y Asia muy anterior a la conquista, basada en similitudes entre varios de los principales mitos estos. Continentes.

En el libro *América precolombina* Donald Mackenzie (2000) señala diversos paralelos entre las mitologías de América, China y la India. Propone que hubo una migración muy antigua hacia América con el fin de encontrar plantas y minerales sagrados.

Existen infinidad de mitos interrelacionados que conforman la mentalidad mítica latinoamericana. Al explicar imaginativamente el origen del hombre y lo que le rodea, éste afirma su relación fraternal con el entorno, revelando una relación mágica- religiosa, por ello, la permanencia del mito es de muy larga duración. Y con un ritmo de cambio mucho más lento que los cambios en las sociedades que los sostienen.

El tiempo es concebido como cíclico, tanto en la mitología de América como en la de Asia, mientras que en la europea el tiempo es concebido como lineal. (Véase Apéndice) La noción de tiempo cíclico conlleva la de renovación cósmica. Esta idea ha encontrado expresión en el mito contemporáneo de la revolución renovadora en toda Latinoamérica. En el medio rural (principalmente) existen infinidad de creencias sostenidas por mestizos, indígenas y negros, que cambian con la región, pues existen en gran variedad, sin embargo algunas de ellas son comunes. La creencia en la medicina natural y la herbología es muy generalizada, en ésta la curación depende también muchas veces de supersticiones y creencias populares. Un aspecto generalizado en los mitos y creencias latinoamericanos es el que se relaciona con los dioses tutelares o personificaciones de fuerzas naturales, que serían a la vez amos de los seres mortales y servidores suyos, pudiendo ser amigos o enemigos de la gente. Otro mito muy generalizado en Latinoamérica es el de "la madre tierra" divinidad protectora y dadora de bienes, llamada en Argentina "Pachamama". En México se relaciona con la creencia en *Tonatzin*, "nuestra madrecita", y con el culto a la virgen de Guadalupe. Otro mito extendido en Latinoamérica es el de los duendes, que aparecen en los campos, pueblos y cuevas haciendo travesuras a la gente.

Los duendes en México se presentan como seres que pueblan la naturaleza, las casas y sus alrededores. Son llamados "aluxes" en Yucatán y Campeche, "ateteos" en Tlaxcala, "chanes" en Guerrero y Oaxaca. Los aluxes, según los campesinos yucatecos, velan toda la noche y protegen los sembrados de los rayos y de los "chaques" o dioses de la lluvia, con los cuales luchan a veces hasta morir; ellos vuelan por los aires persiguiendo a los rayos. Los duendes en México, -según los campesinos- provocan tempestades, cuidan o destruyen los campos, hacen jugarretas a los hombres y los amenazan cuando no acceden a sus deseos; enamoran a las mujeres y asustan a los desprevenidos (Rodríguez Rivera, cit. en: Ocampo López, 1993, p. 411).

La mitificación de ciertas ideas y personas pueden constituir una forma de integración política "los mitos de patria y sus símbolos, libertad, igualdad, república, revolución, pueblo modelo para un futuro, regreso al pasado, etcétera" (Rodríguez Rivera, cit. en: Ocampo López, 1993, p. 411).

Los mitos pueden ser un recurso de evasión para la población en tiempos de crisis.

En las angustias sociales, algunos pueblos buscan el refugio en movimientos mesiánicos, en donde los "mesías", "profetas" o "caudillos" anuncian el fin apocalíptico de la sociedad que oprime, prometen la dirección de la comunidad hacia los grandes logros y anuncian la esperanza del futuro risueño en la anhelada "sociedad ideal". En dichos movimientos la idea de los "cataclismos" y las "revoluciones" se convierte en mitos del camino para llegar a la meta.

La gente piensa que la búsqueda, imitación y posesión de la "sociedad ideal", "la tierra sin mal" o "el reino feliz" será la satisfacción plena a sus problemas y la felicidad en su tono de vida (...) En otros casos, piensan que el regreso al pasado que les dio origen representa la

evasión del nefasto presente y la única forma posible para una renovación de la vida (Ocampo López, 1993, p. 414).

DIBUJO

El dibujo es el lenguaje que dio origen a la escritura y la posterior combinación de dibujo y escritura originó el lenguaje de la historieta. De hecho el dibujo es la matriz de todos los lenguajes visuales.

La palabra dibujo significa "arrastrar una pluma u otro instrumento que deje una marca tras de sí sobre una superficie. Dibujar es perfilar, delinear, representar una forma o figura por medio de líneas o por representación de luces y sombras solos o con delineado, dibujar es hacer una imagen por tales medios" (Sachs, 1951, p. 10).

Al dibujar se expresa la capacidad innata de trazar sobre una superficie, de registrar algo, para conservarlo y/o comunicarlo. Se dibuja para ver la realidad a través de una configuración ideada, imitada o inventada. El dibujo siempre será un conjunto de signos o imágenes que alude a una realidad, la realidad dibujada y que se destina a un espacio determinado. Como todo objeto, cambia de identidad en cada contexto.

El dibujo como actividad manual, el manejo de herramientas procedimientos y materiales, ha permanecido siendo el mismo en esencia que el que se practicaba en la época de las cavernas, pero sus motivaciones y finalidades cambian de forma radical. El dominio de la actividad manual del dibujo se puede aprender como una técnica o un oficio que demanda experiencia. En su condición de técnica lingüística, el dibujo presta servicios a toda clase de propósitos (Acha, 1999).

Las imágenes de los dibujos icónicos son reconocidas por cualquier persona y les atribuye denotaciones o significados establecidos en su colectividad, en cambio los dibujos aníconos requieren un aprendizaje de su codificación. En toda sociedad siempre han coexistido lo figurativo y lo abstracto, lo icónico y lo anícono. Es por eso que se puede aceptar el dibujo como una facultad humana que se concreta en imágenes y signos de diferentes finalidades y que constituye la matriz de todos los lenguajes visuales (Acha, 1999).

El dibujo en la historieta no se presenta aislado sino relacionado con ideas y conceptos, lo cual lo acerca al terreno de la ilustración.

ILUSTRACIÓN

Etimológicamente, la palabra ilustración proviene de *illustratio*: "iluminación". De igual manera *illustro* implica "iluminar".

El concepto de ilustración es muy amplio, se relaciona con conceptos de información y educación, de cultura o de dibujo, en general el término ilustración abarca todas las formas con que se hace algo más explícito.

Ilustración: técnica, Todo lo que se añade al mensaje principal denotado y que presenta una imagen tanto visual (foto, pintura, dibujo, etc.) como sonora.

La ilustración puede:

- Subrayar y reforzar la acción principal, cuando no la crea ella misma;
- Evocar el medio histórico social o geográfico que se quiere crear;
- Unificar el ritmo de la obra audio-visual

La ilustración en lo impreso puede contar con la sugestión a partir de la creación de la maqueta, de la combinación texto-imagen, del color, del trazo, del documento empleado (Fages, 1977).

La ilustración consiste en producir imágenes que luego se multiplican, lo cual implica dinero, el dinero lo pone el cliente que tiene su idea propia de la función de la imagen. Esta diferencia puede servir para separar la ilustración del dibujo y la pintura y esbozar el compromiso básico del ilustrador.

Las funciones que cumple la ilustración no existen aisladas, por lo que es difícil definir las con precisión. De acuerdo a Simon Jennings (1995), se pueden diferenciar tres grandes funciones: adornar, informar y comentar.

La función primaria de la ilustración es realizar la interpretación gráfica de una idea. La idea que se quiera interpretar debe ser cuidadosamente visualizada. El principio, pues, de toda ilustración, es en realidad un proceso mental, realizado por alguien o por el mismo ilustrador, en el cual se llega a una imagen mental que el ilustrador interpreta y expresa gráficamente. El ilustrador se subordina a la idea, pero le presta su habilidad creadora al llevarla a la práctica.

La ilustración puede funcionar complementando lo que no es suficientemente explícito o dándole una dimensión más amplia. La ilustración atrae la atención primero hacia sí misma y luego hacia la información que acompaña. El lector puede también recrearse con la ilustración a un nivel estético. Como imagen cuenta con un gran poder de penetración, se contacta inmediatamente y perdura en la memoria.

DIBUJO E ILUSTRACIÓN CON RELACIÓN A LA HISTORIETA

Las semejanzas entre cómic e ilustración se encuentran en un nivel tan básico que es difícil distinguirlas si separamos la viñeta del contexto del cómic.

Cuando el cómic es presentado por entero su forma en secuencia lo distingue claramente de la ilustración. Pero además de la secuencialidad, encontramos la siguiente diferencia no siempre cierta pero si regularmente: La imagen de la ilustración comenta, mientras que la del cómic cuenta. Es decir, la ilustración normalmente añade algo a la idea de partida, lo matiza o lo comenta. En el cómic cada viñeta tiene una función directamente narrativa aún en ausencia de texto. La ilustración comenta el relato, la viñeta es el relato. Los efectos de esa diferencia comunicativa se aprecian en la composición de uno y otro: mientras en la ilustración se privilegian las vistas generales más ricas e informativas, en el cómic se privilegia lo que le conviene en ese momento. Mediante el dibujo se eligen características a destacar para representar un objeto, para crear imágenes que subrayen los aspectos del objeto relevantes para el discurso que se quiere hacer.

La elaboración de un cómic se da habitualmente en dos etapas: el dibujo a lápiz en que la imagen es creada, pensada y el entintado en el que se le da al dibujo el aspecto final con mayor contraste, esto no sucede siempre, hay cómics que son finalizados a lápiz o con distintos pigmentos y medios, sin embargo la mayoría de los cómics siguen el procedimiento lápiz-tinta y opcionalmente color. En el dibujo de historieta es válido el uso de cualquier cantidad de variantes en material de representación formatos y grados de iconicidad. La historieta más icónica, la hecha con fotos, toma el nombre de fotonovela.

La palabra fotonovela remite a un género literario, muy común en las publicaciones que usan fotografías y elementos narrativos propios del cómic.

“La novela es una narración en prosa de una acción cuyo fin es causar placer estético a los lectores con las pinturas de lances interesantes, requiere observación y comprensión de las pasiones humanas. (Rey, 1960) “La novela es el género literario típicamente burgués, que nace como expresión de la burguesía y se ha desarrollado en torno a los avatares de la misma” (Ortiz et. al, 1982 p. 34)

Una práctica común en las historietas mexicanas de mitad del siglo XX era la fotocomposición, que combinaba recortes de fotos, generalmente de escenarios, con dibujos de los personajes o viceversa. Un ejemplo de esto es la historieta de *Santo el enmascarado de plata* de José G. Cruz publicada en los 40.

LA NARRATIVA GRÁFICA

Como ya se dijo, la historieta es una forma de narrativa visual que adquirió sus características definitivas hacia fines del siglo XIX, con la adopción, entre otros, de los globos de texto, la continuidad de personajes, de ciertos formatos y con la difusión masiva. Sin embargo no surge de manera espontánea o aislada, sino como la expresión, dentro de un contexto histórico determinado, de un principio simple: expresar ideas con una serie de imágenes, el cual es tal vez tan antiguo como las primeras expresiones pictóricas del ser humano. Esta necesidad de comunicar un suceso con imágenes estaba presente en el hombre prehistórico, quien la plasmó en pinturas rupestres que muestran secuencias de cazadores.

En las pinturas rupestres se puede encontrar el más remoto origen de la escritura; los pictogramas, precedieron a la escritura por un amplio margen (pictograma: conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar) (Gubern, 1979, p. 108).

Hace unos 15,000 años, algunos de los pintores o dibujantes, prestaban atención principalmente al detalle, que tiene mucho que ver con la representación naturalista de un objeto específico, pero los dibujos de otros eran menos realistas, más simbólicos, más como un lenguaje primitivo que representaba conceptos. Las primeras palabras escritas eran, de hecho, dibujos estilizados, sobre los cuales se creaba un acuerdo de significación, que permitía evocar un concepto común. El pictograma es la forma más primitiva de escritura, surgida mucho antes que la escritura fonética, y a diferencia de esta, no utiliza signos altamente convencionales, lo que la hace más universal como instrumento comunicativo. Los pictogramas expresan el presente, que es observado a cada momento, su tiempo es el presente indicativo.

Con el surgimiento de la escritura fonética, dio inicio una separación histórica entre el lenguaje escrito y el gráfico. El escrito tendía cada vez más a expresar ideas, conceptos inmateriales, intangibles, y el gráfico por su parte se inclinaba cada vez más a la representación naturalista, a representar de la manera más real posible, el mundo material. De modo que durante el Renacimiento, y aún antes, se estableció la idea de que las grandes obras de arte de la pintura y de la literatura no se podían mezclar, dado que, de algún modo tenían intenciones que se contraponían. Pero antes, o al margen de ello distintas culturas han narrado costumbres, batallas leyendas y biografías con imágenes secuenciales, como ocurre con los papiros y relieves egipcios, las pinturas griegas de vasijas, o los pergaminos japoneses con alusiones gráficas referentes a las luchas y hechos de las primeras dinastías orientales. La columna trajana en Roma (113 a C) narra las epopeyas bélicas del emperador con un relieve en piedra que se lee secuencialmente. Durante la edad media se produjeron miniaturas secuenciales en los

manuscritos conventuales. En la Catedral de Chartres se encuentran 24 compartimentos de un vitral que cuentan la vida de Cristo secuencialmente. En Francia en la edad media se creó el tapiz de Bayeux, una tela bordada de 70 metros de largo que contaba la conquista normanda de Inglaterra. En América precolombina la principal expresión de arte secuencial y narrativa gráfica fueron los murales y los códices.

Todos los anteriores son ejemplos de narrativa gráfica, pero hubo un evento que marcó la historia de las comunicaciones y que acerca la narración gráfica hacia el surgimiento de la historieta moderna: La invención de la imprenta.

Con la utilización de la xilografía, y posteriormente la difusión de la Biblia de Gutenberg (llamada también Biblia de 42 líneas, hacia 1455. Se la considera la primer obra impresa en tipos móviles de metal y se le da ese nombre por que cada página tenía 42 líneas de texto) comenzaría el verdadero parecido entre la historieta moderna y sus predecesores. Un nombre a destacar en esta última etapa previa a la aparición de la historieta es el del pintor inglés William Hogart (1697-1764), quien inicialmente pintó cuadros seriadados, que después fueron trasladados a grabados populares con gran éxito. La publicación de "*La Carrera De Un Libertino*" y "*La Carrera De Una Puta*" fueron tan populares, que nuevas leyes de derecho de autor fueron creadas para proteger esta nueva forma narrativa. Pero "la historieta no es sólo narración figurativa, es un tipo de mensaje característico de las sociedades de consumo y dirigido hacia audiencias de masas" (Masotta, 1970, p. 120).

Códices, hojas volantes, jeroglíficos egipcios, Biblias iluminadas, pinturas rupestres o ideogramas chinos presuponen una técnica para contar historias por medio de imágenes. Pero solo se desarrolla la historieta moderna, cuando se genera una industria que la sostiene. De lo cual se hablará en el siguiente capítulo. Pero antes de abordar la historieta, tal como la conocemos actualmente, vale la pena recordar, aún brevemente, los códices y los murales prehispánicos, expresiones de arte secuencial en México, que dejaron de producirse poco tiempo después de la conquista.

LOS CÓDICES

Para los antiguos pueblos de Mesoamérica, los códices eran de suma importancia, ya que en ellos se registraban genealogías de los gobernantes, historia y orígenes de los pueblos, se relataban hechos sagrados, batallas, etc. Los dignatarios eran perpetuados por el trabajo policromo de los *amantecas*, en códices que recordaban el pasado, la fortuna de una dinastía.

Los códices prehispánicos se caracterizan por el uso de pictogramas y de signos lingüísticos (como numerales) su función principal era transmitir ideas mediante el uso estratégico de los colores, las líneas y las formas. Cada uno de ellos tenía un significado específico complementando a los otros. El uso del color era muy importante, así, una misma forma variaba su significado de acuerdo al color que tuviera, por ejemplo, el signo del habla en azul significaba "voz preciosa", mientras que en rojo significaba enojo por parte del hablante. Los códices pueden ser leídos y trasladados a una escritura fonética de manera más o menos precisa, lo que implica conocimiento de los simbolismos propios de la cultura náhuatl (Ver Apéndice: Papel, pintura y confección de códices). Los códices a diferencia de la pintura mural y la escultura, eran objetos pequeños que se podían copiar, guardar, corregir y trasladar, contienen figuras y signos que proporcionan datos básicos, y para su interpretación debe recurrirse al saber de la tradición oral, es decir en un código se puede indicar por ejemplo la celebración de una batalla, la fecha exacta y el desenlace de la misma, pero no es posible relatar los pormenores de la batalla, para ello el intérprete recurría a la memoria y a la tradición oral y así poder relatar la historia completa.

Los *tlacuilos* o escritores tenían conocimientos de todas las áreas del conocimiento de su cultura, desde astronomía hasta política. A través de muchos años lograron la creación de convenciones gráficas que podían ser leídas e interpretadas de idéntico modo por diferentes lectores.

EL LENGUAJE PICTOGRÁFICO EN LOS CÓDICES PREHISPÁNICOS

El sistema de registro de los códices que conocemos, se compone según Pablo Escalante (1999, p. 11) de tres elementos: a) Pictogramas, que son figuras que representan seres humanos, animales y objetos. b) Glifos ideográficos que son signos que representan ideas. c) glifos fonéticos.

Los mensajes se transmitían básicamente por medio de pictogramas y se complementaban con glifos ideográficos, los glifos fonéticos eran poco utilizados, generalmente sólo precisan la pronunciación de los locativos.

Para que un pictograma transmita de modo eficaz un significado es necesario emplearlo conforme a ciertas reglas, por ejemplo, caminar se señala con un braceo, ir a la guerra con escudo y flechas en la mano etc.

Para representar el habla se usaba un símbolo, que se ha llamado vírgula, el cual parece salir de la boca del hablante y dirigirse al exterior; Y recuerda los actuales globos de texto. Al respecto O. Masotta (1970, p.119), dice: “¿es posible imaginar metonimia más económica, en fin, mas moderna? La lengua por la voz: he ahí una operación de retórica visual que a la vez que resuelve la imposibilidad gráfica de transmitir sonidos, hace una mención expresa de ella”

MURALES

Otra expresión de secuencialidad gráfica ampliamente difundida en la América prehispánica fueron los murales, es muy probable que cronológicamente hayan antecedido a los códices, constituyendo su matriz.

Los primeros murales de que se tiene noticia anteceden con mucho a los primeros códices, pero de hecho la inmensa mayoría de los códices fueron destruidos y sólo ha llegado a nosotros una parte muy pequeña de la última etapa del México prehispánico y algunos elaborados después de la conquista bajo encargo de los españoles, ya con una fuerte influencia europea en la representación, incluso imitando modelos impresos de Europa.

La pintura mural en México tiene una larga historia que se remonta al florecimiento de diversas sociedades muy anteriores a la azteca, desafortunadamente los murales fueron destruidos en la conquista española o aún antes junto con las ciudades, y sólo un diligente trabajo de arqueólogos los rescataron de la profundidad del suelo donde permanecían. Las imágenes pintadas y esculpidas en Monte Albán y Teotihuacan presentan casi el mismo sistema de registro y estilo de las figuras que los códices producidos posteriormente, lo que permite suponer que el conjunto de estereotipos manejados en los códices se gestó en el periodo clásico. Pero es hacia el año 1000 d.C., en el posclásico temprano, cuando aparecen el estilo y el repertorio simbólico característico de los códices que han llegado hasta nuestros días.

La civilización precolombina era un mundo multicolor que quedó plasmado en los murales a través de una impresionante policromía con diseños hechos para venerar a los dioses y recordar a la vez que enaltecer brillantes batallas y festividades. El uso de los colores e incluso la orientación de los muros no era arbitrario sino simbólico. Ejemplos significativos son los murales de Cacaxtla, en los cuales son narrados diferentes hechos incluyendo elementos de secuencialidad. Ver Apéndice: secuencialidad en murales.

Después de la conquista los misioneros españoles usaron a los *tlacuilos* enseñándoles nuevos diseños que se plasmaron en iglesias. Así se inició una tradición de muralismo religioso que

persistió hasta la revolución. El muralismo moderno surgió en una época de gran agitación social y tiene una marcada carga ideológica. Los muralistas posrevolucionarios tendían a dar una función narrativa a sus murales mediante largos formatos que pueden leerse secuencialmente.



LA HISTORIETA O COMIC

Definición de historieta

El cómic y el arte

El lenguaje de la historieta

Semiótica de la historieta, Elementos constitutivos

**Formatos, viñeta, montaje, encuadre, adjetivaciones
globo de texto, onomatopeyas, signos cinéticos,
metáforas isuales, guión, estructura del guión,
ritmo de lectura**

La historieta en el mundo

Notas históricas y aspectos editoriales

Acerca del proceso producción-distribución-consumo

Perspectivas a futuro

La historieta en México

Noticia cronológica: de los Paquines a los Sexacionales

Aspectos editoriales de la historieta en México

Ideología y contenidos en la historieta mexicana

CAPÍTULO II HISTORIETA

DEFINICIÓN DE HISTORIETA

La siguiente definición es del *Diccionario enciclopédico Quillet* "Historieta: diminutivo de historia. Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia. Serie de dibujos que desarrolla un cuento breve y dialogado" (*Diccionario enciclopédico Quillet*, 1973, Tomo V).

Esta definición (ya comentada en "narrativa") refleja la idea que se tiene generalmente acerca de la historieta, la que se maneja cotidianamente. La gente que lee historietas está familiarizada con ciertos temas, estilos y formatos, lo cual conforma su concepto de historieta, pero si alguien quiere tener una definición más exacta, (digamos en el remoto caso de que se lo requieran en la escuela) muy probablemente encontrará la anterior definición. Las siguientes definiciones son de libros más especializados y menos accesibles al público en general. Esto nos habla de la poca consideración académica y cultural que ha tenido la historieta o cómic, en gran parte por el uso que se le ha dado al medio y por la crítica que ha recibido.

Evidentemente la palabra *comic* se asocia más con la producción norteamericana e *historieta* con la producción nacional, al relacionarse naturalmente la palabra con el país. Ambas palabras hacen referencia a una cierta temática o tipo de narración (Ver narrativa). Sin embargo no encuentro que haya diferencia definitiva entre el objeto que designa la palabra en inglés *comic* y la palabra en español *historieta*, y ambos términos se usan aquí indistintamente (Aunque tampoco se puede afirmar que "historieta" sea traducción de "comic", por el referente ya mencionado). Las primeras historietas en España eran hojas volantes, que frecuentemente difundían mensajes contrarios a los intereses de las clases dominantes, por lo que es probable que fueran los miembros de ésta clase los que determinaron el uso del término despectivo de *historieta* para denominar a este medio. Cómic (con el acento de cómico) es la castellanización de *comic* (en inglés, adjetivo: cómico). En la Real academia de la lengua española existen los términos *historieta* y *tebeo*. Se hace referencia a este último como un álbum de *historieta* dirigido a público infantil. En México se utiliza generalmente *cómic*, más recientemente la palabra *manga* y cada vez menos la de *historieta*, esto nos habla de la influencia de la producción norteamericana y japonesa sobre la producción, consumo y conceptualización de este medio en México (Véase convenciones, TNT 8, página 98).

Diferentes culturas nombran este tipo de objeto de diferente forma sin que cambie la idea fundamental de imágenes estáticas que narran: En Brasil a lo que se le llama *quadrinhos* (cuadritos) En China recibe el nombre de *lien hua* o "dibujos encadenados" en Francia, *bande*

desinée, o tira dibujada, en Italia *fumetti* (ver página 27 globo), en Suecia *seriema* en Alemania *bilderbogen* (hoja con dibujos) y en Japón *manga* (ésta palabra remite a un estilo: de “dibujo casual, irresponsable o profuso” véase historia del cómic, p. 54 de esta tesis).

Un Diccionario de Comunicación dice del cómic: “Cómics: nominativo plural (palabra norteamericana) Relatos en imágenes, acompañados o no de textos, publicados en la prensa o en un álbum” (Fages, 1977, p. 42).

Esta definición más simple, es mejor, reemplaza la noción de “cuento breve” por la mas general de “relato” y “dialogado” por “acompañados o no de textos” con lo cual se incluirían las historietas “mudas” y todos los géneros narrativos. Menciona también la publicación, característica definitiva de la historieta o cómic moderno.

El término comic se adopta a fines del siglo XIX y se deriva del contenido de los primeros cartones, publicados en periódicos de los Estados Unidos, los cuales tenían una intención humorística cómica. A partir de esa época el cómic adquiere sus características definitivas como lenguaje gráfico. Históricamente el cómic es uno de los medios de expresión característicos de la cultura contemporánea, que nace casi al mismo tiempo que otros medios masivos. Adopta su forma actual y sus convenciones más características hacia 1895, año en que nace el cine, en 1884 la televisión de Nipkow y en 1896 se inventa la radio.

“Uno de los caracteres específicos del cómic reside en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva que nace y se vehicula gracias al periodismo (...) adquieren al nacer una entidad y autonomía estética peculiar gracias al vehículo periodístico, lo que les diferencia cualitativamente de sus antecedentes históricos” (Gubern, 1979, p. 15).

Los antecedentes históricos a que se refiere Gubern se han mencionado ya en “Narrativa Gráfica” (término que tomé de los libros de Will Eisner y Scott Mc Cloud). Gubern descalifica en su libro a quien relaciona la historia del cómic a tales expresiones de *narración gráfica* o *arte secuencial*. “Este procedimiento suele encubrir una mala conciencia cultural, tratando de ennoblecer el origen histórico de los cómics, ha de considerarse como un mero alarde de erudición de escaso valor científico” (Gubern, 1979, p. 13). Y explica que el cómic surge en un contexto espacio temporal específico: en las arcas del capital norteamericano de principios de siglo XX, y que los condicionamientos industriales e históricos en los que surgió el cómic aún son vigentes en su desenvolvimiento y desarrollo. A pesar de haber superado la condición de suplemento de periódico, el comercio, técnica y estética de una época y un país, siguen en gran medida vigentes.

El enfoque materialista-historicista en su estudio, sostiene Gubern, permite explicar a partir de los hechos que permitieron su surgimiento, el fenómeno del cómic.

Si bien es cierto que el término cómic se adopta en un periodo de tiempo y lugar específico, constantemente evoluciona, tanto en su forma como en sus contenidos, de modo que a pocos años de ser "bautizado" como cómic, sus contenidos se diversifican tanto que el género cómic ya no es sino uno entre muchos, sobrepasando el significado original de la palabra cómic. Por eso se adoptó en EUA la expresión de *funnies* para distinguir los cómics con contenido humorístico.

Considero que las diferentes aplicaciones históricas de la narrativa gráfica (no sólo el cine y la TV) requieren de seria consideración por parte de los creadores y teóricos de cómics. Al ignorarlos deliberadamente, se desvincula al cómic de sus primeros orígenes, y se limitan las posibilidades de su evolución. (Y si eso sucede al menos que no sea en aras de una "mayor científicidad") No hay que olvidar que el surgimiento del cómic moderno se dio a partir de la innovación en el sistema de reproducción y no fue la creación de un lenguaje completamente nuevo, sino su aplicación en el contexto de la reproducción industrial masiva, a partir de lo cual se adoptaron, por ejemplo, formatos estandarizados.

Eisner propone los conceptos de narrativa gráfica y arte secuencial (ver "narrativa") como parte de su conceptualización del cómic. Narrativa gráfica es una descripción genérica de cualquier narración que emplea imágenes para transmitir una idea, el cine y los cómics están incluidos dentro de la narrativa gráfica. "arte secuencial: una serie de imágenes desplegadas en secuencia" (Eisner, 1996) Este autor dice de los cómics: "el arreglo impreso de arte y globos en secuencia, particularmente como en los *comic books*" (Eisner, 1996).

Los libros de cómic (*comic book*) y las tiras cómicas (*comic strip*) emplean la estética única del arte secuencial como medio de expresión creativa, disciplina, arte y forma literaria que trata con el arreglo de pictogramas o imágenes para narrar una historia o dramatizar una idea.

Esta antigua forma de arte, o método de expresión ha encontrado su camino hacia los cómics, ampliamente leídos, los cuales han establecido una innegable posición en la cultura popular de este siglo. Es interesante notar que el arte secuencial ha emergido sólo recientemente como una disciplina discernible, junto al cine, del cual es un auténtico precursor.

En tiempos modernos la tira diaria del periódico, y más recientemente el *comic book* han constituido la mayor aplicación del arte secuencial. El formato del *comic book* presenta un montaje de ambos, palabra e imagen, y así, el lector es requerido a ejercitar ambas habilidades interpretativas: visual y verbal. Las reglas del arte (p. ej. Perspectiva, simetría, pincelada) y las de la literatura (p. ej. Gramática, argumento, sintaxis) se van sobreponiendo una a la otra. La lectura del *comic book* es un acto de percepción estética y de actividad intelectual. (Eisner, 1994, p. 5,7, 8).

La definición que ofrece Mc Cloud en su libro *Understanding cómics*, es la siguiente:

"comics (kom'iks), sustantivo. Plural, usado con un verbo singular. Imágenes, pictóricas y otras, yuxtapuestas en secuencia deliberada, con la intención de proveer información y/o producir una respuesta estética en el espectador" (Mc Cloud, 1994, p. 9).

El cómic, dice Mc Cloud, es una forma de narración que se caracteriza por emplear simultáneamente la imagen y el texto (dibujos y palabras). Con estos dos elementos, la historieta presenta personajes y lugares donde se desarrollan los acontecimientos. Así como el paso del tiempo: el cómic logra que por medio de un solo sentido: la vista, se evocuen todos los demás sentidos e incluso las emociones.

La definición que da el equipo coordinado por el historietista español Manuel Gallo es: "Cómic es una secuencia de imágenes acompañadas por un texto, que relatan una acción cuyo desarrollo temporal se produce a través de saltos sucesivos de una imagen a otra, sin que queden interrumpidas la continuidad de la narración ni la presencia de los personajes" (Gallardo, et.al, 1996, p. 6).

Luis Gasca en *El discurso del cómic* dice:

El cómic "constituye un medio escrito- icónico basado en la narración mediante secuencias de imágenes fijas que integran en su seno textos literarios" (Gasca, 1991, p. 14)

Georgina Guerra sostiene que el "cómic es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los que pueden incluirse elementos de escritura fonética"(Guerra, México, 1982).

Esta definición, a la que se tomó por válida en el capítulo anterior, relaciona los conceptos de narrativa, secuencia y pictogramas, aclarando que los cómics pueden o no incluir fonemas. Considero que es una definición concisa y completa. No se menciona la publicación, y considero que ésta no es un requisito indispensable para determinar si un trabajo que cumpla con las características que proponen autores como G. Guerra es o no un cómic, por lo que es muy delgada la línea que separaría ciertos cómics de otras aplicaciones de imágenes fijas en secuencia.

Por su parte, Modesto Vásquez apunta en su libro *La historiética*:

Definiremos arbitraria y convencionalmente, en base a la costumbre, el término historieta, como el género plástico-literario comunicador de un mensaje dramático, fundidos ambos componentes en un nuevo lenguaje propio: la lexicpictografía, desentendiéndonos por insuficientes, de las definiciones que nos ofrecen los diccionarios en el sentido de: narración, cuento, fábula, anécdota, relato o suceso de poca importancia, por no referirse al aspecto fundamental inherente al género de la historieta: la ilustración, bien sea pictórica, fotográfica o mixta, mezclada en cualquier proporción con lenguaje literario (Vásquez., 1981, p. 191).

Lo que M. Vásquez propone en su libro se basa en lo que puede considerarse el paradigma clásico en la historieta: el mensaje dramático (estructurado secuencialmente en planteamiento del problema, nudo y desenlace), los personajes (el héroe, el indefenso, el villano), el trazo (que tiende a lo metonímico pero que, según Vásquez, puede tener errores sin afectar la atención del lector *cautivado* por la trama), las viñetas (en secuencias lineales)... Por lo que considero que su concepto de historieta como "historiedrama" resulta también insuficiente. El paradigma clásico contempla también otros géneros (por ejemplo, el cómico) además del drama. El moderno y posmoderno, por otra parte, sólo toman los géneros clásicos como referencia (Véase parte final de "Notas históricas y aspectos editoriales").

En *Para hacer historieta* Juan Acevedo (1980) ofrece la siguiente definición: La historieta es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de viñetas. La viñeta es la representación, mediante la imagen, de un espacio y un tiempo de la acción narrada. Podemos decir que la viñeta es la unidad mínima de significación de la historieta. Cuando dos o más viñetas se articulan para significar una acción, se crea una secuencia. Las viñetas se enlazan para narrar una acción, pero no la siguen fielmente, sino que dan de ella los momentos más significativos, eliminando redundancia y tiempos muertos. Sobre la base de estas viñetas, que representan momentos discontinuos, el lector restituye la continuidad de la narración.

EL CÓMIC Y EL ARTE

Generalmente se entiende por *arte* toda creación de belleza por el hombre.

Se puede considerar a la de Aristóteles (siglo IV antes de C) como la primera filosofía del arte, en se ella plantea que el arte es la imitación, no de la naturaleza, sino de la verdadera esencia de las cosas reales o posibles. Esta tesis ha influido en toda la filosofía del arte, hasta en Kant, quien considera al artista una inteligencia que actúa como la naturaleza pero proponiéndose la creación, y crea sin perseguir un fin práctico utilitario. De esta concepción derivan la de Schiller y Spencer que se fundamentan en el juego como actividad libre y desinteresada. Una concepción opuesta al respecto, es la que ve en el arte un producto del grupo social, de la que se desprende la noción de arte dirigido, puesto intencionalmente al servicio de fines políticos y sociales, en oposición al concepto de *arte por el arte* sostenida en el siglo XVI.

Respecto a si la historieta puede considerarse arte, Mc Cloud dice que ésta "es una pregunta realmente tonta, pero si tenemos que responderla, la respuesta es sí. Especialmente si tu definición de arte es tan amplia como la mía" (Mc. Cloud, 2000. p. 163). Sostiene que arte es toda actividad humana fuera de las que buscan satisfacer los dos instintos básicos: sobrevivencia y reproducción (que dadas las complejas relaciones sociales se presentan bajo diversas formas como fama, pertenencia, dinero)... El arte es la forma en que afirmamos

nuestra individualidad fuera de los roles básicos que la naturaleza ha puesto en nosotros. A la vez que se contribuye a la evolución de la especie porque 1º Provee ejercicio para el cuerpo y la mente sin recibir estímulos externos, esta función también la cumplen actualmente los juegos y deportes, 2º Provee una salida para desequilibrios emocionales, contribuyendo a la supervivencia mental de la especie, este es el arte como expresión personal y 3º actividades al azar conducen a veces a descubrimientos útiles, este es el "arte como descubrimiento, como exploración; el alma de buena parte del arte moderno y los fundamentos del lenguaje, la ciencia y la filosofía" (Mc Cloud, 2000, p. 167).

Evidentemente no todos comparten esa definición de arte, nuestra sociedad tiene ciertos criterios para decretar algo artístico. Para algunos un cómic sería arte si lo ven en un museo, para otros lo sería si un original se vendiera en una gran cantidad de dinero o si lo hace un autor reconocido...Si todas las cosas tienen un lugar y un precio, ¿por qué no el arte? Dos posibles respuestas son:

- 1) Porque el arte tiene un mayor valor, más duradero que otras cosas materiales, pero, dice Mc Cloud: no le digan eso a un hambriento)
- 2) Porque el arte es una cualidad intangible, no un objeto físico que podamos ver.

Entonces, dice Mc Cloud, no tiene mucho caso insistir en dividir el mundo tan estrictamente en arte y no arte, pues no caben límites precisos para algo tan etéreo. Este no es un asunto de "blanco o negro" arte o no arte sino una gama muy amplia entre ambos.

Si la única motivación real es el trabajo, el proceso creativo, si el artista no persigue al crear ningún fin más que la creación misma (lo que Kant llama "finalidad sin fin") entonces es arte. La integridad artística consiste en que el artista puede esperar éxito, pero no modificará su trabajo para obtenerlo.

El reconocimiento social de un cómic como arte no añade nada a la página en sí, pero es un mensaje hacia el autor y los autores potenciales, así como a todo el público potencial y efectivo, algo así como: "Sí, esta sociedad da un valor a tu trabajo y a tus metas" (Mc Cloud, 2000 p. 51). En nuestro contexto, generalmente el mensaje parece ser: "esta sociedad no da un valor a tu trabajo y a tus metas" (como historietista). Esto se debe al uso que tradicionalmente se le ha dado al medio y a la crítica que ha recibido. (No es algo propio o inherente del medio en sí).

Una consideración más positiva proveería un mejor entorno para la producción de historietas de mayor calidad, y para la expansión del medio en general. La percepción pública afecta a aquellos que entrarán, o podrían entrar al mundo del cómic, ya sea como creadores o como lectores.

La lucha por el reconocimiento de las amplias posibilidades artísticas - literarias de la historieta se enfrenta con la devaluación del medio y la consiguiente actitud de ocultar la visión del autor tras una falsa modestia. Y también, de manera importante, con la sobre valoración del término "arte". Se llega incluso a considerar al arte inalcanzable para las masas, a la vez que se desprecia por completo la experiencia estética cotidiana (Según Modesto Vásquez, la "verdadera obra de arte" sólo es asequible a "unos pocos iniciados" véase comentario a *la historieta*, p. 90 de esta tesis) Bajo este enfoque es fácil caer en los criterios sociales antes mencionados: lugar, precio, prestigio. El cómic como producto masivo, generalmente tiene las características contrarias, (es relativamente barato, accesible a todos, se encuentra en cualquier lado) en consecuencia, casi nunca ha tenido consideración como forma de arte.

Alejandro Gutiérrez Franco, en su tesis "*Intervención del diseño gráfico en la organización de la secuencia narrativa del cómic*" (1996), propone las siguientes características para la historieta artística:

- Intención de comunicación por medios estéticos
- Relación armónica de forma y contenido
- Aspiraciones de exploración gráfico-literaria
- Deseo de innovación, rechazo a lo ya existente
- Enriquecimiento mediante la influencia de otros medios
- El autor (dibujante o guionista) trabaja como artista- creador individualmente o en equipo
- Apego a la libertad de expresión. Rechazo a las imposiciones editoriales.
- Renuncia a los modelos y estereotipos usados en la mayoría de las historietas, cuya máxima prioridad es la comercial.

Según Juan Acha (1999) todo es estetizable y sólo algunos objetos son artizables.

La artización es un proceso por el cual la sensibilidad cotidiana se torna intelectual y profesional constituyendo fenómenos sistémicos y culturales complejos. La estética es la conciencia cultural de la sensibilidad, facultad común a todo ser humano y es fuente y destinataria de todas las manifestaciones artísticas. Primero se expresa sensibilidad y luego se forma la cultura estética. Cada arte corporeiza un sistema de reglas que cambian históricamente e integran su sustancia (Acha, 1999, p. 13).

EL LENGUAJE DE LA HISTORIETA

El lenguaje del cómic lo conforman una serie de convenciones preestablecidas entre el lector y el emisor que permite que se establezca una comunicación entre ambos. No es un sistema rígido y se permiten variantes y transgresiones de las convenciones sin que esto impida el proceso comunicativo.

SEMIÓTICA DE LA HISTORIETA.

Hay que recordar que la semiótica se preocupa por la capacidad de conocer, es decir, significar, esto depende de cómo está hecho el mensaje, del contacto de la obra con quien la realiza y con quien la recibe, así como del lugar de donde fluye. La semiótica pretende demostrar que los diversos procesos culturales poseen sistemas de carácter permanente que subyacen en ellos; en el caso de los medios de información masiva estas constantes tienen características comunes que permanecen y se manifiestan de diferentes maneras en el mensaje. La semiótica hace posible un consumo reflexivo de los medios de comunicación masiva. La decodificación crítica por parte del receptor permite un consumo no pasivo, y permite aprovechar las características del medio en provecho del consumidor.

En la retórica de la imagen, Barthes distingue tres tipos de mensajes en los códigos visuales: el lingüístico, el denotativo y el connotativo.

-El lingüístico está presente en la historieta en el título, la narración, el diálogo y los textos.

-El mensaje denotativo, se refiere a la composición, análisis iconográfico en la historieta, es la abstracción de todos los componentes omitiendo significaciones y simbolismos que pudiera implicar el mensaje para el lector. En ocasiones el lector no denota el mensaje sino que lo capta a partir de la denotación dada, omitiendo esta fase indispensable para lograr la decodificación.

-El mensaje connotado corresponde al análisis iconológico, en el caso del cómic. Aquí si se requiere de la percepción de los posibles significados. Este mensaje es simbólico y cultural, y será más o menos preciso en tanto lo relacionemos con la denotación.

El mensaje puede tener las siguientes funciones:

-De anclaje: el mensaje lingüístico hace que el observador elija una de muchas posibles significaciones que pueda tener la imagen.

-De relevo: el lenguaje lingüístico releva al lector de la necesidad de elegir uno de los significados, "la importancia del anclaje radica en la función ideológica, ya que el lector debe elegir ciertos significados y omitir otros".

Decodificar un medio, implica encontrar las relaciones entre los tres mensajes que lo integran, así como su significado.

ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL CÓMIC

De acuerdo con el *Diccionario de comunicación* de J. B. Fages y otros autores (1977), el cómic constituye no la ilustración de un relato, sino el propio relato presentado bajo una forma fílmica. Por tanto posee aproximadamente las mismas características de elaboración que el filme:

- Guión
- Planificación
- Composición de planos
- Montaje

Los autores de cómics han descubierto, antes que el cine, el primer plano, el *travelling*, etc. Desde este punto de vista, la sintaxis de los cómics está muy cerca de la del cine; en cambio, se diferencia de aquella en la medida en que el relato se expresa por la discontinuidad y en que el sonido lo hace mediante el grafismo. Los cómics pueden carecer de texto, presentar únicamente diálogos o ir acompañados de un texto bastante extenso. Con frecuencia los diálogos aparecen escritos en una "nubecilla" que se origina en los labios de los personajes; de ahí el término italiano *fumetti* que evoca la imagen de expeler el humo de un cigarrillo.

El cómic posee, dentro de sus elementos gráficos, las siguientes características:

- Un encuadre como limitación a un espacio.
- Signos estáticos que deben ser dinamizados a través de diversos recursos.
- Diálogos escritos que suplen una realidad fonética.

De acuerdo a lo propuesto por Gasca (1991), la estructura del cómic está formado por: Macrounidades significativas, unidades significativas y microunidades significativas.

Las Macrounidades Significativas. Componen la estructura general del cómic, y comprenden el aspecto global del cómic: su formato, el estilo, color.

TAMAÑO, FORMA Y PRESENTACIÓN: Dependen principalmente del soporte que se va a utilizar, a nivel industrial se manejan ciertas medidas de pliegos de papel, con el fin de aprovechar al máximo el material, el cómic usualmente se adecua a las medidas de los pliegos subdivididos. En EUA el formato estándar es el de 17 x 26 cm, equivalente al formato de hoja oficio, mientras que en el cómic europeo se usa el tamaño de aproximadamente 21.5 x 27.8, el tamaño de la hoja carta. El primero es más largo, lo que favorece viñetas más alargadas verticalmente, mientras que en el europeo el formato se presta al uso de viñetas más anchas y horizontales. En México se han utilizado diferentes tamaños en función de sucesivas divisiones a los pliegos de

papel, con distintos resultados, actualmente la medida más utilizada es la del cómic norteamericano, así como el formato usado por los "libros" Semanal, Vaquero, Policiaco..., y por las historietas "sexí- cómicas" (ver recuento cronológico en México hacia 1995) el cual es de aproximadamente 10 x 14 cm. Este formato más pequeño, facilita la lectura y manipulación de la historieta durante el tiempo que muchos lectores se ven obligados a emplear para trasladarse cotidianamente de su casa al trabajo en transporte público (metro, microbús...)

La presentación depende en gran medida del material que se use en la elaboración y la impresión del cómic, el cual puede ir desde hojas revolución mimeografiadas, hasta la más moderna impresión en offset sobre papel de alta calidad.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS.

- VIÑETA: Es la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo que constituye la unidad de montaje de un cómic. La viñeta representa pictográficamente por lo tanto, un espacio y un tiempo, o más precisamente, un espacio que adquiere dimensión de temporalidad. Es la unidad mínima de significación de la historieta.

Observa Gasca (1991, p 16) que existe una contradicción lingüística entre la temporalidad del diálogo y la instantaneidad del pictograma. Esto lleva a elegir en cada representación el momento gestual más significativo de los personajes. La convención de la dirección de la lectura permite presentar momentos diferentes en la misma viñeta. La duración de la acción representada puede variar, de modo que lo que se representa es un instante durativo. "el motor de la narratividad reside fundamentalmente en el paso de una situación a la siguiente, por medio de viñetas o lexipictogramas consecutivos, por obra de cartuchos que explicitan un paso del tiempo determinado y también por otros recursos" (Gasca op cit. p 642).

Basados en la secuencia visual, los cómics sustituyen el tiempo por el espacio, dos viñetas pueden mostrar momentos inmediatos sucesivos o un lapso de miles de años por medio de un texto que así lo especifique.

Hay viñetas llenas y vacías, con dinámica vertical u horizontal, esto debe obedecer a una intención. La vertical contribuye a animar; la horizontal a la calma; la oblicua hacia la derecha, representa la acción que se dirige al futuro; la oblicua hacia la izquierda dirige las acciones al pasado. Algo puesto en el centro focaliza la energía...

-MONTAJE O CONTINUIDAD DE LAS VIÑETAS

Como toda creación gráfica, el cómic exige que su composición se establezca sobre unas bases estéticas, que permitan el equilibrio general del conjunto. Una página debe ser concebida de forma que al pasar una mirada, esta tenga un recorrido fijo. El montaje de las viñetas, debe contemplar el impacto que causará en el lector, tratando, en lo posible de controlar el circuito de lectura, de acuerdo con su fin expresivo. Las viñetas se enlazan con espacios contiguos, con fundidos "alteración progresiva de los valores tonales de la imagen en viñetas sucesivas" o con recursos literarios como son el texto en *off*. (La voz en *off* es cuando no se ve quien habla, el rabo del globo no va hacia nadie), las apoyaturas: ("texto integrado en la viñeta, que sirve para aclarar o explicar su contenido, facilitar la continuidad entre dos viñetas o reproducir el comentario del narrador") y los cartuchos ("apoyatura ubicada entre dos viñetas consecutivas") (Gubern, 1979, p 166).

"Sus funciones son tan amplias como las que Barthes denominó de anclaje (para desvanecer la polisemia o ambigüedad de una imagen) y conmutación (cuando el mensaje lingüístico complementa las imágenes, para hacer avanzar la narración)" (Gasca, 1991, p. 412)

Mc Cloud (1994 pp 70-74) propone que casi todas las transiciones de viñeta a viñeta en los cómics se pueden incluir dentro de 6 posibles tipos de secuencias: 1. De momento a momento, 2. La progresión de acción mostrando al mismo sujeto en diferentes momentos de la misma, 3. De un sujeto a otro 4. De una a otra escena, generalmente ayudados por el texto 5. Diferentes aspectos de un lugar o idea, secuencia descriptiva pero dentro de una narración y 6. Las secuencias en donde no hay una relación lógica aparente entre viñetas.

Toda estructura narrativa presupone una secuencialidad, pero no toda secuencia supone una narración, por que hay también secuencias descriptivas. En el cómic hay referencias señalizadoras que guían la secuencia de lectura, en la estructura narrativa del cómic, la lectura viene determinada por una prioridad de la izquierda sobre la derecha, y de lo superior sobre lo inferior.

El paso secuencial de una a otra viñeta puede suceder con una visión distinta de un mismo espacio, con un cambio de espacio de la acción, con un paso del tiempo, o bien con un cambio de espacio y de tiempo a la vez.

MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Comprenden todos los elementos que definen, componen e integran la viñeta.

ENCUADRE

- Composición
- decorados
- vestuario

ADJETIVACIONES

- angulaciones
- Iluminación
- tipología (como signos icónicos), los estereotipos de personajes.

Gestuario: el cuerpo da información acerca del estado de ánimo y el carácter de los sujetos, las expresiones faciales como el llanto y la risa son comunes a todo ser humano, pero además de estos cada cultura desarrolla su propio repertorio de expresiones y códigos gestuales. Los pintores siempre han hecho amplio uso del gestuario explícito y estereotipado para expresar estados de ánimo o características psicológicas o intelectuales de sus sujetos. Jean Giraud "Moebius" comentaba que los superhéroes imitan gestos de ferocidad, posturas de correr, de pelear... y que es más difícil dibujar gente que habla, porque hay una serie de movimientos muy pequeños, pero que tienen una significación.

CONVENCIONES ESPECÍFICAS DE LAS HISTORIETAS

-Globo, bocadillo o *fumetto*

Con línea continua, indica que el personaje está hablando en ese momento. Con línea punteada o en forma de nube, señala que el personaje está susurrando, pensando o soñando lo que dice en el globo. Los destellos. Son formas irregulares, generalmente de picos, en los que se escriben los ruidos, onomatopeyas o exclamaciones. El tamaño de los picos del destello indica la intensidad de su contenido.

-Sonidos inarticulados.

-Onomatopeyas. Las onomatopeyas han adquirido valor plástico, las letras expresan su contenido también en su forma, a diferencia de los textos en los globos, no pueden ser reemplazadas simplemente por la traducción en el espacio del globo, por eso, las ediciones traducidas a otro idioma de títulos norteamericanos, conservan las palabras en idioma inglés.

-Signos o figuras cinéticas "convención gráfica específica de los cómics, que expresa la ilusión de movimiento o la trayectoria de los móviles" (Gubern 1979. p 155) Además de estos, se ha usado el recurso de dibujar las posiciones sucesivas de un movimiento como en la crono fotografía (1882 fisiólogo francés Etienne Jules Marey para estudiar el vuelo de las aves y la locomoción animal o al estilo de los futuristas) (Gasca, p. 274).

-Metáforas visuales.

El dibujo de cómics permite una gran distorsión de la realidad para expresar estados anímicos o metaforizando estados o vivencias de personajes. El dibujante expresa percepciones subjetivas “las formas recreadas y manipuladas adquieren la función de materialización plástica y visible de situaciones psicológicas y adquieren por ello propiedades de sensogramas” (Gasca, Op cit. p. 308) Las metáforas visuales a veces se basan en expresiones metafóricas populares como ver estrellas u oír campanas a causa de un golpe, “andar en las nubes”, “lanzar una mirada de pistola”, etc.

La historieta, como otras expresiones artísticas, asimila elementos de otras artes. Su proceso creativo implica una serie de mediaciones técnicas, como medio de comunicación de masas. Todas las artes son representaciones de la realidad dentro del marco de sus limitaciones, así, el cómic usa letras para suplir la realidad sonora, el encuadre es la solución a la imposibilidad de representar el espacio ilimitado. La obra teatral es la forma menos mediada y más naturalista de arte, no constituye una re- presentación de la realidad, sino una presentación pura y simple. El cómic comparte con el teatro la característica de la acción dialogada.

ELEMENTO NARRATIVO

EL GUIÓN

La mayor carga del mensaje lingüístico en el lenguaje del cómic reside en el guión como estructura narrativa. Hay que distinguir entre microformas (modos de expresar, de contar, de intercalar) y macroformas o formas narrativas, El tipo de relación entre cómic y literatura existe también entre todos los lenguajes narrativos, que son narrativos precisamente por compartir esas características ya esbozadas en “narrativa” Podríamos decir que el guión, es el boceto escrito de la historia a narrar en el cómic. Abordaremos ahora el guión a partir de una definición más precisa: “Es el desarrollo extenso de un argumento(idea, ilustraciones, encuadres, diálogos), destinado a convertirse en una historia en viñetas, incluyendo la expresión escrita de todos los elementos gráficos, así como de los diálogos de los personajes, que serán necesarios para su realización artística” (M. Gallardo, 1996 p. 45)

En cuanto a la extensión, al desarrollar un guión se puede seguir alguna de las siguientes alternativas:

- 1) Desarrollar un guión con una linealidad relativamente rígida en cuanto a los sucesos que se deben mostrar, los cuales son los necesarios para exponer un inicio, un conflicto y un desenlace final. Este tipo de guión es recomendable para realizar un proyecto que de la impresión de estar completamente terminado y listo para publicar. Generalmente ésta es la opción a la que recurren los autores independientes.

- 2) Desarrollar un guión tentativo al que se va agregando material. Esta opción favorece la obtención de un cómic que da la impresión de estar completo, pero que si se publica y consigue cierto éxito, se pueden hacer historias paralelas que pueden explicar más lo que sucede en la historia principal.
- 3) Desarrollar la historia con ramificaciones sobre la marcha a partir de un suceso, personaje o fábula aleccionadora principal. Esto permite historias más o menos largas de acuerdo a las circunstancias y adecuar la duración y otros elementos del cómic a éstas. Facilita también los cambios de técnica o incluso de estilo y autor, generalmente conservando los personajes y relacionando sucesos. Este tipo de guión es el que normalmente utilizan los cómics de distribución masiva. En Superman por ejemplo, no se plantea un "inicio-problema-fin" (aunque cuando sus ventas cayeron se planteó un final a la historia pero como sabemos, éste se "adecuó" a la subsiguiente demanda del personaje por los lectores y Superman "revivió") Como menciona Gubern el hecho de que los personajes revivan o no envejezcan lleva a la creación de un espacio irreal y predecible.

M. Gallardo (1996, pp. 44 a 50) propone que contenido estructural de un guión para cómic está conformado por:

EL ESPACIO: Medida física necesaria para que el desarrollo del tema pueda ser expuesto en imágenes a los lectores.

EL TEMA: Contenido de la historia a desarrollar.

LOS PERSONAJES: Son los diferentes protagonistas de la historia, que aparecerán en las ilustraciones. Generalmente se manejan personajes protagonistas, antagonistas y de soporte, con perfiles físicos y psicológicos definidos y a veces con espacios propios a los que pueden regresar y refugiarse. En general, es recomendable no usar demasiados personajes.

EL TEXTO: Conjunto de palabras pronunciadas por los distintos personajes, o comentados por un "narrador" invisible.

LAS LOCALIZACIONES: Formada por el conjunto de lugares donde transcurre la acción de la historia.

LA ACCIÓN: Conjunto de actividades, movimientos y acciones que el desarrollo de la historia impone a los protagonistas.

LA AMBIENTACIÓN: Detalles físicos que imprimen a las localizaciones..

LA ILUMINACIÓN: Incluye sombreado en blanco y negro o la entonación de los colores.

Las etapas habituales en la redacción de un guión son:

LA IDEA: El concepto simple que representa el tema central de la historia.

LA SINOPSIS: Es un desarrollo más amplio de la idea inicial, que se escribe en forma de cuento, no muy extensa.

EL TRATAMIENTO: Resultado de la primera elaboración de la sinopsis, es la manera de explicar más ampliamente lo contenido en la sinopsis, añadiendo detalles, redactando pequeños bloques secuenciales de la acción, numerados y ordenados.

Hay que tener en cuenta que la parte pictórica o dibujística del cómic, es de mayor peso que el contenido literario, no de la idea, pero sí del texto físico, que puede ser considerado complementario.

Los cómics son esencialmente un medio visual pero el énfasis excesivo en la imagen con frecuencia lleva a una búsqueda de gráficos impactantes desvinculados de la disciplina de la narración, al concentrarse en la "envoltura" del cómic, la imagen controla la narración y el producto, dice Eisner (1996) desciende a la categoría de "chatarra". Tras cien años de existencia el cómic aun no se reconoce como un medio legítimo.

Hay dos puntos esenciales que deben ser tomados en cuenta: primero, la Técnica Plástica que se usa para plasmar la historia y segundo, el Lenguaje Narrativo. Ambos pueden ser muy difíciles de dominar por eso tal vez la mejor manera de practicarlos es realizando muchas historias cortas. Un error muy frecuente es la tendencia a dibujar historias demasiado largas. Lo más recomendable es hacer una serie de historias cortas con un comienzo, desarrollo, clímax y desenlace; es la mejor manera de comenzar a entender el mecanismo del cómic. Experimentar hasta encontrar el estilo y las formas que resulten más cómodos.

Al elaborar un guión de cómic, es recomendable tener en cuenta que:

-El Mensaje debe ser claro, lo esencial es que se entienda la idea que se quiere comunicar (por más compleja que sea la historia)

-Existe necesariamente un ritmo de lectura. El ritmo contribuye a que la historia sea lo que es, si la historia es de terror el ritmo sea lento y tenso, que cree una atmósfera determinada. Si, al contrario, la historia es de acción lo recomendable es usar un ritmo rápido que cree dinamismo en la lectura, etc. Para manejar este factor es necesario saber aplicar el "salto" entre viñetas, el uso del dialogo y el texto descriptivo, el impacto visual de la viñeta en sí. El asunto es complejo y varía con las diferentes culturas. El Manga tiene un ritmo diferente al del cómic norteamericano y éste a su vez es diferente al del cómic Europeo.

"Para el ser humano en principio, la estructuración rítmica, es parte de su sentido lingüístico y aun del mismo universo, es, si se ve así, parte de la fisonomía religiosa del mundo" (Valverde, 1989, p. 12)

De la conjugación de sus elementos constitutivos, se origina el montaje del cómic, que crea el discurso secuencial, siguiendo criterios gráficos y narrativos. Debido a que el discurso del cómic se apoya en la selección y ordenación de espacios significativos, se puede decir que la creación de cómics se basa en el montaje analítico de los posibles elementos, reduciendo según la intención del creador, las infinitas combinaciones.

Al igual que en otros lenguajes, la comprensión del mensaje contenido en un cómic, depende de la experiencia o aprendizaje de un código convencional, que en el caso de la historieta comprende principalmente: la línea de indicatividad de lectura, la conversión de la escritura en mensaje fonético, la integración de los elementos fonéticos e icónicos para una comprensión global de la viñeta y por último, un enlace lógico con la siguiente viñeta, para iniciar nuevamente la operación de lectura. El lector llena los vacíos entre viñetas mentalmente, con la imaginación. Al haber mayores vacíos en la acción, la lectura de cómics requiere de una participación mayor del lector que la TV o el cine. El ritmo narrativo es controlado por el lector mediante la operación de lectura, a diferencia del cine que impone el ritmo.

LA HISTORIETA EN EL MUNDO

NOTAS HISTÓRICAS Y ASPECTOS EDITORIALES

Uno de los temas más tratados en el estudio del cómic es el del recuento cronológico de títulos considerados relevantes por diversos autores. Existen varios libros, y al menos una serie de videos en español (6 videos, producidos en el país vasco, España y publicado en México por Megavideo en 1998, disponibles en la videoteca de la ENAP), sobre la historia del cómic, a los cuales se puede acudir para un recuento más detallado y una mayor profundidad del tema en particular. Decidí incluir este breve recuento como parte de la investigación por que da pie a comentarios que me parecen importantes dentro del discurso general, para dar continuidad a éste y con la esperanza de aportar nuevos elementos de interés acerca de lo que se ha dado en llamar "historia del cómic"

Como se dijo en el capítulo anterior, los antecedentes más directos de la historieta moderna se encuentran en la Europa del siglo XIX. Hubo tres grandes iniciadores de la historieta: El alemán Wilhelm Busch, a quien algunos reconocen como el verdadero padre del cómic. El francés Cristophe y el suizo Rudolph Topffer. Este último expuso durante 1837 las reglas básicas para hacer historietas. Según él, estas se componen de una serie de dibujos y cada uno va acompañado de una o dos líneas de texto, pues el dibujo sin el texto no representa nada.

Bajo la idea de que una historieta sólo lo es en tanto que es reproducida y difundida por medios mecánicos, que permiten una amplia distribución, su inicio se sitúa en 1829, cuando el suizo Rodolphe Töpffer publicó su primer álbum. Töpffer puede ser considerado el padre de la historieta moderna en muchos sentidos, publicó historias de sátira durante el siglo XIX, empleando la caricaturización y la separación de cuadros o viñetas, que presentaban la primera combinación de palabras e imágenes en secuencia para su publicación masiva en Europa. Desafortunadamente Töpffer mismo vio esta invención como un simple medio de diversión, una distracción.

Goethe, quien era amigo de Toepffer escribió: "Si en el futuro (Toepffer) escogiera un motivo menos frívolo, y se restringiera un poco a sí mismo, produciría cosas más allá de toda concepción" (Citado en Mc Cloud, 1994, p. 17) Sin embargo ni Rodolphe Töpffer, ni Busch, ni Cristophe utilizaron el globo de texto y parece lícito afirmar que este aparece con el caricaturista norteamericano R.F. Outcalt. Aunque el globo no es una invención de los cómics, los dibujantes satíricos en EU durante el siglo XVIII habían hecho amplio uso del globo, inspirados en los ilustradores ingleses del siglo XVII, quienes a su vez habían retomado la filacteria, especie de cinta que sale de la boca del hablante y que contiene textos, y que se usaba desde la Edad Media.

El origen del cómic es europeo, pero fue hábilmente recuperado a principios de siglo por los estadounidenses, (Y hay que aclarar aquí, que no hay un autor universalmente reconocido como el inventor de la historieta o cómic).

La historieta moderna surge en Estados Unidos a principios del siglo XX, época de expansión del capitalismo. Se dio con los avances en los métodos de reproducción que permitieron grandes tirajes en la industria editorial. Se trató de una innovación técnica en los medios de producción más que de la invención de un lenguaje. Richard Fenton Outcalt, quien es reconocido generalmente como "el padre del cómic" aplicó hábilmente recursos de comunicación ya existentes dentro del contexto del periodismo ilustrado y el creciente paradigma de la producción masiva. En realidad, Outcalt no inventó el cómic, pero su *Yellow kid* tuvo una penetración comercial sin precedentes.

Muchos de los condicionamientos industriales e históricos en los que surgió el comic aún son vigentes en su desenvolvimiento y desarrollo.

Los cómics en Norteamérica surgieron dentro del contexto del periodismo ilustrado, como arma publicitaria en la competencia comercial de dos grandes periódicos de Nueva York. La historia del cómic da inicio en forma de *daily strips*, éstas ocupaban un fragmento de página que contenía además otras *strips* o pasatiempos, etc. "Las tiras cómicas exponen una narración completa, una situación graciosa, en cada tira, mientras que las tiras de aventuras forman un episodio que continúa en el ejemplar siguiente" (Gubern, 1979, p. 39).

La primera tira cómica se publicó en el *Journal* de Nueva York en 1896, propiedad de Hearst. Fue creación de Richard Fenton Outcault, a quien muchos reconocen como padre del cómic. Se llamó *Yellow Kid* (El Chico amarillo) y narraba las aventuras de un pequeño medio chino y medio irlandés en un barrio estadounidense. Dos años antes ya había publicado *Yellow Kid* en el *New York World*, propiedad de Pulitzer, pero en forma de *cartoon* como parte de una serie llamada *Down Hogan Alley*. También fue el precursor, con su creación *Búster Brown*. De lo que se denominó tiempo después *Kids Strip* o historietas donde los personajes principales eran los niños. En esta línea aparecen los *Katzenjammer Kids*. (El Capitán y los pilluelos) en 1897, firmada por Rudolph Dirks, que está inspirada en *Max y Moritz*, una de las obras pioneras de las tiras cómicas alemanas, creada por Wilhelm Busch. *The Katzenjammer Kids*, acabó de consolidar el éxito masivo de los cómics. Windsor McCay. Continuó con el género de las *Kids Strips* de una forma innovadora y particular, ampliando los horizontes del cómic mediante la experimentación constante y afortunada de las posibilidades de composición de las páginas. Su máxima creación fue *Little Nemo* (El Pequeño Nemo) y se publicó por primera vez el 15 de octubre de 1905 en el *Herald* de Nueva York. Además de ser historietista, McCay también trabajó en el campo de la animación. En 1909 crea *Gertie el dinosaurio* y *How One Mosquito Operates* dos de las primera películas de animación.

Hacia 1910 se introdujo la técnica del serial, con episodios que continuaban en cada entrega del título. La novela francesa de folletín del siglo XVIII había instaurado esta fórmula en el periodismo.

Otro hecho decisivo en los cómics fue la aparición de los *syndicates*, (generalmente se traduce *syndicate* por sindicato, pero esta palabra tiene otras dos posibles traducciones: Cadena de periódicos (*chain of newspapers*) y Agencia de prensa (*news agency*) De manera que en el contexto del cómic la traducción correcta sería la última) que existían desde los inicios de la prensa de EUA, algunos distribuían chistes gráficos, caricaturas o simplemente artículos. El más importante de estos fue el *A.N. Kellogg News Company*. Pero los pioneros en la distribución de la historieta eran los del *World Color Printing* y el *International News Service*, este último establecido por Hearst en 1912; el *King Feature Syndicate* (de los más importantes), el *Chicago Tribune* y el *News Paper Feature Service* entre otros.

Desde sus inicios las agencias impusieron a los historietistas parámetros artísticos y de conducta, que limitaron el espíritu supuestamente libre y creador de los autores. También con la exigencia de una cantidad cada vez mayor de historias y personajes que ganaran el público a la competencia. Con este fin las agencias iniciaron una investigación profunda de los hábitos y costumbres del pueblo norteamericano, para que sus historietas se ajustaran a sus gustos, dedicándose a la distribución y comercialización y subordinando la creación a éstas. Por otro

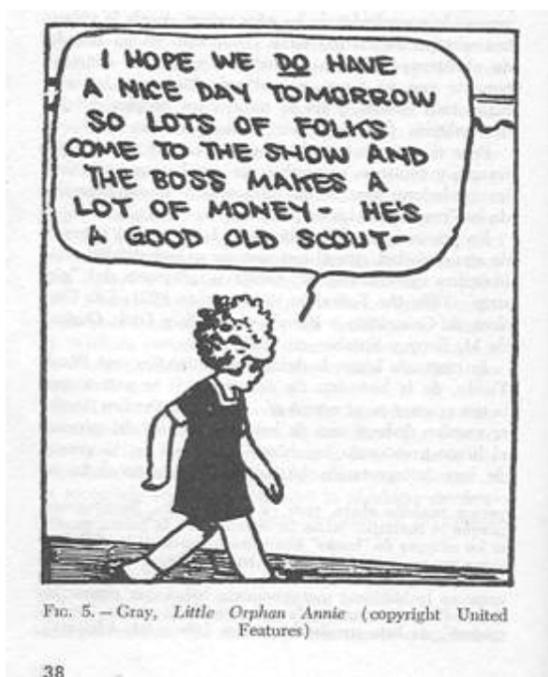
lado, las prácticas comerciales de los sindicatos de EU consiguieron una mayor difusión y expansión de esta nueva industria a nivel mundial. Es hasta 1979 que nace la primera editorial independiente de los grandes *syndicates*, llamada Eclipse Cómics. En los siguientes años aparecen Dark Horse, First, Image, etc.

Mientras tanto, en Inglaterra, las historietas se publicaban en álbumes, ajenos a la publicación en los periódicos, en los cuales se publicarían hasta después de la Primera guerra mundial. Con títulos que tomaban sus personajes del cine y la radio.

En esa época surgen Las *family strip* o series familiares Esta propuesta, donde había maridos sumisos que estaban en manos de su mujer se prolongaría muchos años más, hasta la llegada de *Blondie*. (Lorenzo y Pepita)

Hacia 1920 se empezaron a publicar suplementos de cómics dominicales a color, bajo el supuesto de que ese día, el lector disponía de mayor tiempo.

El dibujo a pluma fue la única técnica representativa de los dibujantes de cómic durante algunos años. En 1924 Roy Crane experimenta con el pincel en *Wash Tubbs*, que se considera el primer cómic de aventuras.



El 5 de agosto de 1924 se publicó el primer episodio de *Little Orphan Annie*, (Anita la Huerfanita) en el *New York Daily News*, para posteriormente pasar al *Chicago Tribune*. Su creador fue Harold Gray, un instructor de bayoneta en la armada, cuentista e historietista, Gray era una persona muy conservadora y defensor de los principios capitalistas, utilizó su historieta para expresar sus opiniones políticas y criticar las ideas muy liberales, según su juicio del presidente Roosevelt. Con su creación se introdujo la ideología política explícita en los cómics.

Annie dice en esta viñeta: "Espero que tengamos un día agradable mañana, así muchos amigos vengan al espectáculo y el jefe haga mucho dinero- él es un buen viejo explorador-".

Viñeta de *Little orphan Annie* reproducida en la página 38 de *La historieta en el mundo moderno* de Óscar Massota.

Esta intención política con apariencia inofensiva es comentada casi 50 años después por Massota en *La historieta en el mundo moderno*.

“Las historietas, en los Estados Unidos, no son tan inofensivas: no sólo se encuentran casi absoluta y verticalmente integradas a la sociedad que las originó, sino que se hallan estrechamente mezcladas con las instituciones interesadas en la integración y el statu quo social.”

Además de la defensa de la ideología de ultraderecha, en Annie aparecen otras características que se repetirán en otros cómics a partir de su publicación, como la identificación de los buenos con los campesinos y de los malos con las ciudades.

En Europa, siguiendo la tradición de la época, se publicaban revistas tamaño tabloide dedicadas al público infantil y juvenil. Los primeros países en hacerlo fueron Bélgica, Francia, Italia y España.

En España encontramos las primeras manifestaciones en revistas como *TBO* (de aquí el termino tebeos para los cómics en ese país), en 1917, y *Pulgarcito*, en 1921. De carácter humorístico, estas publicaciones se hicieron populares en muy poco tiempo.

En 1929 aparece en EU, *Tarzán* de Harold Foster, que da inicio al cómic realista, cambiando las primitivas *kid strip* por un realismo característico de la ilustración publicitaria de la época. Burne Hogarth, fundador de la escuela de artes visuales de Nueva York, sucedió a Foster dibujando *Tarzán*, llevó una visión más estudiada del dibujo a los cómics y algunos lo consideran el padre del cómic “culturizado”.

Finalizando los años veinte, se supera la etapa humorística del cómic, y aparecen los cómics de aventuras en los cuales las historias se prolongaban por varias entregas. Historietas como *Flash Gordon*, *Red Ryder*, *Buck Rogers*, *Jungle Jim*, *Tarzan* y *Dick Tracy*, invadieron las páginas de los diarios con sus aventuras de acción.

En 1930, durante la época de la gran depresión en EU Murat alias Chic-Young crea a Blondie y a su marido Dagwood, conocidos en el mundo de habla hispana como Lorenzo y Pepita. Este cómic, al igual que otros reflejaba las contradicciones y las necesidades de la sociedad de EU en ese momento.

1934 tuvo una gran producción de cómics. Durante esta época surgieron. *Mandrake* de Lee Falk y Phil Davis. *El Fantasma* junto a *Mandrake* han sido considerados los dos primeros súper héroes de las historietas. El dibujante inicial de éste cómic fue Ray Moore.

Terry and the Pirates. Apareció por primera vez el 22 de octubre de 1934 y en los dominicales, el 9 de diciembre. Fue creada para la *Tribune News Syndicate* por Milton Caniff y rápidamente fue una de las más populares, y con mayor difusión en todo el mundo. Este título estuvo vinculado políticamente con la realidad mundial, con análisis políticos e históricos.

Debido al éxito popular de los cómics, los periódicos comenzaron a acumular series en sus páginas y a reducir el espacio que les dedicaba. Se inauguró también el modo de publicación en colecciones que reeditaban cómics ya publicados en periódicos. El primero fue *The funnies* en 1929. Después aparecieron *Funnies on parade* (1933) y *Famous funnies* (1934). En 1935 apareció el primer cómic book *New fun* que contenía historietas humorísticas hechas expresamente para esa publicación, las empresas y almacenes de cierta forma ayudaron a la propagación del *comic book*, pues encargaron a los editores, revistas para regalarlas como propaganda. De elementos de promoción, los libros de historietas pasaron a los puestos de periódicos.

Las agencias de publicaciones rápidamente se apoderaron del mercado. Luego surgieron diversas publicaciones como: *Tip Top Comics*, *King Comics*, *Popular Comics* y *Adventure Comics*. Como parte de la literatura popular, se publicaba los *pulps*, que eran revistas hechas a bajo costo y se consideraban entretenimiento barato en todos los sentidos.

En 1938 nace en Bélgica una de las mas importantes publicaciones de cómic que existen; *Spirou* donde muchos autores se publicaron en sus paginas como el caso del mismo *Spirou de Rob-vel* y *Davine o de Lucky Luke de Morris*. Los *Pitufos* aparecen en las páginas de *Spirou* en 1958, de la mano del mítico *Peyo*. En este mismo país, en 1929, se lanzaría al mundo la famosa revista *Tintín* -que obtuvo una versión en Francia dos años después- donde el personaje homónimo que creara Hergé daría clases de narración y instauraría lo que se llama la escuela francobelga del cómic. Volviendo a España, Francisco Ibáñez presenta a través de la editorial Bruguera a *Mortadelo* y *Filemón*. En España también se perfecciona el formato apaisado (es decir, un cuadernillo rectangular y horizontal) con personajes como *El Guerrero del Antifaz* (1944, Manuel Gago) o *El Capitán Trueno* (Victor Mora y Ambrós, 1956).

En la década de los treinta hubo una gran cantidad de historietas que salieron a la venta. Pero hubo un autor, que contribuyó a mejorar el *status* artístico y cultural de las historietas, Will Eisner, quien fue el creador de *The Spirit*, profesor de arte secuencial en la Escuela de Artes Visuales de NY y autor de dos libros definitivos para el estudio de los cómics: *Graphic Storytelling* y *Cómics & Sequential Art*. A veces se le considera el creador de la novela gráfica. Donde se desarrolla una historia total con un tema específico, o una serie de cuentos con personajes extraídos de la vida diaria. Eisner comenzó haciendo dibujos publicitarios en el *New York American* y luego

cómics en la revista *Wow*. Donde trabajó junto a Bob Kane, –inventor de *Batman*- Dick Briefer y otros grandes artistas de cómic. Sus primeras publicaciones fueron *Captain Scott Deltom*, *The Flame*, *Harry Harry*, *Hawks of the Seas*, que se publicó y distribuyó inicialmente fuera de los Estados Unidos, al igual que *Sheena*. El mayor éxito de Eisner es *The Spirit*, serie creada en 1940 en forma de *comic book* y que se distribuía también como inserto en la prensa dominical.

La década de los cuarenta produjo aventuras de superhéroes, mitología y guerra entre 1948 y 1954 el cómic del Oeste tuvo su máximo esplendor. Se destacaron personajes como: *Kid Colt* y *Two-Gun Kid* creados por Stan Lee; *Wild Bill Pecos* de Mort Meskin; *Tim Tyler* creado por Nat Edson y *El Durango Kid*, otro vaquero enmascarado del corte de, *the lone ranger* de Charles Flanders, esta última historieta ha tenido tres formatos: su primera publicación se hizo como una tira diaria para luego pasar a dominical y finalmente convertirse en 1947 en una revista de historietas o *comic book*. La importancia que cobró esta característica de dedicar una revista completa a un solo personaje diferencia a los cómics de EU de los europeos.

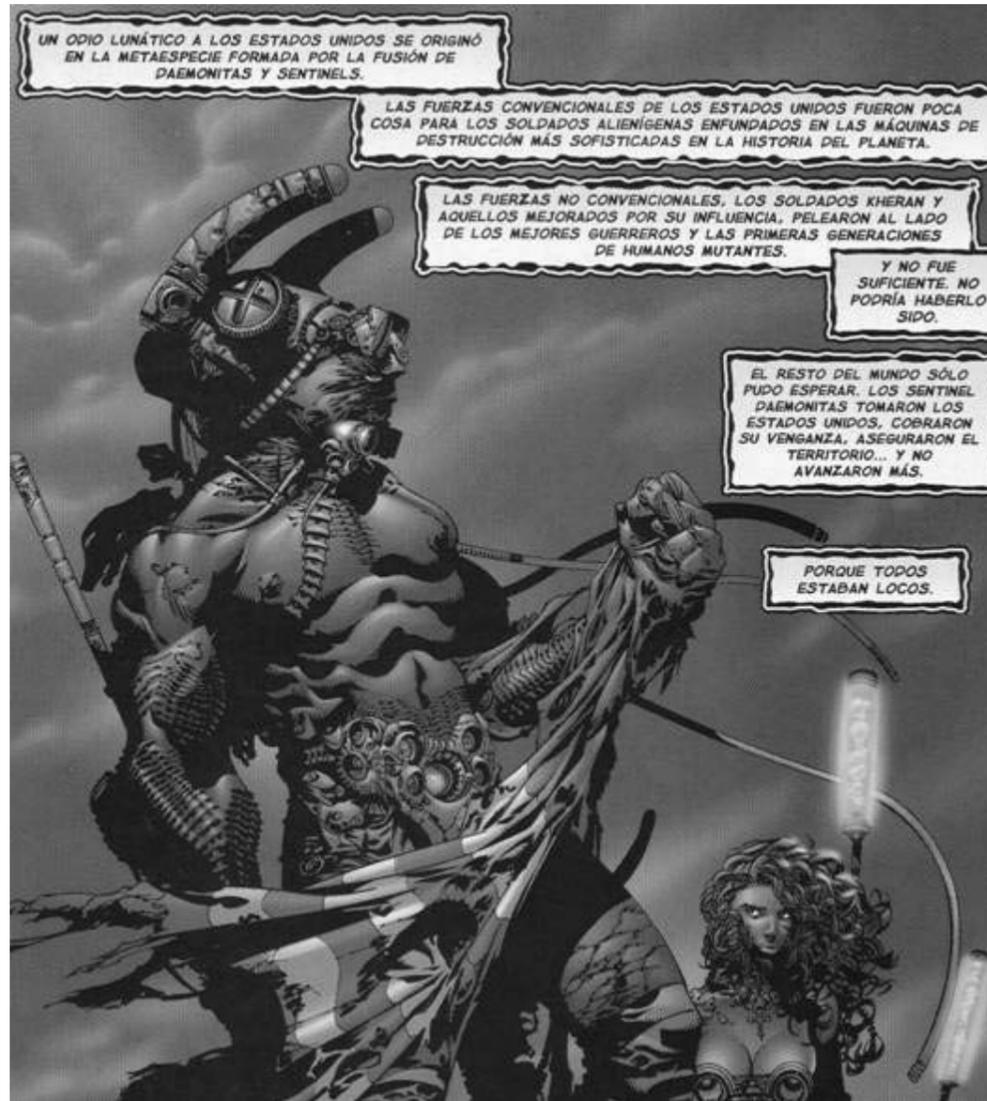
Dos de las historietas más famosas del género *western*: el Teniente de Caballería Mike Blueberry dibujada por Moebius y *Lucky Luke* creación del belga Maurice Beberé, alias Morris. No eran norteamericanas sino europeas.

En 1938 Un ávido lector de *pulps* llamado Jerry Siegel crea el superhéroe más conocido como guionista y Joe Shuster como dibujante,. Detective Cómics publica *Action Comics* en cuyo primer número se publica *Superman*, el súper hombre. Con él se inició la temática de los superhéroes que sigue vigente casi 70 años después. "Entre 1939 y 1940 *Superman* cuenta con alrededor de 60 epígonos, en 1941, 168. Algunos coleccionista calculan en 400 la cantidad de superheroes surgidos entre 1940 y 1944" (Masotta, 1970, p. 86) En 1940 las ganancias que *Superman* le dio a la editorial ascendían a la cantidad de 950.000 dólares. El éxito logrado por *Superman*, fue lo que llevó al editor Witney Ellsworth a encargarle al artista Bob Kane la creación de un nuevo héroe, quien junto al escritor Bill Finger, crearon a *Batman*, su primera aparición fue en mayo de 1939 en la revista *Detective Comics*.

En abril de 1941 surge en su propio *comic book* un héroe que simboliza a la nación norteamericana: *el Capitán América*. Este cómic fue creado por Jack Kirby y Joe Simon Debido a su amplia trayectoria Jack Kirby, quien murió en 1994, es reconocido como uno de los

artistas más influyentes en el mundo del cómic. La historieta del Capitán América comienza cuando Steve Rogers, un soldado raso, es declarado inepto por su débil contextura física para el Ejército de los Estados Unidos. Por eso es sometido al experimento del profesor Reinstein, que consistía en inyectarle un suero, el cual le proporcionaba increíble fuerza física. El Capitán América sería el primero de un pelotón de soldados, los cuales estaban destinados a defender a *Estados Unidos* de los espías extranjeros, uno de estos, asesina a Reinstein, único conocedor del suero, quedando Rogers como el único miembro del proyectado grupo.

El argumento de la defensa de los EUA se repite con frecuencia en la narrativa gráfica de ese país, un ejemplo reciente es la siguiente viñeta de X-Men.



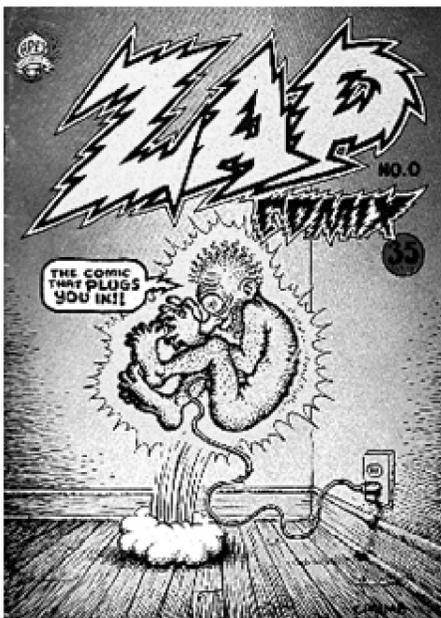
Viñeta de X-Men WILD C.A.T.S. The dark age. (recortada) Guión: Warren Ellis. Edición en español Ed. Vid, México 2000, p. 22.

Los cómics demostraron que podían ser un medio de penetración ideológico importante al defender la posición de Estados Unidos y los Aliados durante su participación en la Segunda Guerra Mundial. El primero en ir al frente de batalla fue Terry Lee de la historieta *Terry and the Pirates*. Pero no fue el único, también lo hicieron *Flash Gordon*, *Mandrake*, *Superman* y el *Capitán Marvel* y más, Hasta *Dick Tracy*, combatió y persiguió a varios espías en Estados Unidos.

Terminada la guerra florecieron las series realistas, las historietas familiares, las series románticas y una nueva generación de humoristas más irónicos e involucrados con la problemática social y política que se estaba viviendo.

Durante los años cincuenta, las historietas de adolescentes adquirieron gran popularidad, debido al papel cada vez más importante de los jóvenes en la época de la posguerra. Una de las historietas que ha perdurado durante muchos años fue *Archie*, creada por Bob Montana. Entre las historietas con niños como protagonistas, están: *La Pequeña Lulú* de Marjorie Henderson y *Daniel el Travieso*, creado por Hank Ketcham. Pero la que tuvo más éxito fue *Charlie Brown de Peanuts*. En los años 50 surgieron series como *Mary Worth*, del escritor Allen Saunders y del dibujante Kent Ernst. *Mary Worth* es la señora buena que da consejos y brinda ayuda espiritual a parejas en conflicto, mujeres abandonadas y ejecutivos o desempleados alcohólicos. Esta fórmula en México tuvo gran éxito con *el Libro semanal*.

A partir de *Tales From the Crypt*. Se inauguró la época de los cómics de terror para público adulto en revistas como: *Weird Science*, *Weird Fantasy*, *Crime Suspense Stories*, *Shock Suspense Stories*. Las historias contenidas en estas revistas de historietas iban desde la ciencia-ficción, pasando por crímenes y asesinatos, hasta cuentos de brujas y aparecidos.



Bajo el pretexto de que estos títulos incitaban a la violencia se creó la Asociación Americana de Cómics. La cual se otorgó a sí misma la facultad de prohibir ciertas revistas y propagó un código que prohibía toda clase de escenas violentas, de muerte, de vampiros, caníbales, licantropía y lujuria. Gaines, principal editor de cómic de terror trato de cambiar sus historietas al darles otras denominaciones, pero las ventas empezaron a caer hasta quedar muy mal financieramente.

←Portada de ZAP no. 0 por R Crumb (<http://www.comicsonline.com>)

Stanley Lieber empezó su carrera durante el verano de 1939 en la *Timley Cómics*. -que después se convertiría en la *Marvel Cómics*- Pero sería hasta 1961 durante la época de la Guerra Fría y del anticomunismo, cuando el joven redactor ya convertido en director se daría a conocer con el pseudónimo de Stan Lee. Stan Lee es el dueño actual del grupo *Marvel*. Su primera creación fue *The Fantastic Four*, al que siguen *Jack Frost*, *Thor*, *The Hulk*, *Iron Man*, *Dr. Strange*, *Silver Surfer* y *Spiderman*, éste último con los guiones de Lee y los dibujos de Steve Ditko. *Spiderman* apareció por primera vez en la revista *Amazing Fantasy* en agosto de 1962

A mediados de los sesenta los superhéroes se encasillaron dentro de una monotonía argumental. Y comenzaron a surgir nuevas editoriales y nuevos grupos de creativos para publicar diferentes tipos de historietas que reflejaban la cultura de ruptura típica de la época, Con personajes feos, agresivos, violentos, malhablados o eróticos. A esto se le llamó *comix* *underground*, cambiando la "C" por la "X" para diferenciarlo de la historieta tradicional. Los orígenes de estas historietas se encuentran en las revistas de humor universitarias como: *Texas Ranger*, *Wild*, *Help*, *Mad*; y en los cómics asociados a los *hippies*: *Hot Rod*, *All New* y *Zap Cómics*, este último de Robert Crumb, uno de los grandes de los *comix*, creador de *Mr. Natural* quien es un gurú que viste siempre con una túnica blanca, sandalias y una gran barba. Critica y ridiculiza ciertos aspectos de la sociedad. Este personaje refleja las ideas y apreciaciones de un amplio sector de jóvenes de Norteamérica a finales de los sesenta. En 1971 aparece *Whiteman meets Big Foot*, también de Robert Crumb, que narra como un burgués abandona su ciudad y familia para unirse a una mujer simiesca en un bosque, donde se entregan a un frenesí erótico desopilante que los colma de felicidad. El ahogo y la represión sexual de una sociedad enajenada quedaban al descubierto.

En esta época *Fabulous Furry Freak Bros* fue una de las historietas que se destacó. Eran un trío de adictos cuya vida transcurría al margen de la ley. *Fritz the Cat*, otra creación de R Crumb, se publicó por primera vez en la revista *Help*, dentro de la historieta *Fred the Teenage Girl Pigeon*, en 1965. El editor de dicha publicación era James Warren, famoso por el rescate que hizo en sus publicaciones de muchos cómics y también por el impulso que dio a los nuevos dibujantes.

1959 marca el inicio en Francia de *Pilote*, revista dedicada a los adolescentes, que entre sus filas contó con autores como René Goscinny y Albert Uderzo (*Astérix*), Charlier y Jean Giraud (*Blueberry*, 1963). En 1968 se integra Morris con su personaje *Lucky Luke*, con Goscinny como guionista.

A partir de los años 60, se afianza una nueva conciencia del medio, sobre todo en Francia. Produciendo una revisión teórica del medio de la historieta. En 1962 Alain Resnais funda el "Centre d'Études des littératures d'expression graphique" (CELEG).

En 1964 se crea la "Société d'études et de Recherches de Littératures Dessinnées", que en 1966 edita su propia revista. Se producen en toda Europa títulos dirigidos al público adulto, se editan álbumes lujosos, se recurre a temas sexuales, que se combinan con ciencia ficción, arte pop, etc. La historieta dentro de esta línea "culturizada" produce revistas de cómic donde participan varios creadores con diversas y muy cuidadas propuestas plásticas y argumentales. Estos cómics van dejando de ser un producto popular para convertirse en un medio más elitista y minoritario.

Para 1970 el cómic en Europa gozaba de una considerable fama intelectual, gracias a los estudios sobre los medios de comunicación que proliferaron en esta época. Esto ya hacía considerar al cómic como un medio adulto en todo el sentido de la palabra. Prueba fue la primera aparición de una heroína adulta, como *Barbarella* de Jean Claude Forest (1962) y *Jodelle* (Bartier 1966) En Italia, es *Valentina* (Guido Crepax, 1965) la historieta que mejor representa esta línea erótica, esta vez parodiando a la sociedad neocapitalista italiana y la fascinación que ésta sentía por la cultura de EUA en un estilo refinado tanto gráfica, como argumentalmente. Italia también sirvió de casa para el cómic definitivamente adulto: *Corto Maltés*, de Hugo Pratt (1967). Un grupo de creativos de la revista *Pilote* decide en 1975 fundar *Humanoides Asociados*, con una publicación estandarte como *Métal Hurlant*. Estos fanáticos de la ciencia ficción adulta fueron Jean Giraud "Moebius", Druillet y Dionet. España tuvo que esperar la muerte de Franco y el regreso de la democracia para ver revistas como *Totem* (1977), *1984* (1978), *El Víbora* (1979), *Cómix Internacional* (1981), *Cimoc* (1981) y *Cairo* (1981).

Estas publicaciones tuvieron mucho auge en los `80 tanto en España como en Bélgica y Francia, dando espacio así a grandes autores como Manara (cómic erótico), *Liberatore*, Daniel Torres, Giardino o Segrelles por nombrar algunos. A principios de los noventas, este tipo de publicaciones fue muriendo poco a poco, dejando a las editoriales dedicadas a publicar a los autores sólo en el formato de álbum hasta nuestros días.

Heavy Metal surgió como contraparte en EU de la revista francesa *Metal Hurlant* y fue la muestra de la evolución que tuvo la historieta en Norteamérica. Las páginas de esta revista vieron nacer a los nuevos talentos del cómic entre ellos: Richard Corben, Alex Nino, Vaughn Bodé, Howard Chaikin, Russ Heath, John Workman y Paul Kirchner. Estos en contraposición al movimiento *underground*, se hicieron llamar *overground*; lo que implicaba un estilo más agradable en hacer historietas desde el punto de vista gráfico, que en ocasiones conservaba y mejoraba el aspecto argumental. Esta nueva generación de historietistas se caracterizó por la experimentación tanto en la argumentación como en la parte visual. Manejando variaciones

en el encuadre, la utilización de los ángulos, los materiales, la composición de página. Rompieron los parámetros tradicionales en EU y renovaron las historietas.

Para 1979 nacería en EU la primera editorial independiente llamada Eclipse Comics. En los siguientes años aparecerán Dark Horse, First, Image, etc.

La edad contemporánea comenzaría en 1984, con la llegada de Alan Moore a DC en la serie *Swampthing*, lo que da inicio a una madurez en la forma de contar las historias que abriría la puerta para la invasión inglesa, desembocando en la creación de Vértigo, una publicación de DC más cerca de hacer cómic de autor que cómic comercial.

En Japón la situación es muy diferente, en relativo aislamiento del mundo occidental, el manga va adquiriendo un status elevado artística y culturalmente y simultáneamente gana popularidad. Será precisamente esta historieta japonesa la que empezará a triunfar por todo el mundo a partir de los años 80.

El *manga* es un arte que viene desarrollándose en Japón desde hace más de un siglo, influenciado mayormente por los antiguos dibujos o *shunga* eróticos que se realizaron durante la Era Edo (1615 - 1868). En 1814, el artista Katsushika Hokusai comenzó a realizar dibujos en los cuales narraba historias cortas protagonizadas por samurais, representando las guerras y sucesos por los cuales había atravesado Japón durante aquel período. El nombre de "Manga" es un termino acuñado por Hokusai y que significa: "Dibujo casual o espontaneo", y algunos lo traducen como "dibujo irresponsable"

El fundador de lo que hoy se conoce como manga moderno, fue Osamu Tezuka, creador de obras como *Tetsuwan Atom (Astroboy)*, *Jungle Taitei (Kinba el León Blanco)* y *La Princesa Caballero*. Desde entonces, muchos autores han utilizado esta misma narrativa que se caracteriza por su dinamicidad y fácil lectura para contar sus historias, dentro de una gran variedad de géneros. Terminada la segunda guerra mundial tras la victoria de los países aliados, los países del eje entre los que estaba Japón quedaron sumidos en la pobreza absoluta y la desconexión total de acuerdos comerciales que le permitieran respaldarse inmediatamente. Los países aliados encabezados por Estados Unidos permitieron préstamos con la condición de no invertir en industria militar. Así empezaron los primeros ejercicios de la industria automotriz japonesa. De la misma manera surgieron las industrias editoriales entre las cuales estaba la del cómic y los primeros proyectos de animación para el cine y la televisión. Sin embargo estos proyectos no eran ideados por japoneses sino por norteamericanos que les pagaba la mano de obra a los dibujantes nipones. Posteriormente en los años setenta cuando entró en boga la tendencia oriental gracias al movimiento hippie, se permitió la entrada del cómic y el animé japonés a los Estados Unidos, teniendo un gran éxito por sus características de renovación en la

escena de personajes invencibles y clonados, que lo ponían sobre los antiguos héroes de la Marvel, Amalgam y en general los *syndicates* que habían manejado los dibujos hasta ese entonces. Personajes como Centella, *Mazinger Z*, y *Meteoro* triunfaron y ejercieron influencia en las actuales generaciones. La tradición *manga* prosigue escalando por las décadas siguientes en las que la televisión cada vez da más difusión a la producción japonesa (Para profundizar en el tema del *manga* se puede consultar *La decadencia de la historieta mexicana en los 90, entre el cómic y el manga*, (Jiménez Abilco, 2003).

Antes de cerrar esta breve noticia histórica, quiero mencionar los tres paradigmas de los que se hablaba al inicio del capítulo (a propósito de la definición de Modesto Vázquez de la historieta)

Se pueden distinguir en la historieta, como en otros medios de expresión creativa, tres grandes paradigmas: el clásico, que es el fundamental, la base; el moderno, que se define por oposición al clásico; el Posmoderno, desde hace unos quince o veinte años, incorpora ambos.

A continuación un breve cuadro comparativo de los tres paradigmas en la historieta:

	Clásico	Moderno	Posmoderno
Inicio	Plano general, ubica el escenario, pasa a detalle	De detalle a general	Simultaneidad de planos y acercamientos
Diseño	viñetas en secuencia lineal	viñetas autónomas	fractal
Trazo	Metonímico	Metafórico, expresionista	El trazo tiene valor por sí mismo
Estructura narrativa	Causal secuencial estructura mitológica	Fragmentaria, puede ser poética	juega con la estructura y la secuencialidad
Género autorreferencial	dramático, épico, cómico...	Mezcla, propuesta autoral	Lúdico,
Intertextos o referencias	Implícitos	Parodia, metaficción...	Múltiples
Ideología	Anagnórisis, lleva a una conclusión moral	Ambigüedad moral indeterminación	El sentido del texto depende más del lector
Final	Acorde al género. Epifánico, resuelve todas las dudas	Cierre personal del autor Abierto, no resuelve todas las dudas	Simula epifanía apela al lector.

ACERCA DEL PROCESO PRODUCCIÓN-DISTRIBUCIÓN- CONSUMO

Los medios de comunicación sirven como enlaces que materializan ideas y pensamientos para hacerlos aprehensibles a otras mentes. Mientras que nadie puede poseer la luz y el sonido que son los vehículos de la comunicación personal, (la más antigua: en forma de habla, señas y gestos). Los objetos portadores de mensajes pueden tener dueño y representar poder y status para el poseedor, (especialmente si el objeto es considerado artístico). En la era de reproducción mecánica cada vez es menos frecuente la comunicación personal hablante-escucha, lo que da una enorme ventaja a aquellos con suficientes recursos materiales, para controlar la distribución y la relación emisor receptor, es decir, de hacer contacto entre los directamente afectados por el mensaje. Así, el canal que vehicula el mensaje toma en gran medida el control de éste.

La historieta se desenvuelve en el ámbito de los medios impresos, se puede considerar como producto de la industria editorial porque participa en un proceso determinado, que puede variar, pero que generalmente presenta determinadas fases consecutivas.

La historieta como objeto comercial requiere de un promotor que aporte los recursos económicos necesarios para su elaboración, así como de personal para desarrollarla en todas sus etapas y finalmente de un público que la consuma.

El proceso de impresión de una historieta es una técnica compleja que queda fuera del control de los autores, por su complejidad y por la división de trabajo característico de todo producto industrializado. Este proceso tiene una función reproductora, no creativa, pero puede influir en la calidad de la obra que llega a manos del lector, así como en su formato. La calidad de la impresión depende de factores económicos que el dibujante no controla.

La elaboración de una historieta no requiere de complicados implementos técnicos ni de grandes equipos para editar el material, como sucede en la TV o el cine. De cualquier manera, en la industria de la historieta ha jugado un papel fundamental el editor, el cual generalmente concibe la historieta como un producto que ha de venderse, y son sus criterios y suposiciones (fundamentados frecuentemente con estudios de *marketing*) acerca del gusto del público consumidor lo que determina en gran medida el proceso de producción de una historieta ideada para su publicación masiva, el editor al ser responsable de la inversión de capital, trata de optimizar los recursos, convirtiéndose los dibujantes, letristas y argumentistas en obreros calificados que pueden ser sustituidos. El artista debe seguir las directivas del editor, éste

atiende las preferencias del público, que a su vez es moldeado por el mercado y los medios de comunicación de masas. Esta manipulación del mercado no la sufre sólo la historieta: el cine, la literatura, la música, la plástica y el teatro están influidos por estos mecanismos comerciales.

La división de trabajo para incrementar la productividad dio origen a la figura del guionista. Las agencias de prensa promovieron esta práctica, imponiéndola debido al poder que adquirieron. Cuando la publicación de cómics dejó de depender de los periódicos, se crearon las agencias de la industria del cómic, el primero fue creado en 1909 por Hearst, dieron una gran difusión internacional a los cómics norteamericano, imponiendo, al igual que en el cine de Hollywood la visión del *American way of life* en todo el mundo.

Los cómics de consumo masivo han recurrido a la reiteración de temas y situaciones, creando estereotipos de personajes, en parte debido a su carácter de publicación discontinua inserta dentro de los periódicos contenedores de gran cantidad de información distractora, como herramienta memorística facilitando al lector grabar las características de la historia y seguir la seriación de la misma.

El paso de los periódicos a las revistas propias (*comic book*) implicó una idea de mayor durabilidad del objeto, de no ser desechable de un día para otro, incluso la idea de que, como objeto de venta, podrían tener un valor a futuro. Bajo esa premisa se ha generado el fenómeno del coleccionismo, dentro del cual, el objeto máspreciado son las planchas de los originales.

Por otro lado, la repetición en los cómics, es consecuencia de razones de psicología colectiva, "no puede ceñirse al campo de los cómics y debería enmarcarse en el contexto mucho más amplio de la revisión crítica y científica de los fenómenos de la cultura popular cuya producción depende de intereses mercantiles" (Gubern, 1979, p 179). Aunque las convenciones no son tan rígidas, y como en toda la cultura popular no tardan en surgir variantes y aún transgresiones del modelo de codificación original.

Ciertos géneros han sido explotados en el cómic hasta la saciedad, (por ejemplo las fantasías de poder adolescentes) mientras que otros prácticamente nunca han sido abordados (por ejemplo la crónica periodística)

"Hasta hoy el cómic apenas comienza a salir de su larva escapista y a respirar el envolvente aire de la vida diaria. Los poderes emocionales del cómic permanecen bajo llave y candado, excepto en las manos más sutiles y dedicadas. Y el potencial del cómic para comunicar ideas – tal vez su más grande promesa- es, a la fecha, simplemente su secreto mejor guardado" (Mc Cloud, 2000, p. 53).

La historieta considerada como entretenimiento simple, ha llevado, a la separación y diferenciación de contenidos, generando mercados específicos a los que éstos se subordinan, en el caso de los más populares, con una estructura rígida, el dibujante actúa como mano de obra más o menos especializada y con la legislación a favor del editor que ve el cómic esencialmente como un negocio. Resulta muy difícil acceder a los grandes tirajes. La necesidad de salir de este grupo marginado ha llevado a la autoedición, pero puede resultar un esfuerzo poco efectivo si no se combina con la distribución apropiada.

Nacidos en el seno de la industria periodística, los cómics surgieron como parte de la cultura de masas o popular, surge junto con otros medios masivos de comunicación que son muy característicos de la sociedad actual, como el cine y la televisión, sin embargo, casi desde sus inicios, el cómic ha tenido autores, que además de satisfacer imperativos comerciales, han desarrollado elementos estéticos, elevando sus obras al estadio de cultura alta o *highbrow*, como dice Gubern. Inicialmente estos cómics de mayor pretensión artística aparecían en los diarios, reuniendo en ocasiones gran aceptación popular. Cuando se produjeron historietas publicadas independientemente de los periódicos, en sus propios álbumes o *comic books*, el proceso producción-distribución- consumo se volvió más especializado.

Durante los años sesenta se dio un interés por el estudio de los cómics, con una revaloración de su estatus. La concepción del cómic como arte propició la búsqueda de fórmulas narrativas y gráficas cada vez más complejas, así como la aparición de cómics destinados hacia un público consumidor de muy reducido número en comparación con el tradicional consumo masivo.

En 1974 apuntaba Gubern "... el cambio producido en el mercado de los cómics en los últimos años, al que no es ajena la competencia de la televisión, parece anunciar un creciente divorcio, especialmente dramático en Europa, entre el cómic popular y sin jerarquía artística, y el cómic sofisticado y "artístico", destinado a aristocráticas élites lectoras." (Gubern, 1979, p. 182) En Europa la división entre cultura *highbrow* (selecta) y *masscult* (desdeñable) ha sido tradicionalmente tajante. Como resultado de esta nueva valoración, a finales de los 80 el grupo angloamericano de investigación arquitectónica Archigram formado por profesores de Proyectos en la Architectural Association de Londres y miembros de la Universidad de Virginia declaró que, «sólo los cómics han representado con indudable acierto los objetos móviles como parte de un medio y de una estética del mismo». Por ello, postulaban la utilización de este medio de expresión en el desarrollo de proyectos urbanísticos caracterizados por su dinamicidad (Gubern, 1979).

Lo notable de esta situación es que el auge en la consideración cultural de las literaturas de la imagen ha coincidido con el período de su más aguda crisis industrial, enmarcada en la crisis

general de muchas formas de entretenimiento popular. La narrativa televisada, de consumo facilitado por la condición hogareña de sus mensajes, ha remplazado en gran medida en la sociedad la función novelesca asumida con anterioridad por el cine y por los cómics de aventuras.

Eso explica por que el desarrollo más marcado de los cómics en las últimas décadas haya sido el de las tiras cómicas, de lenguaje caricaturesco, con grafismo muy lineal y esquemático, y el de las series eróticas y extravagantes que cubren una línea expresiva poco propicia al "espectáculo familiar" de la televisión. De modo que, en esta perspectiva, la dura competencia de la narrativa televisada ha perjudicado gravemente a las historietas de aventuras, actualmente más costosas que la adquisición de un mensaje televisivo. Por otro lado, no se puede afirmar que cómics, TV y cine se contrapongan en una relación de estricta competencia, por el contrario, hay un intercambio constante entre cine TV y cómic. Aunque es innegable que el cómic ha ido perdiendo popularidad frente a la TV. Esto nos lleva al asunto de las transformaciones tecnológicas y las perspectivas del cómic a futuro.

PERSPECTIVAS A FUTURO

Se ha mencionado ya que cada cambio histórico en la comunicación está íntimamente ligado a la transformación de las narrativas gráficas. En ese sentido, la meta del cómic como forma de arte y medio de comunicación es encontrar una mutación durable.

Muchas veces el objeto en sí mismo ha sido considerado con mucha más atención que las ideas que lo originaron y de las cuales es una expresión materializada (en el cómic: la idea de colocar una imagen estática después de otra para mostrar el paso del tiempo) .

El cómic no es sólo un objeto, ni una entidad única e indivisible. El cómic es una idea que continuamente se escapa al contenedor de las tecnologías que lo vieron nacer "Ninguna forma de arte ha vivido en un contenedor más pequeño que los cómics durante los últimos cien años" (Mc Cloud, 2000, p. 235).

La reproducción mecánica, especialmente la imprenta, amplificó el rango de difusión de mensajes, permitiendo a una mente hablar a miles simultáneamente.

Por todas las ventajas que la imprenta trajo a la narrativa gráfica, tomó una sostenida por miles de años: fragmentó la línea de lectura continua sustituyéndola por el espacio rectangular de la hoja. A partir de esto los lectores ya no pudieron desarrollar una lectura continua en que imágenes contiguas significaban momentos sucesivos. Fue necesario adoptar la convención de lectura de la letra, de izquierda a derecha y de arriba a abajo. La página es un recurso propio de la imprenta, que ofrece una superficie limitada, la pantalla o monitor de una computadora,

por el contrario, actúa más como una ventana que puede dirigirse, cuadro por cuadro, dentro de una superficie virtualmente infinita. Esta característica elimina la necesidad de emplear el modo de composición convencional de la hoja, lo cual seguramente modificará la forma de lectura vigente en la narrativa gráfica desde hace 500 años. La exploración y explotación de ese espacio virtual infinito en los cómics aún está en sus inicios. Pero, como afirma Will Eisner "Mientras los cómics permanezcan como un medio que no tiene movimiento, sonido o dimensión, el proceso narrativo es el mismo" (Eisner 1994 p. 159).

Las computadoras indudablemente han modificado la forma en que se producen los cómics, tal vez la primera posibilidad que se explotó, fue la de separación de color, que tradicionalmente se hacía usando filtros en cámaras fotográficas, lo cual es más costoso que manipular la imagen en la computadora. Pero otras posibilidades afectan la manera de hacer un cómic, no sólo de reproducirlo, como la de crear formas y colores por medio de la computadora, de modo que el creador puede añadir miles de combinaciones de color, sombras, letras o perspectivas producidas mecánicamente a su trabajo, incrementando así su capacidad de producción. Una práctica común desde hace varios años (mediados de los 90) es dar color a los cómics por medio de la computadora, escaneando el trabajo entintado a línea para después colorearlo, generalmente en el programa *Photoshop*.

Pero dado que cualquiera con la misma máquina puede hacer lo mismo, el creador tendrá que ir más allá de una simple manipulación de una máquina para generar imágenes que sean singulares, con estilo, imperfectamente individuales, con personalidad.

La evidencia disponible indica que la personalidad o individualidad en la práctica del arte secuencial, vendrá de la creación de ideas y del dominio del estilo narrativo (Eisner 1994 p. 161).

La comunicación masiva está ligada a la cultura de las corporaciones multinacionales. A pesar de sus diferencias, se puede decir que los dueños de las editoriales, canales de TV y estaciones de radio sirven al mismo dueño en control de recursos limitados. Sin embargo hay un aparato tecnológico que transmite mensajes bajo una lógica diferente a la de las grandes emisoras: El teléfono. El teléfono es un medio en que cualquiera puede emitir mensajes, a pesar de que alguien posea las líneas y venda el equipo y el servicio, estos dueños no están realmente preocupados en lo que se dice cuando se está usando la línea. Es este modelo y no el de las televisoras el que dio nacimiento y sostiene a la Internet. La *world wide web* "red de cobertura mundial" de Internet está basada en la telefonía.

Bajo el modelo actual de la industria de los impresos, si alguien compra una historieta en diez pesos, el autor recibirá, con suerte, un peso de los 10, porque cada paso para llevar el producto al consumidor consume recursos. Ordenar cómics impresos por medio de la red implica la

acción de una agencia de ventas que entregue el producto, y el consecuente costo para el autor. El verdadero cambio se dará con la distribución directa vía electrónica.

En el cómic, el producto en sí, son las páginas, la portada vendría siendo el empaque, pero en muchas ocasiones las tiendas venden los cómics en bolsas, de modo que uno no puede saber realmente lo que está comprando.

Eliminar a los intermediarios permitiría al creativo una venta más directa, y a un precio menor, a pesar de que aun es necesario alguien que se encargue de la transacción en Internet, (de hacerla segura pero cobrando un porcentaje).

Actualmente para los lectores, la versión web de la transacción, es mucho más complicada que la tradicional (sacar un billete de la cartera) e implica, al menos, tener tarjeta de crédito y una cuenta bancaria.

La transición de promoción a entrega está actualmente en proceso.

“La verdad es que la mayoría de la gente no va a pagar por el contenido de una página web en tanto sientan que están pagando con su tiempo (*Loading... please wait*).

No pagarán en tanto la calidad (calidad técnica: nitidez, buen sonido, etc.) de ese contenido sea baja. No pagarán en tanto pagar en la red sea una especie de estira y afloja entre el cliente y el vendedor para obtener mayor beneficio. Y no pagarán hasta que el precio sea adecuado” (Mc Cloud 2000, p. 181). Las primeras dos razones dependen en gran medida del ancho de la banda en que se transmite la información, esta necesidad está siendo cubierta gradualmente. Pero los sistemas de pago pueden requerir más que líneas rápidas para madurar, dado que sus retos corresponden tanto al diseño como a la tecnología.

La compra y entrega de cómics por Internet aún está en sus inicios. Predomina la visión de compra en la red como un enorme catálogo de ventas por correo. Encontrar lo que uno quiere puede ser muy difícil a pesar de (o tal vez debido a) la enorme cantidad de opciones disponibles. Si todos los cómics estuvieran disponibles simultáneamente, con iguales oportunidades de venta, cobraría una gran importancia la recomendación de persona a persona. Aunque esto no elimina la ventaja que dan mayores recursos materiales, al menos da una mayor oportunidad al creador independiente de llegar a su público.

Cientos de sitios ofrecen información de autores de cómics y de su trabajo y ofrecen algunas muestras de éste, o la opción de venta vía electrónica. Y hay un pequeño, pero creciente número de artistas que están creando cómics exclusivamente para su visualización en Internet.

Hay cómics en Internet que usan la pantalla como una página, de la misma manera que los cómics impresos; generalmente usan el formato de rectángulo horizontal, y se leen página por página. Otra posibilidad, es la composición viñeta a viñeta, en la que la historia se desarrolla

pasando de una pantalla-viñeta a otra al pulsar un botón. El ritmo de lectura se modifica. La atención se centra en la acción y en la composición de cada escena.

Algunos cómics en Internet incluyen animaciones sencillas que se repiten (*loop*), otros ofrecen cierta interactividad al dar opciones para desplegar distintas pantallas, y algunos ofrecen opciones multimedia como sonido y movimiento.

“Hay incontables maneras de interactuar con el arte secuencial en un entorno digital. Más importante, el mismo acto de “leer” –moviéndose a través de - los cómics digitales debería ser un proceso profundamente interactivo” (Mc Cloud 2000, p.204). A pesar de las posibilidades que ofrecen los cómics “online” de Internet, siempre habrá lectores que prefieran los cómics impresos. (Y obviamente muchos que no tienen acceso a Internet o a una computadora)

En *Reinventing comic* Mc Cloud (2000, pp. 175 y 176) menciona una serie de razones por la que muchas personas prefieren o preferirían el tradicional cómic impreso sobre su contraparte electrónica. Por ejemplo:

-Tinta y papel ofrecen mucha más resolución que la pantalla; hasta diez veces más.

Los impresos son más portátiles; caben en bolsillo o bajo la almohada. La mayoría de las computadoras ni siquiera se acercan a eso.

- Son baratos. El precio de acceso es menor que el que requiere un equipo de Cómputo.

- Son rápidos, una vez que abres la página las palabras e imágenes ya están ahí, y puedes hojearlos a la velocidad que quieras.

-Son fáciles. No hay una curva de aprendizaje para acceder a la tecnología de tinta y papel. Aunque la tecnología para hacer impresos ha evolucionado considerablemente con el tiempo, la experiencia de usarlos no ha cambiado mucho en 500 años. La experiencia del usuario de computadora, por otro lado, está cambiando mucho más rápido, permitiendo por ejemplo imágenes más nítidas, equipos de cómputo cada vez más baratos, portables y rápidos, a la vez que se facilita el uso de estas tecnologías.

LA HISTORIETA EN MEXICO

NOTICIA CRONOLÓGICA: DE LOS PAQUINES A LOS SEXACIONALES

Como se vio en el capítulo anterior las primeras expresiones de arte secuencial o de narrativa gráfica de que se tiene noticia en México se encuentran en los códices y murales, que se dejaron de producir en época de la conquista, y seguramente habría que retroceder a los años de la colonia para encontrar los primeros dibujos humorísticos con textos en la Nueva España.

“En 1816 se publica en fascículos la Novela con ilustraciones El Periquillo Sarmiento escrita por José Joaquín Fernández de Lizardi” (www.etcetera.com articulo principal del 3 de Enero de 2004). Pero los orígenes de la historieta mexicana ya como un medio de difusión masiva se ubican a fines del siglo XIX. Cuando la cigarrera El Buen Tono decide incluir desde 1880 *Historia de una mujer* en cada cajetilla, como arma publicitaria para promocionar sus cigarros. *Historia de una mujer* fue una serie de 102 litografías ejecutadas por un pintor catalán de nombre Eusebio Planas, aparece como una serie de viñetas ilustradas en las que, dado que aún no aparecía el "globo", el texto queda insertado en la parte inferior de la viñeta, al igual que en las tiras españolas y francesas de la época, al igual que las historietas a las que antecedió, el lector recibe cada capítulo como una novela por entregas.



Debido al éxito comercial que tenían sus cigarros gracias a la inserción de una narración ilustrada la tabacalera El Buen Tono publica 22 años después otro título dibujado por el mexicano, Juan Bautista Urrutia, cuyo protagonista "Ranilla", es un muchacho pueblerino que emigra al Distrito Federal donde entra en contacto con la inalcanzable aristocracia. Pero su hábito de fumar lo hace salir adelante de las diferentes situaciones que enfrenta. Pronto se convierte en el primer personaje de la historieta mexicana.

Aventuras de Ranilla. Hoja volante reproducida en *Historia del humor gráfico en México*. Pérez Basurto, 2001, p. 100.

En esta aventura Ranilla "el simpático fumador" causa la envidia de "los fifís" por ser el favorito del sexo bello "un día en que Ranilla

fumaba CAPRICHOS tranquilamente" los fifís le ponen una bomba pero cuando Ranilla la usa como cenicero... "los explosivos, lejos de detonar, se convirtieron súbitamente en oro y alabastro; y a ello debe Ranilla el ser el poseedor del más valioso cenicero que se conoce".

Las aventuras de Ranilla llegan al lector con la compra de una cajetilla de cigarrillos. El Buen Tono se asocia con la Cervecería Moctezuma de Orizaba y así los personajes de Urrutia, que siempre se meten en problemas, los resuelven fumándose un cigarrillo, -por supuesto de El Buen Tono- o bebiendo una cerveza Moctezuma.

Estas eran series de historias que se presentaban en cinco o seis series auto conclusivas, que eran publicadas en los principales diarios de la época como *El Imparcial*, *El Mundo Ilustrado*, *El Universal*, *Excelsior* y *El Demócrata*.

Hacia **1890** se publicaba *Don chepito mariguano* de José Guadalupe Posada, quien incursionó brevemente en la historieta con éste y otros personajes. En 1902 se publica *Caras y caretas* de Filippo, y durante **1903** *Arlequín*, *El hijo del ahizote*, *Kikiriki*, *El mundo* y *Petronio*. Para principios de siglo XX ya hay varios semanarios en México que publican historietas, después de **1910** la principal influencia de la historieta mexicana vendrá de EUA (a diferencia de la época anterior, donde la principal influencia se recibía de Europa). Los diarios empiezan a comprar los derechos para reproducir tiras cómicas extranjeras en sus planas en las que pronto intervendrán también autores mexicanos frecuentemente se basándose en series estadounidenses, como *Mamerto y sus Conocencias* (**1925**), parodia de la tira norteamericana *Bringing up father* (*Educando a Papá*). En **1921** Gonzalo de la Parra director del antiguo *Heraldo de México* decide lanzar *Don Catarino* dibujado por Salvador Pruneda, con argumento de Carlos Fernández. Hacia **1925** se publica *chupamirto*, que era un "peladito" tipo Cantinflás. Y a principios de los 30's se publica *macaco* por Escalante y Macedo.



Durante la década de los treinta aparecen las historietas desprendidas de los diarios y dentro de revistas autónomas como *Pepin* y *Chamaco*. Los géneros se diversifican y de su origen cómico empiezan a surgir los héroes, el terror, la ciencia ficción y un género que perdura hasta la fecha y cuyo éxito no sólo se expresa en la historieta sino también en la televisión mexicana años después: *el melodrama*. Fue también en los 30 cuando surgieron argumentistas que más tarde se convertirían en grandes industriales del cómic en México. Ramón Valdíos era fundó "artistas unidos" agencia nacional que fracasó. En esa década, hacen su aparición las revistas que reproducían las historietas estadounidenses y algunas mexicanas.

además integraban

Portada de Pepín No. 1

(<http://www.angelfire.com/az/monjeloco>)

De acuerdo con los números de esos tiempos, a la semana se llegaban a imprimir hasta cinco millones de ejemplares, entre nacionales y extranjeras, por lo que algunos la reconocen como "la época de oro".

En **1932** se publica *Adelaido 1* Primer cómic mexicano casi dedicado a un solo personaje.

1933 Chema y Juana promocionan los productos Picot en "el cancionero Picot".

En **1934**: *Paquín* Primer cómic mexicano de éxito. Semanal. Su editor Francisco Sayrols, un emigrado español experto en mercadotecnia. Uno de los tres grandes editores de esa época.

Sucesos para todos comenzó *Las calles de México*, primer historieta mexicana no cómica.

1935: *Paquito 1* Segundo cómic mexicano exitoso. Semanal

1936: *Pepin 1* tercer cómic Book mexicano. Semanal. Eventualmente, este título se volvió uno de los más populares e importantes del cómic mexicano de los 30. Su editor: José García Valseca coronel "de pocas batallas y muchos negocios" era otro de los tres principales editores de historieta

-*Mujeres y deportes 137* Primer aparición de *Los Supersabios*, una de las series Mexicanas mas importantes de todos los tiempos.

-*Chamaco 1* Junto con *Pepin*, Este cómic Book fue el mas exitoso por casi dos décadas. Editado por Ignacio "el Chamaco" Herrerías. El tercero de los tres principales editores.

1937: Dentro de *Paquita 30* aparece *Fantomas* que reapareció en 1966 dibujado por Ruben Lara-

1938: PAQUITO Este cómic semanal presentó a México a *Superman*, de las páginas de *Action Comics # 1*; Aparece *CRI-CRI* de Carlos Sánchez.

1939: *Álbum Paquín* Serie de álbumes, cada uno dedicado a un personaje en especial.

Se crea el "tamez features syndicate" Así, en ingles Jesús H. Támez crea este sindicato, distributor de tiras cómicas Mexicanas.

Otros ubican la etapa de oro de la historieta mexicana en la década de los cuarentas con el auge de títulos como *Los superlocos* de Gabriel Vargas y *Los Supersabios* de German Butz,. Estos eran cómics que se pueden considerar como cómic de autor, donde cada número esta concebido, escrito y dibujado por la misma persona, característica que irá desapareciendo en tanto se desarrolla la industria de la historieta1940: Dentro de *Chamaco* comienzan *Los Supersabios* y *El Monje Loco*, este último un narrador de historias de horror, trasladado del programa de radio a los cómics

1941: *Chamaco* se convierte en la primera revista de historietas diaria.

1943: En la revista *Pepín*, José G. Cruz introduce la técnica de fotomontaje

1944: *Wama*, *El Hijo de la Luna*.

1945: *Cartones 1* Reedita material de *Tamez features syndicate*.

1947: *Memín Pinguín*, de publicación semanal, con argumento de V Dulché y dibujo de Alberto Cabrera.

-*Los Superlocos* en el suplemento dominical de *ESTO*, y *La familia Burrón*, ambos de Gabriel Vargas.

1949: *Cuentos de Walt Disney e historietas de Walt Disney* Impresas en el formato estándar del *comic book* norteamericano, estas son las primeras dos revistas de la Sociedad Editora de América, más tarde Editorial Novaro.

1950: *Alarma* En esta revista de nota roja aparece por primera vez *Yolanda*, por Adolfo Mariño

1951: *Tesoros 1* De las últimas revistas que presentaban varias historias seriadas.

-*Paquín* cambia su contenido, suprimiendo las historietas nacionales y presentando exclusivamente material extranjero.

Este hecho constituye, simbólicamente, *el final de la primera época* de la historieta Nacional. Que muchos han llamado la época de oro. En los próximos cuatro años surgirán varias de las más importantes editoriales mexicanas.

1952: *Pequeño sheriff 1* En un año de experimentación, Editormex lanza una serie de cuadernillos (17 x 8.5 cm) continuados, dedicados a un solo personaje. Iniciando con el pequeño Sheriff de origen Italiano

-*Jornadas del terror 1* Primer intento de José G. Cruz por independizarse de *Pepín*. Esta historieta presentaba varias historias de horror, algunas en fotonovela, otras sólo el texto con ilustraciones y otras en formato historieta.

-José G. Cruz se independiza de *Pepín* y se lanza por su cuenta, editando una de las últimas revistas importantes que presentaban varias historias seriadas.

-Libro mensual *Te Quiero*, por Guillermo de La Parra y Sealtiel Alatríste. Con esta novela gráfica publicaciones Herrerías marca el principio del fin de su *Chamaco*.

-*Santo 1* Exitosa historieta de continuación presentando todo tipo de aventuras con el "Enmascarado de Plata" actuando como protagonista. Aunque ya sin "el Santo" original, con varios cambios de formato, el título continuó hasta 1982.

1974 *Cuentos de abuelito 8*. En una adaptación de la historia de Robert E. Howard "La reina de la costa negra", cobra vida por primera vez en historieta, Conan el Cimeriano, adelantándose 18 años a la aparición de *Conan the barbarian* de Marvel Comics.

-Carlos V. Salazar, ex director de Editormex, funda la Editora Continental.

-Antonio Gascón, ex director de Editorial Novaro, funda la Editora Sol, que fue muy fuerte durante la década de los 50, con títulos como *Human Torch*, *Captain Midnigth*, *Buck Rogers*, y

todo lo que no era Harvey, Atlas, (que tenía *La Prensa*) Dell o DC (porque estaba en Novaro), se podía encontrar en Editora Sol en los 50's. pero desde principios de los 60's, Editora Sol tuvo grandes inconvenientes debido, entre otros, a su práctica de cambiar las portadas de títulos de los EU, además la periodicidad de todos los títulos era muy irregular, por lo que Editora Sol no llegó a los 70's.

-*Paquito presenta "La familia Burron"*.

Editora Panamericana renueva su *Paquito* y lanza en formato estándar una de las más reconocidas series mexicanas de todos los tiempos.

-*Juan diego el mensajero de las rosas*.

1953: *Yolanda y Picante*. Primeras revistas semi - pornográficas, por Adolfo Mariño.

-*El monje loco 1* De la misma editorial que la *Reina de la Costa Negra*, surge esta revista, presentando nuevas historias narradas por El Monje Loco, quien por Primera vez adquiere su título propio.

-*El charro negro 1 y rolando el rabioso 1*: De *Chamaco*, Pasan a su propia revista.

-*Rosita alvarez y el charro Misterioso 1*: De *Pepín*, pasa a su propia revista.

-*El murcielago 1* Inspirada por BATMAN se produce esta serie Mexicana, creada por Antonio Cortés y dibujada por Ramón Alonso Fernández.

-*Los supersabios 1* De *Chamaco*, pasa a su propia revista.

1954: *Wama, el hijo de la luna 1* De *Chamaco*, pasa a su propia revista.

-*Vidas ejemplares 1* Primer revista de periodicidad fija producida por artistas mexicanos en Editorial Novaro.

-Se estandariza a un Peso el precio de las revistas de historietas de formato convencional.

1955: Campaña antipornográfica encabezada por agrupaciones de padres de familia, Damas católicas, profesores, la federación de estudiantes universitarios y politécnicos, La unión de voceadores y la de peluqueros, que culmina con quema de revistas de historietas en el Zócalo de la Ciudad de México, siendo las primeras *Yolanda y Picante*, de Adolfo Mariño, quien es encarcelado brevemente, acusado de pervertir a la niñez. El principal promotor de esta campaña fue Jose G Cruz, quien también, a través de sus posteriores revistas, iniciará otras campañas contra los comunistas y contra los Hippies en México.

1956: Dentro de *Currito de arrabal: La novela policiaca 1*. Publicada por Herrerías.

1957: *Chamaco 6729* Ultimo con historietas continuadas.

Tabor 1 Por este personaje, *Western Publishing Company* solicitó a Sealtiel Alatraste que dibujara algunos números de *Tarzan*.

1958: *Ayúdeme, Dra. Corazón 1. Biografías selectas 1*. Ambas publicadas por EDAR.

1959: *Yamba 1* (Ed. Sol.) Personaje tarzanezco de Sealtiel Alatraste, *Tawa 1* Cervantes Bassoco continúa en EDAR la saga del *hijo de la luna*. Para evitar problemas con la Corporación Editorial Mexicana que publicara *Wama*. Hasta un año antes, le cambió nombre y apariencia a su personaje.

-Chanoc Angel Mora ilustra esta exitosa revista creada por el Dr. Angel Martín de Lucenay, poniendo en escena a una especie de cavernícolas que vivían empeñados en tumbar aviones a rocazos. A la muerte de Lucenay, Pedro Zapiain continuó con los guiones de la revista por más de 15 años.

Hay quien ha llamado la época de plata de la historieta mexicana el periodo que va de los 60 a los 70. En esos años el fenómeno derivado de *Lágrimas, risas y amor* tomaba gran fuerza, y personajes como *Rarotonga* serían llevados al cine años después. La vedette Gloriella, quien fue "Rarotonga" no llenó las expectativas, la escenografía de cartón que pretendía ser la isla del enorme mito causaba humor involuntario. Otras historietas se llevaron al cine y la TV, pero desafortunadamente con similar resultado.

1960: *Paquito* presenta *Cuentos 16593*. Producida por Gabriel Vargas y adelantándose ocho años a *Linda*, la siguiente fotonovela a color.

Hombres Intrepidos 1 Presentación de *El Hombre Mosca*, superhéroe mexicano inspirado por *The Fly*, surgido en Estados Unidos 10 meses atrás.

1961: *Alma Grande el Yaqui Justiciero 1 (Herrerías)*. *Grandes Viajes*.

Los Colegiales 1.

Alfonso Ontiveros inicia la publicación de este título con la biografía de Elvis Presley,

1962: *Los Cuatro Fantásticos 1*: Con esta revista, *La Prensa* introduce la Era Marvel de los cómics a México.

Lágrimas Risas Y Amor 1: Edar inicia la más exitosa de sus revistas. Los primeros 12 números fueron fotonovelas. De los responsables de *Lágrimas, risas y amor* también surgió una historieta que tuvo como nombre *Fuego*, (reeditada por Vid en 2003, sin mención de la edición original), en la cual se contaba la lucha por la independencia de lo que hoy se llama Haití. Con excesos de dramatismo, se narraban las cruentas historias de quienes lucharon contra la ocupación francesa en la isla y la historieta se convirtió en un gran fenómeno de ventas.

1963: *Lágrimas, Risas Y Amor 13*. Antonio Gutiérrez comienza a ilustrar la revista en medio tono.

Tradiciones y Leyendas de La Colonia 1. Duraría hasta finales de los setenta.

1964: *Memín Pinguin 1* Reparición de *Memín*, esta vez ilustrado por Sixto Valencia, quien se basó en los personajes dibujados por Alberto Cabrera en el *Pepín*.

Azor 1 Y Relampago 1: Ambas de La Prensa, estas revistas, dibujadas por Ramón Alonso Fernández, representan el inútil intento de la editorial por competir con todas las series de superhéroes de Marvel.

1965: *Kalimán El Hombre Increíble 1* uno de los más famosos personajes de historietas, es creación de Modesto Vásquez. Kalimán se inició el 16 de septiembre de 1963 como una radionovela de acción transmitida por Radio Cadena Nacional, de México D. F.

Brujerias 1: Serie de humor negro y horror que introdujo a un famoso personaje de la historieta: Hermelinda Linda, bruja de la colonia *Bondoquito*.

Los Supermachos 1 Revista de sátira política, creada por Eduardo Del Río RIUS.

1966: *Minihistoras 1* A la que siguen *Mini Policiaca*, *Mini Aventuras* Y *Mini Terror* José Suárez Lozano propone a EDAR la idea de las "minis", Con gran éxito por el resto de la década y gran parte de los setenta.

-El payo.

-Adaptado de la novela francesa, vuelve *Fantomas*, esta vez ilustrado por Rubén Lara.

-*Mini Libros 1* Editormex publica la primera imitación de las minis de EDAR.

-*Monje Místico* Plagio del monje loco por Ortega Flores

-*Anibal 5* Todo un suceso en la historieta nacional. Ilustrada por Manuel Moro, con guiones de Alejandro Jodorowsky.

1967: *El Hombre Águila 1* Superhéroe azteca en formato 12 x 32 cm.

Monje Loco 1 Ahora con guiones de Salvador Carrasco, -la voz del monje en el programa de radio- Rubén Lara y Carlos Moro ilustran esta nueva serie.

Burrerías 1 junto con *Brujerías*, uno de los más populares títulos de EDITORMEX.



2 páginas de *Las Comadres* de Araiza Reproducidas en la pág 343 de *Puros Cuentos II* de Aurrecoechea y Bartra, 1993.

Su versión del movimiento estudiantil es el del "degenere más completo" El 1 de Nov de 1968, día de muertos, se publica su deleznable visión de "la noche del tlaconete"... La historieta al servicio del sistema.

1968: *Águila Descalza 1* Con participación de Alfonso Arau, surge este superhéroe ciudadano.

Watusi Con guión de Sergio magaña y dibujo de Luis de la Torre

Las Comadres, Las Fieras Del Quinto Patio 1 "Movidas y monigotes a la psicodélica manera de Araiza". Con un estilo de humor cáustico.

Hermelinda Linda 129 Obligada por la Secretaría de Educación Pública, EDITORMEX cambia el título de *Brujerías*, De igual manera *Burrerías* se convirtió en *Andanzas De Aniceto*.

Los Agachados 3 Pensada originalmente como una continuación de sus SUPERMACHOS, al tener problemas con los derechos de autor, Rius introduce nuevos personajes en esta revista.

La Garrapata 1 Revista de sátira política, rápidamente censurada y sacada de circulación, por mencionar problemas sociales de la época. Durante la década de los 70 habrá en toda Latinoamérica una prolífica producción de historieta de crítica. *El cuarto reich* del chileno Palomo (publicada en México) y la popular *Mafalda* del argentino "Quino" son dos ejemplos conocidos.

1969: *Fantomas* 1 El título se seguiría publicando hasta mediados de los ochenta.

Zor Y Los Invencibles 1

En octubre aumenta el precio de las revistas de historietas tamaño estándar a \$1.20, tras 15 años de costar un peso.

A principios de los años setentas el precio de las revistas se elevó paulatinamente, primero a 1.50 y después a 2.00.

En **1972**, una nueva oleada de revistas de producción nacional editada por Novaro tiene poco éxito: *Sherlock Holmes* y *Arsenio Lupín* que se independizaban de *Tesoro De Cuentos Clásicos*; *Hata Yoga*, se independizaba de *Joyas De La Mitología*; *Aun Hay Más*, inspirada en el programa de T.V. Siempre En Domingo, tenía a Raúl Velasco como protagonista; *Los Arrancados*, imitando el estilo de Rius en *Los Agachados*; y tres títulos basados en personajes de cómics americanos: *Korak*, *Turok* y *El Poderoso Sansón*. Además *Tarzán* comienza a dibujarse en México.

La Era Plateada de los superhéroes terminó en Estados Unidos coincidiendo con el aumento de precio de las revistas de historietas en México. La Prensa canceló en 1971 casi todos sus títulos, continuando únicamente con *Thor*, *Diabólico* y *Cuatro Fantásticos* y produciendo en el país episodios para las revistas *Sargento Furia*, *Héroes del Oeste* hasta 1977 y *Hombre Araña*, hasta 1973, año en que OEPISA adquirió los derechos para publicar en español el material de Marvel.

En **1974** Novaro lanza la serie Libro Cómic, consistente en la reedición a todo lujo de viejas revistas de la editorial. En 64 páginas de papel brillante, con portadas rígidas y ahuladas, costaba doce pesos. En esta época se establece el encarecimiento de las historietas.

En **1975** Novaro lanzó tres ediciones de casi todos sus títulos: La Serie Avestruz, de periodicidad mensual y a un costo de 3.00. La Serie Aguila, de tamaño menor y con un costo de 2.00, y La Serie Colibrí: una Mini revista mensual que reimprimía las viejas historias de los años 50's y 60's.

De **1978** a 1983 se publica *Starman El Libertario* con guión de Modesto Vásquez y dibujo de su plantilla de dibujantes anónimos.

En **1979** y para celebrar sus 30 años, la Editorial Novaro publicó ocho revistas, la mitad de ellas hechas en México.

PROVENMEX Bajo los auspicios de "Fundación Cultural Televisa, A.C. Publica *Enciclopedia Para Todos: Historia Del Hombre* en 50 fascículos de 70 páginas c/u. Todos dibujados por Gustavo Zoppi.

Durante los años 70 no se documenta el nacimiento de una historieta que haya dejado profunda huella. *Lágrimas y risas*, *La familia Burrón*, *Kalimán* y *Chanoc* sobrevivían con tirajes cada vez más bajos, El carácter directo de la televisión acaparó mucho del antiguo público de las historietas.

En **1980** aparecieron las dos últimas revistas importantes de la editorial Novaro: reimpresiones de *Conan El Bárbaro* y *Hulk*, aparecidas originalmente en La Prensa. En el mismo mes que estas dos revistas aparecen, Novedades Editores lanza lo que sería su éxito de toda la década: *El Asombroso Hombre Araña*. Las últimas revistas publicadas por Editorial Novaro aparecieron en 1985.

"*El Mil Chistes*" revista semanal publicada por el Grupo AGA S.A.

De 1980 a 1982 se publica la serie *México historia de un pueblo* coeditada por la SEP. En 20 números a color de 84 páginas. La dirección del proyecto quedó a cargo de Sealtiel Alatríste y Paco Ignacio Taibo II.

Hacia 1980, Se lanza *El Pantera*, una especie de justiciero musculoso y "de barrio" que vive aventuras de tipo policíaco. Su mayor tiraje fue de 600 mil ejemplares y actualmente sólo salen a la venta 38 mil de los talleres de Vid. Su creador, Juan Alba sostuvo un pleito con la editorial por los derechos de su creación.

En **1981** Modesto Vásquez, creador de *Kalimán*, publica *La historietica: todo lo relativo al lenguaje lexipictográfico*. A través de su editorial Promotora K.

En **1982** Ediciones EUFESA publica *El cómic es algo serio*, recopilación de artículos publicados originalmente en "Cuadernos de comunicación" con autores como Román Gubern, Carlos Monsivais y Zalathiel Vargas.

La revista *DUDA Lo increíble es la verdad*, usa historietas cortas para apoyar sus "investigaciones" acerca de OVNI, fantasmas, apariciones y temas afines. En el libro "Retórica y manipulación masiva" Daniel Castillo critica el discurso usado en esta publicación, por considerarlo enajenante.

A finales de los 70 aparece *CHISS*, que se desprende de la historieta de *Simon Simonazo*, publicadas por Editoposter. En **1987**, aparece *VIDEO-RISA*, publicada por Editorial ARJOMA. En los primeros números de esta revista no aparecen los créditos, solo una firma "A. Gatica" en

unos cartones de la contraportada. En el número 43 aparecen ya los créditos, como jefe de producción Germán Flores y como guionista Marcos Bureau. Después de los primeros números cambian constantemente de dibujantes. En la revista *Dibujarte* (Número 0, página 19) se atribuye su creación a Jesús Morales García "moraliux" Vide risa tenía como tema las películas, telenovelas y series de TV con mayor éxito en los 80, a las cuales parodiaba con un dibujo que se podría calificar de iconoclasta, y que recuerda el estilo de Araiza (ver 1968) con guiones donde abundaban los modismos chilangos. Los ejemplares que tengo no dicen el tiraje (que pudiera dar fe de su popularidad). Aunque seguramente fue debido al éxito de *Video risa* que los editores publicaron *El Loco Max Y Las Aventuras De Esdubi*, pero no lograron el mismo éxito.



Una práctica memorable del *Video risa* fue la de sustituir algunas palabras por dibujos "pinche" era representado por un dibujo sintético de un cocinero, "mamón" por un bebé o un biberón, "¡chin! con un chino, etc. Pudiéndose hacer así, frases como la que aquí se reproduce, con el dibujo de cuatro caritas intercaladas con el resto del diálogo. Este recurso fue utilizado en otro título de la misma editorial: *Simón Simonazo*, que contaba las aventuras de tres adolescentes en el mismo estilo "de cotorreo" de video risa.

←Viñeta de *Simón Simonazo* Año VII, Número 452 Agosto 17 de 1987, revista semanal publicada por Editorial Arjoma.

A fines de los 80 apareció a la venta *Karmatrón Y Los Transformables*, de Oscar González Loyo, una historieta "inspirada" en los populares Transformers y el Voltron de EU, pero esta vez con el aire "místico" del kundalini, una filosofía oriental. En 2002 Oscar González Loyo planeaba sacar a la venta un videojuego basado en *Karmatrón*, pero hasta 2004 no hay más noticias de éste.

También a fines de los 80 aparecen dos revistas independientes de efímera existencia. 'SNIF' y 'BRONCA', esta última bajo la dirección de Paco Ignacio Taibo II y con las colaboraciones de Rius, J.M. Aurrecoechea, Juan Alba, Sixto Valencia y muchos otros creadores principalmente mexicanos, pero también cubanos, españoles y argentinos.



En Guadalajara se publica *Galimatías* también con cómic de autor independiente.

Mientras en España, (con revistas como *Tótem*, *Makoki*, *Simouk*, *Zona 84* y *Rambla*) Argentina (*Fierro*, *Las Pueritas*) y aún en

Colombia (ACME) había una prolífica producción de historieta de autor, en México los 80 no fueron una buena época para la historieta independiente. Las editoras grandes por su parte registraban buenas ventas “hasta 1984-1985 una derrama económica mensual de hasta 1250 millones de pesos. De 406 publicaciones semanales que circulaban en 1985, 284 y a veces hasta 300 lo eran historietas”

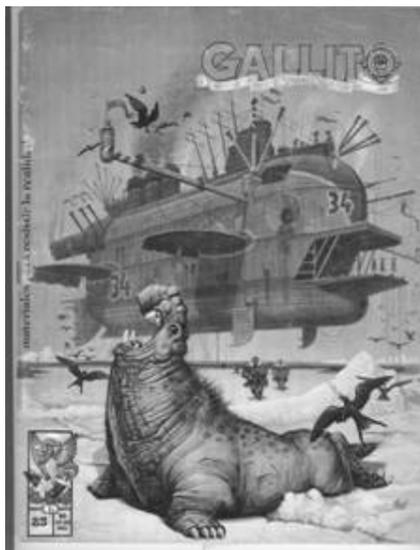
(Adriana Malvido “la industria de la historieta o el floreciente negocio de las emociones” Revista mexicana de comunicación Año II, Número 7. Septiembre-Octubre 1989.)

En 1989, de 661 investigaciones acerca de medios de comunicación, sólo 25 versaban sobre historieta y fotonovela, es decir, el 2.3%. (Vásquez de la Parra Marcin, 1998)

↑Portada de BRONCA No. 5

A principios de los noventa resurge en México un interés por la historieta, en opinión de algunos, propiciado por el título de DC *La muerte de Superman* que generó ganancias millonarias, en México fue publicada nada menos que por Vid. De cualquier manera, había más gente interesada en el negocio del cómic, lo que dio pie al surgimiento de tiendas especializadas, como Cómics Castle, en las que prácticamente todo el material era –y sigue siendo- extranjero. El auge de este tipo de tiendas en los EUA se dio entre 1984 y 1994. Su periodo de crisis en EU (de 1994 a 1998), coincide con el periodo de su mayor auge en México.

En el 2000 este tipo de tiendas en el DF se cuentan por docenas. A partir de los 90 se realizan convenciones de cómics periódicamente.



En **1991** surgió *El Gallito Inglés* después *Gallito Cómics* esta revista es emblemática de la historieta de autor en México, con algunos cambios, (a través del taller del perro), mantiene su presencia durante toda la década, publica 60 números con producción nacional y colaboraciones argentinas y españolas. Como suplemento del Gallito salen varios números de *¡Slam! Historietismo Sin Colesterol*, con historias cortas.

Portada de *El gallito cómics*, No. 23

Diciembre 1994 Editor Víctor del Real. Edición propia, con apoyo de del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes.

En los primeros años de los 90 surgen editoriales independientes como Limbo, Quanta Studio, DG estudio (de Coahuila) Art & cómic y muchas otras, que produjeron sólo algunos ejemplares y desaparecieron. En León, Guanajuato, surgen editorial Asteroide y El grupo La Iguana, ambos con revistas del mismo nombre.

En Guadalajara y San Luis Potosí Estudio Entropía puso en circulación *Xiuhcoatl, la serpiente de fuego*. Que no duró mucho tiempo.

"The cómic Group" publicó *RANSOM 4* y *Fuerza REM* con buena impresión en formato *comic book*, aparentemente con un buen respaldo financiero, el productor Ricardo Gómez V era el guionista de *RANSOM4*. Sólo llegaron a 2 o 3 números, que pasaron desapercibidos. Tenían una marcada tendencia a hacerse pasar por cómic norteamericano "Created by M. Martin, Produced and directed by Ricardo Gómez in association with Angel Gómez. Office of publication: Xochicalco... etc". También sus promocionales eran en inglés. "shipping soon only by the cómic group México city..." Las historias eran de superhéroes al estilo DC o Marvel. Este es otro lamentable caso de subordinación en estilo y aún idioma al cómic norteamericano (¡ay, maldición de la Malinche!).



Página de *Ultrapato* en <http://www.elhueco.com>

En **1994** en Monterrey, se produjeron varias historietas, la más conocida es *Ultrapato*, un cómic donde un pato adquiere superpoderes por medio de unos guantes de origen extraterrestre. Estudio Cygnus, publica *Ultrapato* y *VALIANTS*, y un poco después *Lugo*, un vampiro en busca de expiar culpas de vidas anteriores.

1995 En Tamaulipas Ruptura cómics publica algunos números de *Dramatus*; así como "Ángeles" y "Sebastian" las últimas dos, con historias autoconclusivas. Todavía en el 2000 asisten a una convención en Veracruz junto con Utopía y el Taller del perro, aunque ignoro si siguen produciendo.

Psycomix. Publica *El Diario Del Cerdotado*, un antihéroe hecho totalmente por Polo Jasso. Originalmente publicado como tira cómica en *El diario de Monterrey*

Editorial Planeta publica en dos volúmenes *Operación Bolívar*, novela gráfica para adultos escrita y dibujada por Edgar Clément, como becario del FONCA, originalmente había aparecido, en entregas, en la revista *Gallito Cómics*. La historia gira en torno a la persecución y caza de ángeles para comercializarlos, se desarrolla en "Angelópolis" en un lugar y tiempo imprecisos, pero que remiten a lugares y fechas reales. Constantemente se mezcla lo fantástico y lo real, con elementos judeocristianos, prehispánicos y de cine negro y policíaco.

Caneca comix pone a la venta *Milagro La Mujer Inmortal* Y *El Hombre Tlacuache*, ambos creación de Ostos Sabugal, pero sólo llegaron a publicar los primeros números.



Contraportada de *El hombre tlacuache*. La Caneca comix Año 2 No. 5; Portada de *Milago*, La Caneca comix Año 2 No. 6, Edición propia (1000 ejemplares) 1996. Portada de *CHAMÁN* No. 1, Ed. Mambo cómics, 1995 y *El bulbo* No. 7, Ed. Shibalba press 2000.

De acuerdo con cifras de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana (Caniem), en 1996 existían 32 diferentes títulos de historietas, fotonovelas y cómics, y para 1997, los títulos llegaron a 74, sin embargo, los tirajes totales bajaron de 61.1 millones en 1996 a 23.8 millones un año después. (Datos obtenidos de www.etcetera.com, artículo principal del 3 de Enero de 2004).

Para mediados de los 90 se multiplican los títulos dentro de la vertiente conocida como "sexi-comedia" o "eroticómica" Títulos como *Así Soy* y *Qué* y los "SENSACIONALES" *De Luchas*, *De Mercados*, *De Box*, *De Traileros* y *Chafiretes*, *De Maistros* y *Chalanes*, *De Vacaciones Reventones* y *Cotorreos*, *De Terror*, *De Vaqueros*, *De Colegialas*, *De Chambeadoras*, *De Amor*, etc. Son los primeros de una larguísima lista (docenas) de historietas que explotan el sexo de manera cada vez más explícita hasta llegar rápidamente a la pornografía y temas como el incesto, la violación y el asesinato, los cuales se abordan desde un punto de vista francamente morboso. Así, en poco tiempo se pasa de los "sensacionales" a los "sexacionales" como el *Sexacional De Cariñosas* (EJEA 1997) Y de éstos a sugestivos títulos como: *Sabrososas Y Bien Entronas* (EJEA 1999), *Almas Perversas*, *Sábanas Mojada*" O *Yo Confieso Estas historietas son una apología de los hábitos más denigrantes. Las mujeres son representadas con medidas exageradas, escasa vestimenta y con un incontenible apetito sexual, de manera que gustan de ser manoseadas en el camión, "albureadas" y abordadas en la calle, o incluso de perseguir albañiles y taxistas para*

saciar sus deseos: las fantasías del macho mexicano. Editadas por EJE, Mango y Toukan principalmente.

Puede hacerse una analogía de esta etapa de la historieta mexicana, con la del género de "ficheras" o "Picardía mexicana" en el cine. A últimas fechas (2004) hay una tendencia a sustituir las historietas por fotonovelas pornográficas, del mismo formato que la "sexacionales", aunque éstas últimas constituyen aún la mayor parte de la oferta de historieta nacional. Otra variante de estas historietas con temas sexuales es la que usa el estilo manga, dentro de ellas *Las Chicas Trabajadoras*, creación de Bernardo Moreno "mono" alcanzó cierto éxito a finales de los 90.

Un caso aparte de mediados de los 90 es el suplemento dominical de las *Histerietas* del periódico la Jornada, es ahí donde El Santos, creación de los tapatíos Jis y Trino alcanza una enorme popularidad, y donde nacen otros personajes como BUBA y el EVENFLO. Tanto El Santos como Buba se publicarían años después en sus propios libros.

Jis publica también un libro de historieta de humor: *sepa la bola*; y Trino publica *el rey chiquito*, *fábulas de policías y ladrones* y *crónicas marcianas*. Y los dos juntos la *chora interminable* así como varios volúmenes del Santos.

En esta época, en la línea de caricatura política surgen las revistas *El Chahuistle*, *el ¿nieto? Del ahuizote* y *el Chamuco*, donde Rius, Patricio (con *Los miserables*) y El fisgón (con *Mike Goodness* y *el cabo chocorrol*), desarrollan episodios de historieta auto conclusivos, que más adelante se publicarán como recopilaciones. Otro importante suplemento historietístico de la época fue el *masomenos* del periódico Uno mas uno.

1997: *Amazonas* por Alberto Hinojosa publicada por Art Studios.

1999: *Quetzal La Hija Del Quinto Sol*, por Arturo Hernández y Alicia Burgos publica Apocalips studio. De la misma editorial independiente: *Infierno 3010*.



A finales de los 90 Ricardo Peláez, Edgar Clément, José Quintero y FRIK, integran *el Taller del Perro*, agrupación que surge a raíz de la desaparición de *Gallito Cómics*. Entre su trabajo más destacado está *Fuego Lento* (Edición propia, 1998) y *Krónikas Perras* (FRIK, 1999).

Portada de *Krónikas perras*, edición propia 1999.

Durante su corta existencia el Taller reedita varias historietas de autor

argentinas y españolas. Hacia 2003 el grupo se desintegra quedando "La perrera" como continuación del proyecto, pero aparentemente ésta ha desaparecido ya en 2004.

Hacia el 2000 En Veracruz nace Utopía cómics, como parte de un proyecto de la Universidad Veracruzana, actualmente (2004) planean lanzar varios títulos.

En el 2000 el gobierno capitalino publica *Sensacional De Chilangos: Breve Antología De Narrativa Gráfica Contemporánea*. Con siete historias cortas, tomando la ciudad de México como tema. Esta revista fue de distribución gratuita, con un tiraje inicial de 25000 ejemplares, que se decidió aumentar a 50000.



Vid publica *Buba*, de José Quintero, que recopila cartones publicados en *El Hocico del Tlacuache* y las *Histerietas de La Jornada*,

Peláez, dibuja *El Complot Mongol*. Con guión del escritor tijuaneño Luis Humberto Crosthwaite, adaptación de la novela de Rafael Bernal, *El complot mongol*, estaba planeado para publicarse en 4 entregas, pero sólo sale el número 1.

Portada de Buba Comix Vol. 1 Ed. Vid 2000

En una entrevista para el diario Uno más uno Peláez declaraba que

El complot mongol es lo más parecido al encuentro del profesionalismo, porque es la primera ocasión que a una inquietud que no viene de un estudio de mercado ni de un proyecto de la editorial misma, sino autoral, del propio guionista, es bien recibido (...) hasta ahora la que se ha puesto en práctica es la de una editorial que pone a los autores a maquillar, no a crear, entonces no es un producto artístico, sino industrial, de producir entretenimiento, porque el elemento intelectual es aportado por el editor, que es un tipo de billetes, no de ideas...

(Entrevista publicada el 22 de diciembre de 2000 en Acento X #129, suplemento semanal del periódico Unomásuno de la Cd. de México).

Se publica *El Bulbo* creación de Bachan, por Shibalba press

Gallardo de Alberto Hinojosa, impresa por "impresos varios Arnulfo Flores"

2001 *El Jaguar Sagrado* de Jorge Martínez Segura. Apocalips Studio; *Gallardo, Volumen 1* impreso tipo libro con pasta dura, de Alberto Hinojosa, edita *Trabajos manuales escolares*

A finales de **2002** Linaje editorial/*snake and eagle studios* ("empresa 100% mexicana") pone a la venta el número 1 de *Anthropos*, cómic en estilo manga de cuidada factura y excelente impresión, se acompañaba de un CD con la primera parte del videojuego del mismo nombre. Planeado para varias entregas, sólo salió el número uno.

En **2003** Toukan publica *Meteorix 5.9 No Aprobado*, también en estilo manga y dirigido a público adolescente. Creación de Jorge Break. En 2004 se sigue publicando.

-Surge la revista Larva que publica historieta de autor, un poco al estilo del Gallito cómics. A diferencia de otros proyectos de cómic de autor, Larva era editada por una editorial con fuerte presencia comercial: Toukan, que edita traducciones de cómic manga e historietas tipo sexicómicas. Larva tuvo una corta existencia, para el 2004 ya ha desaparecido.

-La delegación Iztapalapa publica *Los Siete Delitos Capitales* con el fin de concientizar a la ciudadanía. El tomo 1 lo dibujan Clement y Francisco Hagenbeck (creador, junto con Humberto Ramos de Crimson, cómic de mediano éxito en EU) Desafortunadamente la impresión fue muy mala y la promoción y distribución casi nulas.

-La revista Generación dedica su número 51 año XIV a la historieta nacional, con colaboraciones de algunos autores publicados en Larva, Cess (co autor de Meteorix), Pablo Zweig y otros autores inéditos.

Hasta aquí esta noticia cronológica, que busca, en la medida de lo posible exponer los títulos que considero más relevantes en la producción de cómic nacional, estoy consciente de que dada la imposibilidad de conocer la totalidad de la producción de cómic en México debe haber omisiones involuntarias de títulos importantes. Para una información más amplia es recomendable consultar la serie de libros de "Puros Cuentos", y para información reciente consultar diversas páginas de Internet.

La Información de esta noticia cronológica fue recopilada principalmente de las siguientes fuentes: Juan Manuel Aurrecoechea, Armando Bartra *Puros Cuentos II Historia de la historieta en México* Consejo Nacional para la Cultura y las Artes- Grijalbo. México 1993

En Internet:

<http://www.jornada.unam.mx>

<http://www.pocaspulgas.com> (portal dedicado a la historieta, muy recomendable)

<http://www.etcetera.com> (dedicada a asuntos de comunicación)

<http://www.angelfire.com/az/monjeloco> (página de un aficionado, con una cronología muy completa de "la época de oro", intercambio y compra de historieta mexicana)

<http://catalogo.depuebla.com> , sección Medios de Comunicación.

ASPECTOS EDITORIALES DE LA HISTORIETA EN MÉXICO

La producción de historieta en México se inició como una estrategia publicitaria, para aumentar las ventas de los cigarros "el buen tono", pero poco a poco fue adquiriendo importancia como producto en sí mismo.

En 2002 hay estimaciones que calculan en 50% de la producción nacional, el papel consumido en historietas "Sí, es verdaderamente aberrante y vergonzoso enterarnos de que más de 50% del papel que se produce en este país se destine a la impresión de historietas cómicas, novelas rosas o material pornográfico." (Hernán Garza, "Libros Vaqueros y Cultura para Todos", Milenio Diario, 23 de junio, 2002).

"... de los cincuentas a la fecha, la de la historieta es una industria consumada: 500 millones de ejemplares producidos al año, más de la mitad del papel destinado a la industria editorial absorbido por el cómic y hasta 1984-1985 una derrama económica mensual de hasta 1250 millones de pesos." (Malvido, 1989)

El desarrollo de la historieta en México se encuentra íntimamente ligado al de las editoriales, y desde sus inicios, ha coexistido con la producción norteamericana, que ha ejercido una fuerte influencia en todo el mundo.

En México la llamada "época de oro", de 1930 a 1950, fue definitiva en la consolidación del modelo dominante de historieta, en esa época varios títulos nacionales con tirajes de periodicidad semanal alcanzaban los millones. Era un gran negocio para los editores, quienes se llevan casi toda la utilidad, pero éstos se dieron cuenta que algunos creativos tenían la capacidad de aumentar considerablemente las ventas de una historieta. De manera que si este creativo se iba a otra compañía, se perdía una buena parte del negocio, por lo que comenzaron a aplicar esquemas que limitaban a los creadores de cómics usando reglas y criterios en la elaboración con la finalidad de que los autores fueran reemplazables, y argumentando que a la mayoría de los lectores mexicanos, les confunde un dibujante o escritor con estilo propio, por lo que es mejor establecer una sola línea de dibujo y guiones que aseguren la continuidad de un público cautivo. Este lineamiento se mantiene hasta nuestros días en la industria de la historieta mexicana. Si un dibujante renuncia o cambia de compañía no hay problema, pues hay muchos dibujantes más que tienen el mismo estilo. De la misma manera, los guiones se pueden reutilizar con pequeños cambios sin pagar regalías al autor y las reediciones no dicen la fecha de edición original.

Rubén Monsalvo Carreola, editor de *El Libro Semanal* declara: "Nosotros manejamos un estilo muy definido y no lo podemos cambiar. Definitivamente, el público cautivo que tenemos, de 40 o 50 años de edad, así nos lo determina. La gente que nos lee no quiere cambios."

(Cit. en López Parra, Raúl, Egresado de la licenciatura en Comunicación por la ENEP Acatlán. En su artículo "De la historieta rosa al pornocómic" Dirección en Internet: <http://mexicanadecomunicacion.com.mx/Tables/RMC/rmc81/historieta>)

En los cincuentas la producción industrial consolida un sistema de trabajo en el que el concepto "autor" y el carácter personal de su creación da paso a equipos completos que incluyen un mínimo de cinco personas: un argumentista, el dibujante "cabeza" o trazador, el fondista o escenógrafo, el entintador, el colorista y el letrista. Esta producción de tipo industrial, si bien es más rápida para responder a la demanda, también resta creatividad, implica repeticiones, anula experimentación y facilita la apropiación del producto por parte del editor. Es en la década de los cincuentas cuando se ponen los cimientos de las editoriales de historieta, y se empiezan a consolidar las empresas más importantes generándose los lazos económicos y políticos que se fortalecerán con los años.

A partir de los cincuenta se establece el monopolio por parte de las grandes editoriales. En la cual es definitiva la distribución. Para que un distribuidor acceda a circular una historieta exige como mínimo un tiraje de 10 mil ejemplares, pero para que ésta sea "negocio" debe alcanzar tirajes que fluctúen entre los 60 y los 100 mil ejemplares, de lo contrario tienden a desaparecer. Muy pocas editoras pueden competir a ese ritmo y volumen con el pequeño grupo de empresas que tienen capacidad económica para lograrlo y pagar el 40 por ciento de derrama que corresponde a los distribuidores por número (*Milenio Diario*, Artículo "Libros Vaqueros y Cultura para Todos", Hernán Garza, México, 23 de junio, 2002).

Bajo estas circunstancias es muy difícil hacer historieta independiente.

Como menciona Masotta para el caso de los EUA, los cómics (y otros medios de comunicación masiva) "se hallan estrechamente mezclados con las instituciones interesadas en la integración y el statu quo social" (Masotta, 1979 p. 21).

En México esta mezcla se ilustra claramente con el caso de *El libro semanal*, la historieta más longeva en México: 52 años de circular de manera ininterrumpida. Desde julio de 1952. Durante sus primeros cuatro años la periodicidad era mensual, por lo que se llamaba El Libro Mensual. Pero debido a su éxito, más tarde se toma la decisión de publicarlo semanalmente. Cambia su nombre a *El Libro Semanal* y por primera vez se edita como tal en febrero de 1956. El dueño de Novedades Editores, Rómulo O'Farril, era propietario también de acciones de Telesistema Mexicano, hoy TELEVISIÓN, lo que influyó sobremanera para asegurar el éxito de su revista.

En los sesentas se crea una de las editoriales que hoy ocupan un lugar importante en el monopolio del medio: Editorial Ejea, fue fundada por los hijos de Everardo Flores Sahagún, quien fue fundador de la Unión Nacional de voceadores de México, nexo fundamental que aún continúa. Vieron a través de la circulación el éxito mercantil de la historieta, y la abordaron de manera masiva. Ejea es una empresa familiar. Jaime Flores -quien había trabajado durante 15 años en Edar lanza como primer título de Ejea la historieta *Espejo de la vida* que aún se publica. Y en menos de dos décadas Ejea se convirtió en una de las empresas más fuertes de la industria, gracias al capital generado por las historietas y a los vínculos tanto del despacho de distribución como los que sostiene con negocios no menos poderosos como Vid.

Actualmente la familia propietaria de Ejea cuenta con dos editoras de historieta más: Proyección y Nueva Era, además de una distribuidora, Codiplyrsa, que se encarga de distribuir sus publicaciones y las de empresas-cliente en el interior. Y dos negocios creados en sociedad con Vid: Editorial Game S.A. y Talleres Rotográficos Zaragoza, en donde imprimen sus propios productos. (Garza, H., 2002)

Otra empresa familiar que empezó como editora de historietas y que hoy constituye uno de los grupos económicos más fuertes del país es VID. Nació como Editorial Argumentos con el matrimonio De la Parra Vargas Dulché en los cincuentas. Con la publicación de *Lágrimas Risas y Amor, Memín Pingüín, Yesenia, Rubí, Gabriel y Gabriela* y otros títulos EDAR generó un capital que la volvió una empresa millonaria que obtuvo ganancias también mediante la TV y el cine.

Al transformarse Edar surgieron otras tres editoras como Editorial de la Parra, Publicaciones CITEM, Editorial Manelick de la Parra y Editorial Vid. Al poco tiempo, nacerían Publicidad P.L.P. y Productora Novedades para después asociarse con Ejea y abrir los ya mencionados Talleres Rotográficos Zaragoza y Editorial Game S.A. Los nexos entre editores y distribuidores se consolidaban y los negocios de la familia de la Parra se expandían a varios ramos como el inmobiliario y el turístico mediante 53 empresas de Vid que hasta 1985 surgieron gracias a la historieta.

De entre las cerca de 50 editoriales que actualmente producen historieta, sólo un pequeño grupo constituye el monopolio que domina el mercado, y que aumenta su fuerza conforme incrementan los lazos que sostienen entre sí distribuidores y editores desde los orígenes de la industria hasta la fecha. La distribución de los ejemplares se realiza de manera coordinada y en una escala masiva propia de un producto industrial. La distribución por parte de casas independientes cuyos propietarios son los autores es casi nula. En el grupo de editoriales dominantes quizá la más antigua es Novedades Editores. Sus publicaciones, en su mayoría reediciones, son las que mantienen los más altos tirajes en la industria: *El Libro Semanal, El Libro Policiaco, El Libro Vaquero, El Libro Rosa, El Libro Sentimental, El Libro Pasiona*. Con estos "libros"

Novedades sostiene a toda la empresa; la historieta constituye el 80 por ciento de su capital y la posibilidad de publicar su diario y sus revistas femeninas (*Milenio Diario*, Artículo "Libros Vaqueros y Cultura para Todos", Hernán Garza, México, 23 de junio, 2002).

Novedades es hoy en día una de las empresas más poderosas del monopolio de la historieta, pero esto no sólo se debe a la historieta sino a los vínculos que tiene con otras empresas y el poder económico que tienen sus propietarios en diversas vertientes. Los principales accionistas de Novedades son a su vez, las mismas familias dueñas de Televisa y que controlan importantes estaciones radiofónicas como la XEW, la XEQ y la XEX.

“En todo el país se editan 151 historietas, 74 de ellas son de origen extranjero, 28 tienen contenidos para adultos y solamente 49 son nacionales, el problema es que todas estas historias son recicladas.” (*Milenio Diario*, Artículo "Libros Vaqueros y Cultura para Todos", Hernán Garza, México, 23 de junio, 2002).

El proceso de producción de una historieta en el contexto de las editoriales mexicanas es el siguiente

El argumentista presenta al Director artístico de la editorial una sinopsis de una a dos hojas, las cuales son devueltas con correcciones en caso de ser aceptadas. El Director es el cliente al que se vende el producto (guión, dibujo).

Un guión para una historia de unos 150 cuadros, se paga en aproximadamente 5000 pesos, aunque en editoriales como Toukan, de Jaime Flores sólo en 3000.

Al ser aceptada una sinopsis el guionista (normalmente el mismo argumentista) desarrolla la historia, el guión y las indicaciones de los dibujos a realizar, que revisa el editor.

Los originales se pueden entregar a línea (como se hace generalmente) en medio tono, duotono o separación de tonos (en trama o mancha) para selección de color. Se realizan generalmente en un tamaño cercano a la hoja oficio.

Posteriormente el letrista escribe el texto en off y los diálogos, distribuyéndolos en cierto número de viñetas calculadas por el guionista. Luego, en el espacio que se le ha designado, el o los dibujantes (llamados también trazadores) desarrollan la parte gráfica de la historieta a lápiz, para que a continuación otra persona entinte el dibujo y lo revise con el editor, por último, generalmente se colorea el dibujo digitalmente, y se hace la portada a color.

(Información obtenida en entrevista personal con Víctor Correa Ríos guionista de historieta para diversas editoriales en México. El 1 de Mayo de 2004 en el Taller Editorial de Cómic Boulevard Ojo de Agua Mz 66 Lote 4).

Una revista en formato 14 x 10.5cm se realiza entre uno y tres meses por un equipo de uno o dos dibujantes, un entintador y uno o varios letristas y coloristas. Después de mandarla a los talleres, la revista tarda un promedio de dos semanas en salir a la venta en los puestos.

En México el proceso de formación de dibujantes y guionistas de comic se lleva a cabo de manera empírica, dentro de los círculos del medio se transmite el conocimiento generalmente a la manera del artesano, donde el aprendiz

adquiere las habilidades requeridas mediante la imitación de los dibujantes considerados profesionales. Para alguien sin contacto con ellos es difícil conocer técnicas y procedimientos usuales en la producción de historieta.

“Para entrar al negocio del cómic, basta hacer uno, fotocopiarlo y venderlo. El control que ejerce el sistema es proporcional al deseo del autor de pertenecer a él” (Mc Cloud, 2000, p. 57).

La publicación de una historieta redituable económicamente, requiere de una gran inversión y la ganancia no está garantizada por lo que la autoedición implica un gran riesgo monetario. Una manera de reducir la cantidad invertida es compartir los gastos, esto normalmente se hace entre varios colaboradores que juntan su trabajo en una revista compartiendo gastos y ganancias a manera de una cooperativa, una ventaja es que la responsabilidad es compartida, pero esto puede contribuir a una falta de compromiso, mas fácil de obtener si hay un incentivo económico constante y seguro.

Se puede reproducir el cómic principalmente: en fotocopias (generalmente cómic de autor tipo fanzín artesanal) grabado u otras técnicas de reproducción de corto tiraje (cómic de autor que en general produce un objeto con mayor pretensión de ser artístico) o en offset (mientras más alto sea el tiraje, se puede considerar más del “tipo comercial”)

La palabra *fanzine* es un anglicismo, por contracción de *fanatic* y *magazine* se trata de un tipo de publicación normalmente aperiódica y alternativa, que surge de la cultura *underground*. Su presentación y contenido, no excesivamente cuidado en un principio, ha ido adquiriendo progresivamente más calidad.

Acceder a un alto tiraje implica recurrir a editoriales, que asuman el costo de inversión para edición y Distribución pero cobrando un buen porcentaje de la ganancia, (según sé hasta un 50% del precio en portada sólo por la distribución). Y es ahí donde se encuentra el verdadero obstáculo a vencer para hacer historieta: de nada sirve realizar un esfuerzo para tener 1000 o 5000 ejemplares de un cómic si éstos no llegan al posible comprador, Este es un problema que ha contribuido a una historieta mexicana de tan baja calidad. Es muy difícil competir con las grandes editoriales de historieta en cuanto a recursos de producción y distribución.

“Cuando el dinero es la fuerza directriz de producción, la energía creativa va a caer como roca”

(Mc Cloud, 2000 p. 73).

Una distribución adecuada es un requisito indispensable para la existencia de una historieta, aun cuando las expectativas de venta sean modestas. (A menos que estas expectativas se

limiten a vender el cómic entre los amigos y quizá en convenciones, lo cual no deja de ser una opción muy válida, pero que implica un esfuerzo constante, difícil de mantener a largo y mediano plazo)

Los historietistas que son profesionales o pretenden serlo, generalmente deben dominar un cierto estilo, bajo las directrices de la industria editorial. A pesar de ello, todo dibujante tiene su marca personal, una manera propia de dibujar. Pero el sistema de trabajo vigente no contribuye a desarrollarlo, más bien lo desalienta a la vez que limita la experimentación.

El guionista y dibujante, al trabajar dentro de una empresa corporativa, no tratan con el destinatario final de su historia, el lector, sino con un representante de la empresa que hace la inversión monetaria necesaria para la producción de la historieta,

Considero que el mercado potencial de consumidores de historieta se puede dirigir hacia:

- Los lectores de historietas nacionales

- De "aventuras": *Pantera, El pistolero, Kkalimán, Memín Pinguín*

Estos lectores están habituados al personaje y a sus historias, que no varían mucho.

Un caso un poco diferente es el de los *Burrón* pero el hijo Vargas finalmente se basa en la continuidad de personajes y situaciones.

-Lectores de *semanal, sentimental* y otros títulos dentro del género rosa.

Según datos del *Libro semanal*, 90% de su público cautivo son amas de casa (jóvenes y personas maduras). El resto de sus lectores se distribuye entre jóvenes estudiantes y, en menor proporción, "jefes de familia maduros". De acuerdo con la información de Novedades Editores, *El Libro Semanal* tira 600 mil ejemplares, lo que equivale a ingresos de tres millones de pesos netos semanales, menos las devoluciones; los ingresos reales se aproximan a los dos y medio millones de pesos por semana (sin contar publicidad). Algunos políticos han manifestado que la mayoría de los mexicanos leen pornografía; sin embargo, las cifras los demienten. Una estimación realizada por la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana a petición del periódico *La Jornada*, estima que las publicaciones eróticas apenas registran 4.1% de la producción anual de historietas. La tajada grande del pastel de lectores se lo llevan las novelas rosas.

(*La Jornada*, México, 28 de junio de 2002.

Versión digital <http://www.mexicanadecomunicacion.com.mx/Tables/RMC/rmc81/historieta>)

- Los lectores de historietas nacionales tipo porno cómica. Aparentemente la cantidad de sus lectores ha ido decreciendo y aumentado la publicación de fotonovelas porno.

- Los lectores de cómic norteamericano y manga. Sus expectativas están orientadas en general, hacia la producción norteamericana y japonesa reciente.

- Los lectores de historietas no mexicanas japonesas o norteamericanas, generalmente europeas o argentinas, que deben ser muy pocos dada la escasa oferta en el mercado.

- Un público potencial, que actualmente no lee historietas, pero que lo haría si se le presentara una opción diferente, o si tuviera mayor contacto con la historieta.

Esta división es una sugerencia basada en mi experiencia personal y no puede ser estricta. He observado por ejemplo, que los lectores de cómics europeos o argentinos, lo son también con frecuencia de cómic norteamericano con temática diferente a la de superhéroes y generalmente no son lectores de historietas nacionales comerciales. Bajo este perfil también ubicaría a los antiguos lectores del *Gallito* o el *Taller del perro*. Pero esto sólo es una sugerencia personal.

Considero que hay una falta de continuidad en la creación de historieta de autor porque los creadores auto editados lo hacen a pequeña escala sin apoyos de ningún tipo. La historieta no es considerada en los apoyos gubernamentales por ser en los hechos un medio de distracción para las masas en manos de la iniciativa privada. El gobierno no está interesado en promover la historieta como medio de comunicación cultural o artístico. (De llevar el arte al pueblo dijéramos, en un medio típicamente popular). Hay excepciones como el *Sensacional de chilangos*, de edición limitada y muy difícil de conseguir a 2,3 años de su publicación u *Operación bolívar*, que es una referencia obligada en la historia reciente del cómic nacional.

La historieta es un medio de comunicación vigente que es usado por sus características para promocionar candidatos, gobernadores y gobiernos, que son concientes del poder de penetración de las historietas en la sociedad. La iglesia también ha usado historietas para llevar su mensaje.

La historieta nacional no ha dejado de producir buenos dibujantes, pero estos deben dibujar los argumentos que decida el editor, perdiéndose así el potencial artístico, tanto del guionista como del dibujante. Quitándoles su orgullo profesional y su posibilidad de desarrollo. Por otro lado, los guiones para historieta son peor pagados que los de Radio, cine y TV, lo que propicia que los guionistas que han fracasado en estos medios, busquen un refugio en la historieta y que surjan guionistas improvisados dispuestos a hacer imitaciones de los argumentos de éxito probado, tal como esperan muchos editores. La búsqueda de éxito comercial puede llevar a la imitación de modelos exitosos que pueden convertirse a su vez en historieta modelo a seguir para los lectores. Al consumir constantemente un cierto tipo de historieta se tiende a dibujar siguiendo un estilo, aun inconscientemente se recurre a la memoria visual en busca de referencias.

En nuestro país no se publican libros de "cómo hacer cómic" a diferencia de EUA, donde los títulos de ese tipo son numerosos. Tal vez esto se deba a lo restringido del acceso a las estructuras de producción en México o a la conocida mala paga del medio... Aún así se publican revistas como *Dibujarte* publicación catorcenal por Editoposter, con "tips" y "lecciones" para la elaboración de historietas, a juzgar por el tiempo que lleva publicándose (En septiembre de 2004 se publicó el número 37 y algunos números se han reeditado) esta publicación ha conseguido cierto éxito. Un dato interesante es que esta revista es editada por la familia de Everardo Flores Serrato, virtual dueño de la unión de voceadores de México, con cuyo apoyo se construyeron editoriales como EDAR hace 50 años.

El afán por parte del público por encontrar fórmulas que guíen en la elaboración de un cómic se refleja en la traducción de la edición española de *Understanding cómic* de Scott Mc Cloud por *Cómo se hace un cómic* (la traducción correcta sería *Comprendiendo al cómic*) Es importante no caer en un seguimiento acrítico de las "instrucciones" que sugieren diversos autores para la elaboración de un cómic, éstas pueden constituir un importante apoyo, pero no hay que perder de vista que la mayoría de las veces hay varias alternativas a seguir durante el proceso creativo. Se pueden tomar como sugerencias, o en el mejor de los casos, como un conjunto de métodos que permitan adaptarse a cada proyecto en particular.

IDEOLOGÍA Y CONTENIDOS EN LA HISTORIETA MEXICANA

A partir de la década de 1950 se consolida En México el modelo de historieta industrial en detrimento de la de autor, varios argumentistas empiezan a separarse de las editoriales periodísticas para formar las propias. Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché crean en 1955 Editorial Argumentos (EDAR) con el apoyo "moral" y económico de uno de los principales distribuidores de medios impresos del Distrito Federal, Everardo Flores, nexa que perdurará durante muchos años. EDAR publicó la *Doctora Corazón*, *Memín Pinguín* y *Lágrimas Risas y Amor* entre muchas otras. Ese mismo año nace Editormex con la llegada del italiano Severo Torelli -padre de los actuales dueños-. Unos años antes (1950) el director de La Prensa, Luis Novaro, había fundado Editorial Novaro (hoy quebrada) a la vez que adquiría los derechos de diferentes cómics, propiedad de las agencias estadounidenses como Walt Disney y Hanna Barbera para dominar el mercado de aquellos tiempos. Y lo consigue con tal éxito que en poco tiempo por 45 cómics de origen extranjero hay sólo una decena de mexicanos. Editormex, responde al cómic estadounidense con la historieta de tipo caricatura pero "nacional" como *Hermelinda Linda* y *Capulina*.. EDAR intenta nuevas modalidades para ganar

mayor mercado, así surgen las "minis" como *Capulinita* y *Zor*, que lanza con una producción a menor costo y reeditabilidad a corto plazo.

Publicaciones Herrerías de Novedades decide contrarrestar la situación por medio de historietas "realistas" frente a la fantasía de Disney, y publica su *Novela Policiaca*, después *Libro Policiaco*, que junto con el *Libro Vaquero* muestran una clara tendencia a difundir el *american way of life*, y son durante mucho tiempo las más leídas en México. En ellas no sólo el título sino las calles, los letreros, los nombres de los protagonistas e incluso los créditos deben, por regla de la empresa, estar en inglés y ambientarse en Estados Unidos. Una norma es que los argumentistas busquen un seudónimo anglosajón.

En la industria del cómic mexicano la búsqueda de gráficos de impacto ha llevado a la imitación sistemática de modelos norteamericanos (y recientemente japoneses) y a la adopción de un estilo bien definido en el que predominan hombres de gran musculatura, mujeres de medidas imposibles con rostros de grandes ojos y narices respingadas. Los personajes de tipo físico diferente al caucásico-atlético son poco utilizados, a no ser como villanos antagonistas o personajes secundarios.

Memín pinguín es una excepción y un paradigma del cómic infantil en México. Lamentablemente el personaje de Yolanda Vargas Dulché cae en los estereotipos de historietas infantiles como las de Walt Disney, en las que los aborígenes y personajes de razas no anglosajonas son presentados como exóticos, extraños, diferentes, a veces como animales curiosos (en el caso del pato Donald, los habitantes de Aztecland, Inca Blinca, Inestablestán... casi siempre son perros, no patos). La crítica de que fueron objeto las historias aparentemente ingenuas de Walt Disney en el libro *Para leer al pato Donald*, de Armand y Michele Mattelart, dio pie a una amplia discusión en torno al tema del cómic en la sociedad norteamericana de los 70.

Memín es un antihéroe en su grupo de amigos de rasgos anglosajones: pelo rubio, pecas. Uno de ellos es muy rico, otro es hijo de una fichera de cabaret, y otro de un alcoholico, (agregando la nota roja), quienes lo tratan condescendentemente, casi como su mascota, papel que Memín adopta haciendo simplezas que buscan ser simpáticas.

Como ejemplo en el Número 72 Año 1 con fecha de Sep 2003 (Memín tiene 372 capítulos Salió de circulación en 1993 y la Editorial Vid lo reedita a partir de noviembre de 2001. (www.listindiario.com.do artículo principal del 25 de marzo 2003) La edición de 2003 dice "año uno", no se menciona nunca la edición original ni hay ninguna indicación de que se trata de una reimpresión).

Un indito dice a Memín y sus amigos que una hacienda está embrujada"yo he vido con mis propios ojos al fantasma" los amigos dicen que los fantasmas no existen. Luego llega la mamá del indito:

- "ónde te juites ya me cansaba de buscarte, va a ver que güenos garrotazos..."

-Memín: "¿usted también es una *ma' linda* que quiere mucho a su hijo?"

-Sra:"¿astedes de que rancho son?"

En esta historia Ernesto, Ricardo y Carlos, amigos de Memín, son presentados como "normales", en su forma de hablar y su aspecto, y no son supersticiosos, mientras que Memín, el indito y sus respectivas madres sí lo son:

-mamá de Memín "Mi niño se ha acostado sin rezar y entonces si vendrá el fantasma".

Los amigos de Memín no se visten, hablan ni piensan como el "indito" o como Memín.

Aquí se refleja la noción de exótico aceptada por los afectados por tales descripciones, la imagen de los latinoamericanos de grandes sombreros y pequeños burritos, que viven esperando la llegada salvadora del extranjero. Hace una falsificación de las relaciones humanas, en la que las supuestas minorías (desde el punto de vista del varón blanco norteamericano de clase media a alta y mediana edad) sirven de pie a situaciones cómicas o a las aventuras de los protagonistas.

El diminutivo "indito" muestra una discriminación racial tradicionalmente usada con fines sentimentalistas en las historietas, fotonovelas, telenovelas, cine, (la narrativa gráfica) en México. Hay muchas variantes dentro del género "novela rosa", de la historia de Tizoc y la de Yara, indígenas, que mediante abnegación logran el codiciado amor del o la patrona.



Invariablemente las heroínas son "muy bellas" y frecuentemente las indígenas o negras son representadas por dibujos o actrices de rasgos europeos.

← Ubo, jefe de tribus africano con su esposa, cuando son sometidos para venderlos como esclavos.

Ilustraciones de "Fuego, majestad negra" con argumento de Guillermo de la Parra. Año 1, número 1, (en la publicación no lo dice pero se trata de una reedición) Octubre 17 de 2003 publicada por Editorial Vid pp. 16 y 19.

"los ideólogos que necesita el imperio, funcionan a nivel de intelectuales como las fotonovelas entre las clases marginales, donde el milagro de la mirada y el beso son capaces de salvar

abismos socioeconómicos. Es decir, en ambos casos una función totalmente reafirmadora del orden existente" (Castillo Prieto, 1984, p. 14).

Otro ejemplo lo tomo del único *Libro Semanal* que tengo: el número 2529 año XLVI de Octubre de 2003 titulado *El amo y la esclava*. Cuenta la historia de una indígena que es separada de su esposo y comprada por un cacique (joven y rubio) en tiempos de la revolución, al principio ella lo rechaza, mientras que él, es trastornado por su belleza. Aquí interviene el estereotipo de la mujer dividida en dos tipos: el tipo aventurera, fichera, y el de la mujer dócil, abnegada, casta. A continuación un ejemplo de los diálogos de este ejemplar de historieta tipo novela rosa:

Maurilia al joven cacique:

-“de qué te sirve mi cuerpo si nunca tendrás mi alma, yo pertenezco a (su marido)”.

Pero en la página 108 (de 150) “Maurilia supo entonces que aquel hombre (el cacique) se había metido a su corazón sin que ella lo deseara, que era su complemento” La historia termina cuando el esposo encuentra a Maurilia y ésta es alcanzada accidentalmente por una bala y muere.

“La mujer siempre lleva a cabo a la perfección su rol de humilde servidora –subordinada al hombre- y de reina de belleza siempre cortejada y nunca poseída –subordinando al pretendiente-. A la mujer sólo se le conceden dos posibilidades: ser Blanca Nieves o ser la Bruja Malvada.” (A. Mattelart, cit. en Zalathiel Vargas et. al., 1982, p. 62)

Aunque lo anterior es parte de una crítica a las historietas con personajes zoomorfos de Walt Disney, dirigidas a un público infantil, expone estereotipos que se reflejan lo mismo en un *Libro Semanal* de hace 30 años, que en muchas de las telenovelas que se exhiben en la TV.

Volviendo al tema de *Memín pinguín*, lo siguiente es un fragmento de un artículo publicado al respecto en la página web www.supermexicanos.com

El psicólogo Luis Valles, especialista en psicología educativa, hacía el siguiente análisis de *Memín Pinguín*: La revista tiene éxito porque es cursi, sentimentaloides, y porque satisface todos los complejos de gente inmadura. Es tan dominante el tema de la fijación materna, que ésta aparece aún en los nuevos personajes. Cuando Memín se pierde en Nueva York, en una de sus aventuras más recientes, encuentra a un grupo de muchachos puertorriqueños y hace amistad con uno de ellos. El chico, que se llama Ramón, le cuenta: --Después de la muerte de mi madre, mi papá se quiso ir a otro de los estados dizque a trabajar, pero no lo seguí... Quise quedarme en donde enterré a mi mamacita.

Afirmaciones como la anterior, actitudes como la de Memín hacia su madre, son veneno para el niño: pueden convertir al pequeño en un ser dependiente de su progenitora, incapaz de madurar y que por supuesto, cuando sea mayor, continuará leyendo *Memín Pinguín*. Lo único que buscará en sus páginas serán satisfacciones para su complejo de Edipo."

La autora tiene una opinión muy distinta. –Los adultos leen *Memín Pinguín* porque les recuerda su infancia, porque Memín está íntimamente ligado a su "Ma'linda". Todo mundo querría tener a su "Ma'linda", vivir junto a ella, rodearla de amor. Los niños reclaman la historieta porque se identifican con Memín, porque viven sus aventuras, porque encuentran otros personajes tiernos y simpáticos.
(<http://members.tripod.com/gmoaguilera/memin.html>)

Cuando se lanzó Memín en México, dentro de "corazón de niño" en EU estaba muy de moda "our gang" o "la pandilla" en donde había un "negrito simpático" con un amiguito rico y generoso: el aparato norteamericano de protección paternalista de las minorías. (Prieto, 1984)

Memín es una adaptación, al igual que *Yesenia* (otro de los grandes éxitos de Vargas Dulché), es adaptación de la obra *La gitanilla* de Miguel Cervantes de Saavedra. Aunque si me pongo a criticar la falta de originalidad de las historias de Dulché tendría que decir lo mismo de todas las novelas filmadas, escritas y dibujadas que se basan en, por ejemplo, el cuento de la Cenicienta (ver Vladimir Propp)

El último título firmado por Vargas Dulché es *Bolillo* (de publicación póstuma: cuatro años después de su muerte), publicado en el 2003 es protagonizada por un perro y dos niños -pobres y huérfanos- que lo adoptan



Número 1 Página 3

El perro Bolillo: - "Mi madre era una perra corriente, pero dio su mal paso con mi padre que era muy fino y por lo mismo no le dio importancia a su deslíz y nos abandonó. A causa de estos amores nacimos nosotros con muy buena estampa, pero nuestra cuna fue aquel hoyo de tierra (...) vi dos niños pobremente vestidos que nos miraban"

←Viñeta de "Bolillo" Año 1 Número 1, p.3 Septiembre de 2003 Revista semanal publicada por Grupo Editorial VID

Los niños se dibujan con nariz respingada, ojo claro, uno de ellos es rubio. La analogía que se sugiere del perro Bolillo con los niños es: ellos también han de ser "finos".

Los villanos son presentados así: "Nicolasa era una mujer fea, desaliñada... Cipriano era un hombre vicioso, mal vestido, y de pésimo carácter" (y no pobremente vestido, como los niños)

Cipriano- "esos escuincles son muy útiles porque nos venden billetes mientras nosotros descansamos".



La historia de *Bolillo* se basa en la idea de la pobreza como galardón del pobre, el elogio de la virtud a base de la insistencia en la penuria.

Los protagonistas en una Viñeta de Bolillo No. 1

Estos elementos conformistas se repiten en la historieta rosa en México. Son argumentos reduccionistas, que no dejan al lector mayor opción de lectura interpretativa, pues el malo es feo y vicioso, el bueno es bonito y abnegado, siempre "pobre pero honrado"

Citando de nuevo a Mattelart "El proletariado se halla presente en la historia de Disney bajo dos máscaras: como buen salvaje y como criminal lumpen, destruyendo ambos personajes al proletariado como clase. (...) Los villanos amenazan a la riqueza por medio del robo. Así, estos personajes son delincuentes al infringir la ley de la propiedad privada; son niños traviesos, "chicos malos", enfocados como antimodelos. El criterio para dividir a los buenos de los malos es la honradez" (Cit. en Zalathiel Vargas et. al., 1982 p. 64).

En *Bolillo* lo primero que se ve al abrir la revista, después del título es: "argumento Yolanda Vargas Dulché" con letras grandes en negritas. Pero por increíble que pueda parecer, en ninguna parte de este ejemplar, ni en números posteriores, aparecen los créditos de los dibujantes, entintadores, letristas, coloristas y portadistas. Es pues, una producción donde el crédito absoluto es para Yolanda Vargas, fundadora de Editorial Vid, y que actualmente preside su hijo Manelick de la Parra.

Editorial Vid ha sido una de las peores influencias en el desarrollo de la historieta mexicana. La familia De la Parra forma parte de un reducido grupo que ha dominado el mercado nacional de la historieta desde hace décadas, siempre dándole un tratamiento puramente comercial, recurriendo a prácticas monopólicas y políticas empresariales que aseguran siempre una mayor ganancia al editor, con el mínimo posible de inversión, en detrimento del resto de los involucrados en el cómic.

Los argumentos de Vargas Dulché, y en general del género rosa, se levantan sobre el chantaje sentimental. *Corazón de niño* el primer título de Dulché, estableció la solución que tuvo el cómic mexicano ante el problema de no poder competir en recursos artísticos o técnicos con el norteamericano: el exceso, la falta de límites dramáticos y la voluntad imitativa. Aunque no sería la primera ni la última vez que se usara el exceso como recurso de venta de un cómic; hay que recordar que el cómic moderno surgió dentro de un periódico que inauguró el término de "prensa amarilla" y el primer "pornocómico" en México surgió en una revista paradigma del periodismo sensacionalista en México: el *Alarma*.

La toma de conciencia del subdesarrollo se plasmó también, aunque de otra manera en títulos como *Los Supersabios* con sus inventos que nunca funcionaban, *La familia Burrón* con sus artimañas para sobrevivir y en *Las Comadres* de Araiza. Este último haciendo del exceso su principal recurso. "Araiza captó que sus deficiencias eran sus ventajas; el mal gusto y la vulgaridad devenían sus diferencias específicas con el cómic extranjero y, por lo tanto, se constituían en su atractivo" (Zalathiel Vargas et. al, 1982, p. 20).

Otros personajes prácticamente no aluden en sus historias a la situación social, entre ellos, *Kalimán* es considerado por muchos el máximo representante del género de aventuras en México, este personaje creación de Modesto Vázquez alcanzó una enorme popularidad. Sus historias se desarrollan en el antiguo Egipto, en la India, en el lejano Oriente... y hacen énfasis en el poder de la mente del héroe "serenidad y paciencia mi pequeño Solín" fue una frase de Kalimán ante la adversidad que se volvió de uso popular. Otras creaciones de Modesto Vázquez como *Starman el libertario*, *Uro* y *Orión* no tuvieron éxito entre la miríada de superhéroes que se repartían el universo. En el género western M. Vázquez produjo *Ken y King*, *Bufalo* y *Aguila solitaria* Sólo la última alcanzó cierta popularidad. Aún así, las ventas alcanzadas por *Kalimán* permiten que en los sesentas Modesto Vázquez funde Promotora K. Y posteriormente dos editoriales más: Racú y Racan donde también Vázquez es accionista mayoritario. Con "promotora Kali" lleva a *Kalimán* dos veces a la pantalla grande.

En 1981, publica el libro: *La historietica: todo lo relativo al lenguaje lexipictográfico* A través de la editorial Promotora K. En este libro M Vázquez expone su experiencia en la elaboración de historietas, propone formas de mantener el interés del lector con la manipulación de la trama, da consejos para desarrollar una historia y para crear personajes, mediante ejemplos y comentarios. Incluye también la legislación vigente en 1981 referente a la historieta *la historietica* puede ser un libro muy útil a quien esté interesado en producir historieta en el contexto de la industria editorial mexicana. En el libro se encuentran también afirmaciones que considero que reflejan el pensamiento de muchos editores e historietistas de profesión en México, como la siguiente:

La historieta es simple en su mensaje, masiva y democrática en su comunicación y no aspira – ni puede por su intrínseca sencillez – a identificarse en el concepto del arte superior, que por ejemplo concibe un Henry Miller al opinar como escritor que: la gran obra ha de ser inevitablemente oscura, excepto para un puñado de hombres; para aquellos que como el mismo autor, están iniciados en los misterios (Vázquez, G. 1981, p. 12).

Esto refleja la idea del arte como inalcanzable para los lectores de historieta así como la opinión que tiene de éstos como de bajo nivel cultural.

“Nos conformaremos para nuestro fin – y es suficiente-, con un tratamiento más próximo a la media cultural de nuestros lectores, sin desechar, desde luego, las aportaciones útiles de los entendidos en la materia” (Vázquez, 1981, p. 194).

Este libro usa un lenguaje que pretende ser muy exacto, pero que a veces puede resultar confuso y rebuscado, en la página 9, para comentar que en México no sólo los niños gustan de las historietas, escribe: “al cubrir un espectro más amplio de sus edades, interrelacionando los historiemas polivalentes en un descubrimiento fortuito que los integra en una resultante emotiva óptima”

Al hablar del globo de texto, dice: “En el historiedrama, las únicas instrucciones que, por ser inmutables, se transportan lexicográficamente al receptor con los mismos significantes (fonogramas) y alguno que otro complemento adjetival gráfico valorizante, es el lenguaje mimelocugrafico(...) mediante ese proceso traslativo mimético metafórico de locución a lexicografía, expresado por medio del historiema denominado locugrama...” (Vázquez, 1981, p. 195).

Modesto V. Se refiere al cómic como “el anglosajón cómic, de mensaje más bien humorístico, o de matices críticos” (op cit. p. 201). Entiende el concepto de historieta como “historiedrama” (dirigida a clases bajas, dedicado al entretenimiento). Y el cómic como humorístico. Ese es el primer comentario escrito que encuentro acerca de la diferencia entre cómic e historieta, y no estoy de acuerdo con él por las razones ya referidas en la sección “Definición de cómic”.

Modesto V. propone en su libro 4 fines más comunes que puede perseguir la historieta: Doctrina, educación, cultura y entretenimiento. De la primera dice:



La revista de historieta adoctrinadora, dogmática o de mensaje dirigido, lleva concluyentemente un fin catequizante: propagar una doctrina o ideología determinada con el propósito de ganar adeptos, y mejor aún: fanáticos. Es típica de los estados totalitarios autócratas unipartidistas y por tanto, enemigos del pluralismo, no sólo político, sino también ideológico de cualquier naturaleza. (...) y en general, cualquier agrupación social que tenga por único fin, mediante estas ediciones, captar la mente del lector para dogmatizar su voluntad con un propósito previamente establecido y un fin determinado a favor del manipulador (Vázquez, Op cit. p. 17).

Página 32 y última de la historieta promocional del Gobierno de Vicente Fox, versión digital de www.informe.presidencia.gob.mx

Dentro de esta clasificación cabrían gran parte de las historietas editadas y/o apoyadas por el gobierno y por partidos políticos, que tienen como fin la promoción, como las dedicadas al

presidente Vicente Fox o al candidato priísta Francisco Labastida. Al parecer, las instituciones políticas mexicanas sólo están interesadas en la historieta como vehículo propagandístico. PRI, PAN y PRD: los tres partidos políticos importantes en México así lo han demostrado.

Cuando se publicó este libro, el unipartidismo que Vázquez descalifica llevaba ya varias décadas en México, pero evidentemente no consideraba que éste fuera parte de un estado no democrático. Al igual que el resto de los grandes editores, siempre mantuvo muy buenas relaciones con el Gobierno. En el prefacio de su libro hace un reconocimiento al Presidente López Portillo por su “acertada actitud” con las historietas. En esa (única) ocasión esta afirmación sí fue respaldada: con la publicación a principios de los 80 de la serie *México historia de un pueblo*, que ensayaba el fin educativo, algo muy raro en México. Mientras en países como China ha tenido un papel determinante en la cultura institucional. El cómic fue una herramienta indispensable para la revolución cultural que pretendía Mao (Zalathiel et. al, 1982).

Al fin doctrinario Vázquez opone el de entretenimiento: “Esta clase de revistas es típica de los Estados no totalitarios, puesto que en las mismas hay pluralismo, disidencia, contradicción, encuentro de ideas y luchas de múltiples facetas” y “Así como hay otros medios de entretenimiento para satisfacer el escapismo, la distracción (...) la historieta de entretenimiento, concurre también al mismo propósito de amenidad social que esos otros medios”. (Vázquez, 1981, p. 19) Si aceptamos esta clasificación, en este apartado cabrían la mayoría de las historietas mexicanas, las de fin doctrinario, cultural y educativo, son mucho menos frecuentes.

Dentro de la industria del entretenimiento, y específicamente en la industria de la historieta mexicana parece ser que el pluralismo no es algo muy característico, lo que ha prevalecido es más bien el monopolio de los medios de distribución y producción por parte de pequeños grupos de particulares que sostienen fuertes nexos con las estructuras de poder (y de los cuales Modesto V. formó parte), así como la reiteración de temas y situaciones. La “amenidad social” que menciona no es de ninguna manera desinteresada, tiene al menos, un interés económico, y necesariamente una influencia social. Al respecto Vázquez comenta.

Congruentes con el contenido de la obra, previamente fijaremos nuestra postura ante el género de la historieta, asignándole, como su función social primaria el entretenimiento, la recreación; que el videolector satisfaga su *ansiedad* de ser motivado para gozar de una forma *fácil* y sin complicaciones, de una *evasión* temporal de las permanentes presiones (...) Simplemente que se le respete en su derecho a recrearse en la medida de su nivel intelectual o de su personal decisión (Op cit p. 11)

Este autor descalifica las críticas que se hacen a la historieta de la siguiente manera:

“los razonamientos ya estereotipados, que se malabaran para denostar el medio: alienación, enajenación subliteratura, evasión, etc. (...) calculada diatriba con intención demoledora, para cumplir una consigna política; o aún por algo peor: saciar un frustrante complejo de envidia” (Vázquez, 1981, p. 10) Sin embargo él mismo propone la evasión como uno de los fines principales que debe perseguir la historieta.



Su opinión respecto a la crítica de los contenidos de la historieta representa la postura sostenida por los pocos privilegiados con acceso a los medios de producción. Descalifica de tajo las críticas con argumentos tan simplistas e inverosímiles como que cumplen con una consigna política (“oscura y desestabilizadora” dirían Díaz Ordaz o Echeverría) o “peor aún son por envidia” Al mismo tiempo en su libro M Vázquez atribuye a la historieta comercial mexicana todo tipo de características positivas.

←La reiteración de temas que defiende Modesto V. reflejada en la portada de *Starman* No. 75, Reproducida en *La historieta*, página 243.

En cuanto a la repetición de temas en la historieta el autor comenta:

Una de las acusaciones más comunes al género, hecha regularmente por *intelectuales sin reclamo*, que en el ataque quieren fundamentar y resaltar su aristocracia literaria, es que la historieta está ignominiosamente mancillada de origen por su carácter “kitschico: explotación de efectos consumados” (...) ¡Como si no fuera condición inherente al ser humano aspirar a la aceptación emotiva inmediata de sus circundantes, apelando para ello, con matices de propias variantes, a analogías de antecedentes probados, que en el tiempo y el espacio han ido fijando una acumulación emotiva en el ser humano!” (Vázquez, 1981. p. 11)

Esto explica que algunos de los ejemplos que expone Vázquez en su libro imiten, incluso en los nombres, al comic norteamericano: un superhéroe de ojo azul llamado *Starman*, o *Ken y King* (historia que se desarrolla en “Cow city” con personajes como “Mister Floor, gerente del “Golden bank” Candy, Mr. Carrington, Stephany...”

Considero que, en cierta forma M Vázquez tiene razón al afirmar que: “no hay ni habrá jamás un argumento nuevo. En los libros sagrados de todas las religiones están todos los conflictos humanos” (Op cit p. 12) Sin embargo creo que de “todos los conflictos humanos” sólo un número reducido es tratado reiterativamente, pero sobre todo, los enfoques al abordarlos tienden también a repetirse (Aquí es decisiva la influencia de Hollywood).

En *La historiética* se menciona cómo debe ser una “buena” trama, que mantiene el suspenso, válida esta sugerencia dentro del paradigma clásico, pero que no contempla el paradigma moderno y posmoderno. Marco Antonio Pérez Arroyo, en su tesis de Licenciatura titulada *Ilustración de la historieta el nacimiento de Hitzilopochtli* reproduce un cuadro que aparece en la página 165 de *La historiética* y comenta: “se dice [no cita la fuente] que la trama dramática ideal es aquella cuyo gran suspenso está contenido alternadamente en las escenas de crisis o triunfos (picos) y va aumentando progresivamente hasta la eclosión del clímax final, preestablecido en forma calculada y precisa por el autor. Sería todo suspenso de principio a fin, de menor a mayor, con afectaciones positivas y negativas combinadas pero *teniendo en cuenta siempre un final feliz*” (Pérez Arroyo, 2003, pp. 49 y 50) (el subrayado es mío). Aquí Pérez Arroyo hizo propia una conceptualización clásica de la trama, desafortunadamente haciendo implícita la idea de que no hay otra alternativa de “buena” trama.

Emociones como la tristeza, la alegría el deseo, y situaciones como la traición o la pérdida constituyen evidentemente elementos vigentes en los relatos a través de los siglos.

Abundan las historias en que un héroe salva a un indefenso (que puede ser el universo, como el ejemplo de la página anterior) o impide un robo (de los “chicos malos” a “Lex Luthor”), son menos frecuentes las historias que remiten a situaciones reales, de gente común. *Love and Rockets* de los hermanos Hernández es un excelente ejemplo de este tipo de cómics. Decía Jean Giraud “Moebius” que es más difícil dibujar gente que habla, porque hay una serie de movimientos muy pequeños, pero que tienen una significación, y eso cuesta más, porque necesita un amor, una atención al otro, a las pequeñas cosas que hablan de la personalidad, de la vida. Los superhéroes, dice Moebius, no tienen ninguna personalidad, todos tienen los mismos gestos y movimientos (imita gestos de ferocidad, de pelea, de correr).

En *Morfología del cuento* Vladimir Propp afirma que “En el estudio del cuento la única pregunta importante es saber qué hacen los personajes, quien hace algo y cómo lo hace son preguntas que sólo se plantean accesoriamente. Las acciones de los personajes se repiten, su significación en el desarrollo de la intriga es de número limitado” (Propp, 1992 p. 32).

Propp enlista cerca de 30 acciones alrededor de las cuales se desarrolla la trama de los cuentos. (La primera acción: un miembro de la familia sale de casa, 2ª: Prohibición; 3ª: Trasgresión...31ª y última: el héroe se casa y asciende al trono)

Las narrativas populares hacen referencia a necesidades y deseos humanos básicos presentes en todo tipo de lugares y épocas. Principalmente a la sobre vivencia y a la reproducción, en la forma de muerte y sexo. La historieta comercial mexicana hace un uso burdo e indiscriminado de estos recursos resultando historias de tipo pornográficas

sensacionalistas, lo cual propicia una devaluación del medio en la sociedad, y que personas interesadas en el cómic prefieran títulos importados.

Por otra parte, la historieta nacional se encuentra en una situación muy desfavorable en cuanto artículo de consumo masivo en competencia con otras historietas soportadas por una mayor industria e inversión, de esta manera, México se perfila como un mercado alternativo para los productos principalmente norteamericanos y japoneses.

Desde hace algunos años, en EU se mezcla el estilo manga con el de cómic de superhéroes en el estilo "amerimanga"²



Humberto Ramos, pionero de ese estilo, es un claro ejemplo de la fuga de creativos mexicanos de calidad.

Humberto Ramos (Mexico, 1970) es un dibujante de estética próxima al *cartoon* y los dibujos animados, que se caracteriza por haber desarrollado la práctica totalidad de su carrera vinculado a cómics de protagonistas juveniles.

Viñetas de *Crimson*, de Humberto Ramos (<http://www.guiadelcomic.com>)

Sus trabajos más destacados y extensos los ha desarrollado en *Impulse* (DC Comics) y las series de creación propia *Crimson* y *Out There* (DC/Wilstorm). Realizó un par de números de *Gen13* para el sello Wildstorm y dibujó *X-Nation 2099* y una saga de 4 números en la serie regular *Peter Parker: Spiderman* para Marvel. (<http://mexicanadecomunicacion.com.mx>).

Frecuentemente los consumidores regulares de cómic lo son también de animación japonesa, tarjetas, muñecos coleccionables, juegos de rol, videojuegos, películas... Existen disponibles infinidad de artículos relacionados con los cómics. Esto se puede ver en las convenciones o en el "Rockshow" (Los sábados en el metro Hidalgo, atrás del centro cultural José Martí. Punto de reunión para Intercambio, compra y venta de cómics, tarjetas, videos, etc.).

² Para mayor información acerca del amerimanga, se puede consultar la tesis de Licenciatura "La decadencia de la historieta mexicana en los 90, entre el cómic y el manga" (Jiménez Abilco, 2003).

Por otro lado, las convenciones son a veces el único punto de venta en el que el cómic independiente puede mostrarse y circular. Podría decirse que casi todos los cómics independientes publicados en México a partir de los 90 han pasado por ellas. Desgraciadamente este tipo de distribución es muy limitado en su alcance y es frecuente encontrar títulos que aparecen en una sola convención y después son prácticamente imposibles de volver a encontrar, esto en el caso de que publiquen más de un número. Entre las

principales convenciones de cómic en México están la CONQUE (Convención Quetzalcóatl) la MECyF (México ciencia ficción y fantasía) la MOLE y la TNT.

La TNT 8 con fecha de Noviembre de 2004 se anuncia como "octava reunión manga cómic", manejan sólo el estilo manga en sus carteles y en la octava edición sus invitados principales son los coreanos creadores de la música del "Pump it Up" (videojuego de baile. Ver esquina inferior derecha del cartón "mamá soy un otaku 2").

Las tarjetas, muñecos de acción, etc. Llevan la atención del consumidor de cómic hacia el "glamour" generado por la industria del entretenimiento, le dan un enorme poder sobre la imaginación (individual y colectiva) y pueden desalentar la producción y consumo de cómics que no son soportados por un amplio aparato comercial. Se hace más grande y notoria la diferencia entre productos de profesionales y aficionados. Siendo éste el panorama en que se desenvuelven los principales consumidores y productores de cómic autoproducidos, no es de extrañar que en el cómic independiente o el "underground" mexicano predomine el estilo manga y las historias de superhéroes o vampiros, elfos, magos (y hace algún tiempo, de ángeles, en la línea de Operación Bolívar). El estilo manga es una influencia evidente en la producción de historieta en México.

En Japón se originó la figura del "otaku": lector compulsivo de manga. El uso de esta palabra se ha adoptado, junto con la lectura de manga en muchos otros países. Como ejemplo la caracterización, a modo de burla, del *otaku* mexicano reproducida en la ilustración de la página siguiente.

Como nos agarró de sorpresa el entregar nuestra colaboración para esta revista, asíéndole que tenía mucha góvea, además de que en estos días me está bajando y me siento de la chingada porque no he tenido acción últimamente, pues me autofuésé esta sección que primero se publicó en el muy buscado Larva #0, para todos mis colegas que les gusta el género del momento: ¡EL MANGA Y ANIME JAPONÉS! ¡Ahora con nuevos puntos en base a arduas investigaciones! ¿Con cuál te identificas, mi estimado amiguito?

mama. poy un OTAKU 2

eres un otaku si...

...acompañame al mundo de la música

¡ATAK! ¡GEMIN! ¡VIVO LECTOR O VIDEO ADULTO AL MANGA

...SI TE EMOCIONAS MUCHO CADA QUE ESCUCHAS MENCIONAR A TU PERSONAJE PREFERIDO.

¡AAAY, SIIIIII!

¡ES UN CUERO!

¿ENTONCES A TI TAMBIEN TE GUSTA MANGA-METOO?

...SI TE DISFRAZAS EN CONVENCIONES SIENDO TÚ MISMO TU PROPIO MODELO.

Se creyó que yo iba a hacer un dibujo de disfrazes... ¡¡¡

...SI ESTUDIAS JAPONÉS SÓLO PARA SABER QUE DICEN TUS MANGAS O PARA IMPRESIONAR A OTROS OTAKUS.

NEKO DESU!

...SI CUANDO PLATICAS DE MANGA, MIENTRAS MÁS DESCONOCIDO SEA EL DATO LO DICES CON MÁS NATURALIDAD PARA QUE TE VEAN COMO UN OTAKU Y INCLUSO PIENSAS QUE ES UNA TÉCNICA PARA LIGAR.

es el capítulo 11, página 11, ¿verdad? ¿no es así? ¿no es así?

...SI SE TE QUEDÓ LA MANÍA DE DECIRLE "EL QUINTO" A TODOS LOS PODERES ESPECIALES EN LOS JUEGOS DE ARCADE.

¿TE SABES EL QUINTO DE NARD. PUNK?

...SI ESCUCHAS MÚSICA DE ANIME EN TODOS LUGARES.

¿QUÉ OYES? ¿SURF? ¿JUB? ¿PUNK?

NÓ, ESTOY ESCUCHANDO LA VERSIÓN No. 17 DEL FINAL DE EVANGELION.

...SI TE FASCINAN LOS BATIDOS, A TAL GRADO DE HABLAR CON MAULLOS, HACERTE LLAMAR "NEKO" (BATO) O INCLUSO VESTIR COMO TAL.

¿miau?

...Y UNA VEZ MÁS, SI VAS A ESAS MÁQUINAS DE BATE DE MODA, SI REGÍSTRAS AMIGOS PARA HACER CONCURSOS, O SI MIENTRAS ESPERAS TU TURNO BATEAS FUERA DE LA MÁQUINA... O HASTA VAS A "ANIME-RAYES" CON MÚSICA DEL "PUMP IT UP".

¡SON LOS GEMELOS PULPO!

...Y RECUERDA, MIENTRAS MÁS PUNTOS ACUMULES, MEJOR SERÁ TU ESTILO DE VIDA, GANADOR!

¿Y TÚ... QUIÉN ERES?

Revista "Generación" año XIV número 51 publicada en 2003 "¿murió la historieta?" p. 42 Autora: "Poyou"
 En una entrevista realizada en 1996 a Víctor del Real³⁰, director del hoy desaparecido Gallito cómics éste comentaba que el tipo de historietismo que se hacía en su revista se asentaba en ejemplos de sociedades con aspiraciones democráticas. Así por ejemplo, en España con Felipe

González hubo una expansión del historietismo, o en Argentina, con la llegada de los radicales, se desarrolló también una vertiente muy importante. Según Del Real en *el Gallito* se trataba de involucrarse con el entorno y reflejarlo en las historias, lo cual los diferenciaba del aparente boom del historietismo en México a mediados de los 90, con la importación de manga y superhéroes con temáticas “un tanto fatuas”. La expresión del auge neoliberal en el historietismo, apuntaba Del Real, son la Marvel, la D.C. Comics y las toneladas de revistas de manga (Periódico CRÓNICA 26 de septiembre de 1996, sección Cultura).

La subcultura de “comiqueros” en México está definida casi por completo por las culturas de masas de Japón y EU. La ideología y estilo dominantes son reproducidos constantemente por la historieta nacional independiente.

La ideología con mucha frecuencia no está expresada conscientemente en la historia. El creador de historieta, a la vez que produce ideología, es víctima de la ideología imperante.

“Ideología: sistema de puntos de vista e ideas sociales. Siendo una parte de la conciencia social, tiene su base en las condiciones materiales de la sociedad, refleja las particularidades del sistema económico. En la sociedad dividida en clases, reviste necesariamente un carácter de clase. La ideología dominante en la sociedad es la de la clase que gobierna, la cual usa todos los medios a su alcance para imponerse a las demás”

La ideología se construye en base a lo que se dice de algo, no en base a lo que ese algo es realmente en un momento histórico determinado. (Zalathiel Vargas et. al., 1982 p. 31)

La ideología dominante en los cómics tiende a disimular y negar las diferencias de clases, las relaciones de trabajo y de intercambio de bienes, crea un ambiente en el que la desventura va acompañada de un final feliz, nulificando los riesgos. En el cómic se muestra la conducta recompensable, los ambientes y metas deseables y la defensa de los valores de la propiedad privada y el Estado.

Los medios masivos de comunicación son un importante eslabón en la cadena económica y constituyen una gran fuerza de penetración ideológica y política en la población, que es aprovechada por la minoría con mayor poder económico.

“La clase que controla los medios de producción material controla también los medios de producción intelectual, de tal manera que en general las ideas de los que no disponen de los medios de producción intelectual son sometidas a las ideas de la clase dominante”

(Carlos Marx, cit. en Castillo Prieto, 1984, p. 13)

La lucha por el monopolio de las formas de comunicación se lleva a cabo a escala planetaria.

La solución al problema de los mensajes enajenantes de los cuales es portadora la historieta y demás *mass media*, no es culturizarlos, ya que esto plantea de inicio, el problema de que los medios de comunicación no pueden por sí mismos cambiar la condición de manipulados de los consumidores. Únicamente la participación activa en las luchas de su clase social daría a las llamadas masas una verdadera conciencia social. Pero eso es muy difícil que suceda en una masa sin conciencia de clase, que vive en un ambiente impuesto por la clase en el poder y acepta los esquemas de la ideología imperante difundida por los medios. No se puede dar un cambio en estos medios sin cambiar las relaciones básicas de producción material. Una alternativa es que aún cumpliendo su tradicional función de entretenimiento, la historieta sea portadora de mensajes que permitan la comprensión de un concepto de relaciones sociales, desde un enfoque humanista que no propague la falsa realidad universal propuesta por el discurso dominante. Esto tendría cuando menos el efecto de diversificar los mensajes emitidos y enriquecer el medio en el cual se transmiten.

Los medios de comunicación de masas son algo mercantil y mercantilizado, por eso no escapan a las relaciones de producción e intercambio capitalista de manera que no sólo producen un objeto para el sujeto, sino también un sujeto para el objeto. "La historieta no sólo esta produciendo una "cultura" para las masas, sino que a la vez está produciendo y condicionando a las masas para que consuman esa cultura" (Zalathiel, et al. 1982, p. 35).

La historieta ha sido portadora con frecuencia de mensajes enajenantes al servicio del sistema de poder, pero eso no significa que no pueda tener (y en ocasiones haya tenido y tenga) una función desenajenante, aunque tampoco que pueda por sí misma generar la conciencia individual necesaria para realizar un cambio social que permita el uso reflexivo y democrático de los medios de comunicación. La alternativa podría ser, entonces, que aún cumpliendo su tradicional función de entretenimiento, la historieta sea portadora de mensajes que permitan la comprensión de un concepto de relaciones sociales, desde un enfoque humanista que permita entender e interiorizar una realidad concreta o al menos que no propague la falsa realidad universal propuesta y reiterada tantas veces por el discurso dominante. Esto tendría cuando menos el efecto de diversificar los mensajes emitidos, y enriquecer el medio en el cual se transmiten. Al ser la emisión de mensajes una necesidad humana básica, sería enriquecedor para la sociedad democratizar la emisión de mensajes a nivel masivo sustituyendo grandes inversionistas por grupos emisores a pequeña escala.

Como cualquier otra forma de arte, el cómic es un artefacto cultural, pero hacer énfasis excesivo en ésta función, puede llevar a una imagen parcial del medio, una imagen del cómic como una forma dirigida exclusivamente por la cultura dominante, privada de cualquier visión independiente; una forma sin un valor intrínseco y sin autores individuales. De manera que ésta

aproximación del artefacto cultural requiere necesariamente de un contrapeso, al que puede contribuir el análisis de las propiedades formales de trabajos existentes. La investigación histórica se debe complementar con el estudio de la historieta como forma de expresión. No se debe definir la forma comunicativa por su historia pero tampoco es recomendable aplicarla sin tener conciencia del contexto en que se presenta.

La comunicación por medio de mensajes lexipictóricos es más compleja de lo que se desprende de ciertos modelos de análisis, de hecho, estos modelos corren el riesgo de llegar a concebir la producción de historietas como un hecho estático, con roles fijados de antemano, presentando al emisor sin contacto con el receptor y sin su influencia, y al mensaje como un producto acabado desde el momento en que el emisor lo formula.

La falta de consideración académica de la historieta propicia que un estudiante que esté interesado en el tema tenga que partir casi de cero, que se repitan en diversos trabajos de investigación datos e ideas de autores disponibles en las bibliotecas, como Bartra o Gubern (a veces sin citar las fuentes) y que se caiga en conceptualizaciones parciales.

Las clasificaciones llevan a generalizar, con el fin de agrupar y disponer orgánicamente fenómenos con características similares, pero por esta misma razón, implican también el riesgo de simplificar de más para que casos particulares se adapten a una clasificación. Se puede caer así en clasificaciones demasiado generales, como la que se propone en la tesis de licenciatura en periodismo titulada "*Diseño de una historieta alternativa*" (Garduño Jimenez, 1996) que dice:

"Historieta comercial: este género no tiene ni un mínimo de reflexión, pues su temática es simple y su lenguaje es de mal gusto, la calidad es pésima y sus argumentos son mediocres"

Pienso que la historieta comercial no debe considerarse un género, ya que constituye más bien una característica del objeto en su calidad de mercancía, que podría ser ajena a la producción del mismo, aunque como se ha visto, no sucede así. Se puede decir entonces, que lo que hace de tipo comercial a un cómic (independientemente del éxito o fracaso de su comercialización) es que se hace con un ánimo lucrativo al que se subordina la producción. Sin embargo hay un amplio rango entre el desinterés (yo diría muy infrecuente) y la búsqueda "a como de lugar" del éxito comercial. Considero que no se debe definir "lo comercial" y "lo alternativo" como polos opuestos irreconciliables, porque a veces no caben límites muy precisos al centrarse en obras individuales y sobre todo porque pueden llevar a la idea errónea de que todo cómic de éxito comercial es negativo por ese hecho, y que todo cómic de recursos económicos limitados es alternativo. Muchos de los de cómics en México,

independientes o no, se basan en ideas y estilos de cómics comerciales, lo cual no impide que surjan ideas nuevas, a pesar de lo difícil que resulta ser innovador en un producto con limitantes estrechas. Me viene a la mente el cómic *Spirit* de Will Eisner, que dentro de la gastadísima temática de superhéroes logró muchas innovaciones y se puede considerar "alternativo" en muchos sentidos.

Si bien la mayoría de cómics comerciales no aportan mucho intelectualmente al lector, hay muchos ejemplos de lo contrario, también puede suceder (y sucede con frecuencia) que una historieta pensada como alternativa reproduzca aun inconscientemente la ideología dominante, o que tenga éxito comercial. A menos que se estudie cada caso particular, no caben límites estrictos. Por otro lado, si se entiende la historieta alternativa como una opción diferente a las ya existentes, se debe contemplar la posibilidad de todo tipo de contenidos en éstas y no sólo, como propone Ma. De Jesús Garduño (1996) "temas con mensajes positivos que invitan al análisis y a la reflexión a través de amenos argumentos que rompan con la acostumbrada recurrencia a temas pobres en contenidos" El anterior enunciado se sostiene en los adjetivos "positivos", "amenos" y "pobres" que después no se argumentan mayormente en la tesis citada. Muy probablemente la autora de esa tesis tenía en mente las historietas "sexicómicas" (por lo de lenguaje de mal gusto, pues dudo que se refiera a las traducciones de superhéroes de Vid o al *libro semanal*) al hablar de "lo comercial" sin embargo, no menciona producciones y títulos específicos, proponiendo solamente que hay un tipo de historietas simples y negativas y que la que la historieta alternativa se opone a éstas, por lo que es positiva. Creo que estos valores de juicio requerían de una mayor argumentación y reflejan una conceptualización parcial en la que se cae frecuentemente, idealizando lo "no comercial" y despreciando el hecho de que para posibilitar el desarrollo del cómic como medio de comunicación democrático, se debe buscar expandir su territorio como mercado a la vez que como forma de arte, sin perder de vista logros pasados y metas presentes en el terreno económico. Deben cambiar los contenidos de las historietas comerciales tanto como el sistema de comercialización de toda historieta. La propuesta de imponer la creatividad por encima de las exigencias del capital debe necesariamente tomar en cuenta el funcionamiento del sistema económico dentro del cual se desenvuelve el cómic.

El campo de acción del cómic se da en un área muy amplia que implica relaciones económicas, sociales y culturales, por lo que su problemática no admite soluciones sencillas. Las referencias e influencias son necesarias e inevitables y se puede aprender hasta del cómic considerado más comercial o mal hecho.

A la vez que de alguna manera el estilo es una imposición para los dibujantes de cómic comercial en México, también sirve como una guía, no se debe ignorar el valor de un trazo

limpio hecho por una plumilla con años de práctica y casi anónima (aun si el guión es malo). Existe entre los autores cierto orgullo profesional a pesar de que las revistas se hagan a destajo y bajo los gustos de los editores. Pero considero que ni siquiera los dueños de editoriales son los responsables totales del lamentable panorama de la historieta mexicana contemporánea, si bien son un factor mayor no se resolvería el problema con la utópica repartición de los medios de producción que tan celosamente resguardan. Lo que se puede hacer es incidir directa o indirectamente en esos y otros intereses egoístas mediante la producción constante.

Una opción viable para la producción de historieta independiente (de las grandes editoras) es la modalidad de cooperativa, asociándose con otros creativos. Y creando talleres de discusión y producción de historietas, que contemplen todas las etapas del proceso producción-distribución-consumo. Dado que no se espera que los creadores dominen asuntos de economía y mercadotecnia, (los que se encuentran dentro del medio cuentan con la ventaja de tener al menos nociones de la comercialización del producto cómic) sería recomendable la formación de equipos multidisciplinarios con la participación de, por ejemplo, contadores y abogados para concretar la comercialización de los cómics producidos.

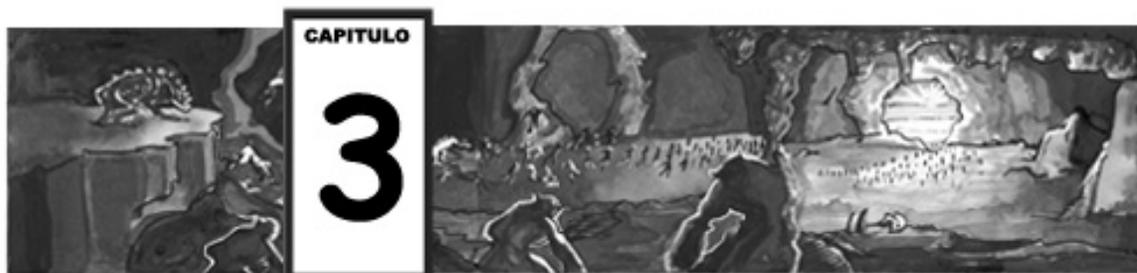
Resulta relativamente fácil para las editoras boicotear la distribución de revistas independientes debido a los nexos que sostienen con la Unión de voceadores, con los dueños de expendios de revistas y con funcionarios del Gobierno.

Para llevar a cabo una investigación acerca del cómic aplicando métodos de carácter contextual, es necesario un mínimo de conocimiento de las áreas implicadas, ya que las relaciones del cómic con ellas a veces no son evidentes. Para realizar una investigación satisfactoria de este tipo se requeriría la participación de sociólogos, historiadores, antropólogos, etc. La aproximación formalista del cómic, por su parte requiere para su mejor comprensión de una profusa ejemplificación y de un espacio de muchas páginas. El trabajo de investigación resultado de una mayor consideración cultural y académica del cómic sería seguramente muy extenso, al menos de tamaño similar al de los estudios existentes realizados acerca del cine y de la TV.

Dentro de los diversos medios de comunicación convencionalmente se espera que unos y otros presenten ciertas características. Del cine, por ejemplo se exige un mayor realismo. Frente al realismo del cine, la Televisión y la fotografía los autores de cómic han optado con frecuencia por la caricaturización. Y ante el "espectáculo familiar" de la TV la historieta comercial en México opta por temas que esta no cubre, como la pornografía y en menor grado el humor cáustico.

Durante mucho tiempo la narrativa gráfica se reprodujo solamente por medio de la imprenta. Con la invención del cinematógrafo y el posterior surgimiento de la Televisión se generó otra forma de narrar con imágenes. Gradualmente la Televisión ha ido desplazando a la narrativa gráfica impresa, en su función recreativa, sustituyendo los mensajes lexipictóricos, por otros con sonido y movimiento, que para su comprensión, requieren en general menor esfuerzo e involucramiento por parte del receptor. Es interesante notar que varias de las revistas de mayor venta son subsidiarias de la Televisión: *Teleguía*, *Tv y novelas*, *Somos* o *Eres*.

Existe una carencia de historietas que constituyan alternativas a los mensajes dominantes, muchos que pudieran hacer verdaderas obras de arte secuencial no lo harán, en alguna medida porque piensan que "cómic" es *Superman* y *Batman*. Los que consideran comprar un cómic en nuestro país, tienen realmente pocas opciones. La solución a esta carencia se encuentra en la producción y ésta es factible de ser llevada a cabo prácticamente en cualquier momento y lugar, porque los recursos materiales para la elaboración de historieta se encuentran al alcance de casi cualquier persona, sin embargo para que estos mensajes elaborados a pequeña escala y libres de condicionamientos corporativos lleguen a los posibles lectores, se requiere establecer una relación diferente a la actual entre productores y consumidores de cómic, un cambio en la estructura de comercialización que permita el uso amplio del cómic como arte y vínculo interpersonal.



PROYECTO DE HISTORIETA CHANEKE

Introducción

Testimonio gráfico del proceso dibujístico

Contexto

La historieta en las instituciones educativas

Etapa proyectual

La temática de Chaneke

Investigación y acopio de material de apoyo

Mitología prehispánica, chaneque, nagual, el tiempo

Etapa de desarrollo

Creación de personajes

Chaneke 1, chaneke2, Xolotl, Puuk, Yara, nagual

Escenarios

Sinopsis

Línea de tiempo

Desarrollo de la historia

Etapa de elaboración

Factores de elaboración

Sistema de trabajo

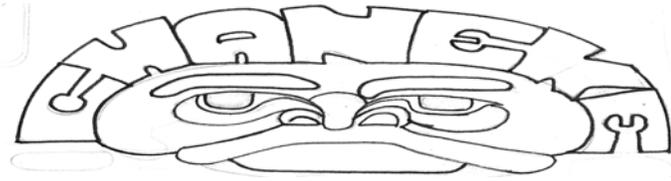
Bocetos

Referencias

Materiales

Comentarios finales respecto a Chaneke

CAPITULO III PROYECTO DE HISTORIETA



INTRODUCCIÓN

Desde pequeño leo historieta, aprendí a leer con los “monitos”. Aunque gradualmente los fui cambiando por libros con menos imágenes y finalmente, sin ninguna, nunca han dejado de atraerme esas historias dibujadas que parecen tan reales. La elección de tema de tesis se dio para mí de manera natural.

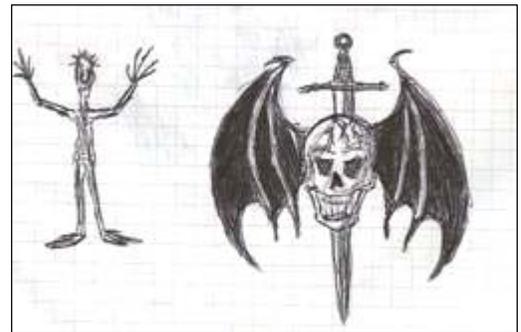
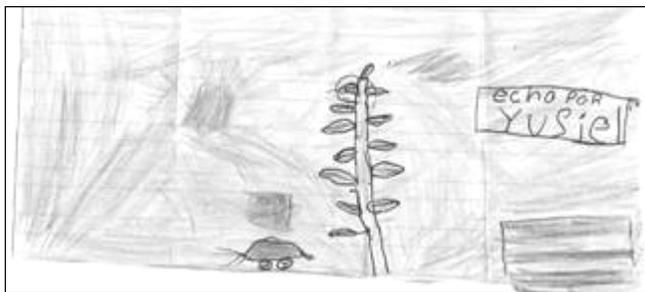
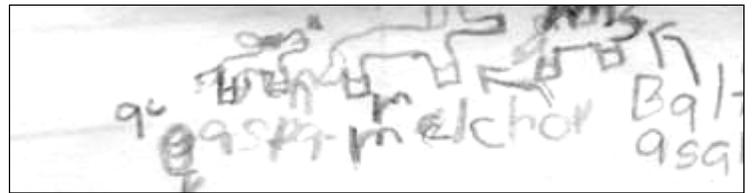
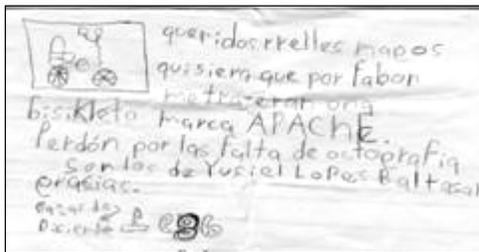
La inquietud por crear un proyecto propio surge de la percepción de los mensajes en su contexto, pues en mi opinión el cómic nacional es de baja calidad. Aunque hay potencial para intentar algo mejor, el contexto en el que se produce la historieta y las relaciones de poder en que se ubica no parecen promisorias. Hay una estructura muy compleja que implica relaciones que de momento no se pueden cambiar, por lo que mi mejor opción es incidir en mi entorno inmediato “la práctica aquí y ahora siempre tiene frutos”.

El siguiente paso es convertirme en productor de mensajes, para lo cual trato de entender el lenguaje en que los voy a decir. Cuando empecé esta investigación no pretendía ir más allá de proporcionar un breve marco teórico al proyecto de historieta, pero conforme fui consultando más fuentes de información me daba cuenta que el cómic es un fenómeno complejo que se relaciona con muchos otros temas de estudio, de manera que me sentí obligado a mencionar lo que me parecía más relevante. Aun así, estoy consciente de que la presente tesis sólo trata el tema del cómic superficialmente, y que una investigación extensa puede ser el trabajo de toda una vida. Un poco a mi pesar, tuve que interrumpir la investigación meramente teórica para volver a la intención original de elaborar mi propia historieta, con el fin de aproximarme a ésta en un sentido empírico, ahora como creador, además de la aproximación por medio de la correlación de datos obtenidos en el trabajo de investigación.

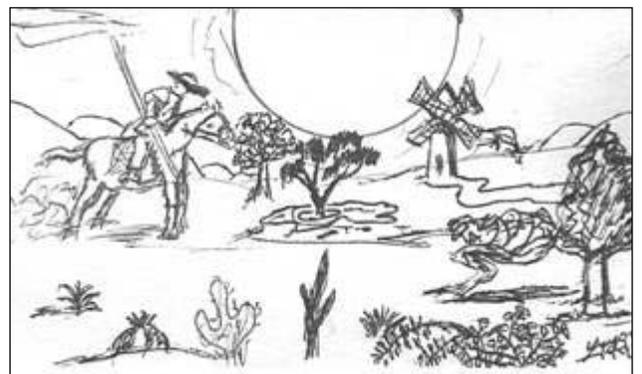
TESTIMONIO GRÁFICO DEL PROCESO DIBUJÍSTICO.



EN LA PRIMARIA



EN LA SECUNDARIA



EN LA PREPA



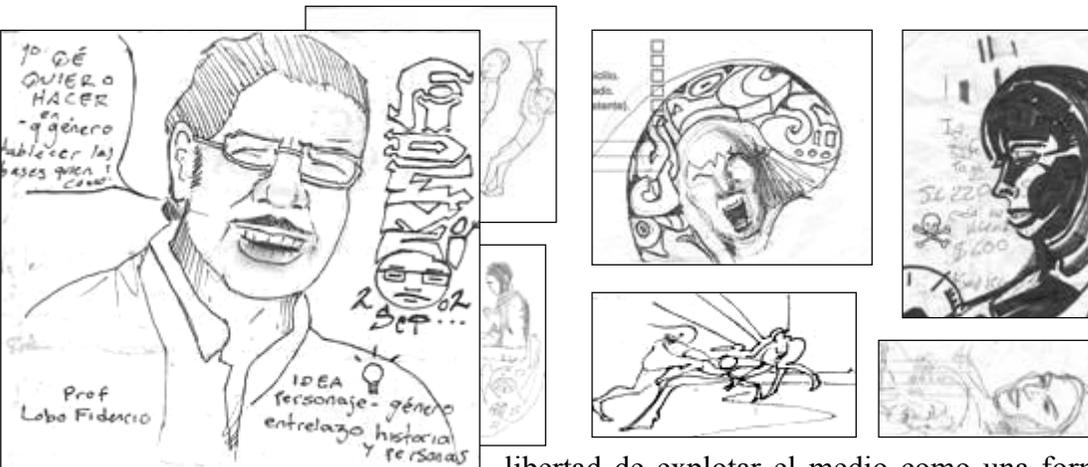
EN LA ENAP





CONTEXTO.

El alcance de la historieta en la sociedad es inmenso, es una de las pocas formas de comunicación personal que permite al autor el control de los contenidos, posibilitando una relación íntima y única con su audiencia. Desafortunadamente, en nuestro contexto socioeconómico el autor de historieta rara vez tiene la



libertad de explotar el medio como una forma de expresión personal; en un sistema económico que privilegia ante todo la ganancia y el lucro mediante la corporativización, la máxima producción con el mínimo tiempo y esfuerzo, la automatización y la mercadotecnia masiva, la historieta de autor es la excepción, pues se encuentra en una situación francamente desfavorable. La mayoría de los títulos disponibles en el mercado mexicano presentan contenidos cuya temática prácticamente no varía (ya sea mediante diversas variaciones de superhéroes estilo DC o Marvel, mediante la explotación de temas sexuales o repitiendo viejas fórmulas sentimentaloides del tipo *Libro semanal*). El desarrollo de la historieta mexicana se ha visto frenado por el tratamiento estrictamente comercial que le han dado las casas editoras, que han estandarizado desde hace años los contenidos.

La cultura popular que promueven los medios masivos es contraria a la cultura popular y autóctona de las regiones más apartadas geográficamente de los centros de emisión de mensajes masivos, que en gran medida conservan usos y costumbres propias por no estar expuestos con tanta frecuencia a estos mensajes.

La historieta en las instituciones educativas.

Como ya se comentó, la historieta no es contemplada en los planes de estudio de la educación básica y media por considerarse un medio de distracción. En las Universidades en México, la historieta parece encontrarse en una etapa de progresivo reconocimiento y valoración. En la Universidad Veracruzana,

por ejemplo, no sólo se imparten clases de historieta sino que recientemente se produce una revista en la cual los alumnos pueden publicar sus trabajos, ésta propuesta de producción dentro de las escuelas, al margen de la industria editorial puede ser un detonador para la dignificación del cómic mexicano y me parece una de las opciones más viables para lograr este cometido a nivel nacional.

Continuamente se imparten en instituciones privadas cursos y talleres de producción de cómic, en éstos frecuentemente se intenta publicar el trabajo producido, ya que los asistentes esperan poder dar una continuidad al ejercicio que es resultado de una inversión monetaria; en las escuelas en las que se imparte se corre el riesgo de que la asignatura de “historieta” sea cursada como un requisito más si no se da seguimiento al material producido en ella.

En el libro *4 lecciones sobre el cómic* editado en el 2000 por la Universidad Castilla de la Mancha se comenta que el cómic ha sido relegado a lo que se conoce como “literatura popular” pero esta etiqueta ha sido revisada y contestada hoy en día “sentando un precedente optimista en lo que respecta al futuro, un porvenir en el que de manera gradual el cómic alcanzará nuevas cotas de desarrollo y valoración intelectual, abriendo por derecho propio los cancelos de lo académico y traspasando las puertas de la Universidad, que hasta hace poco vedaba la entrada a esta vilipendiada mezcolanza de imágenes y palabras” (Ballesteros, et al., 2000, p. 3). Se puede afirmar que en nuestro país el reconocimiento académico que ha recibido el cómic ha sido menor que en Europa. Dentro de la UNAM no ha habido, hasta donde sé, una propuesta institucional comprometida hacia la promoción de este medio.

Durante mi estancia en la ENAP asistí a la materia optativa de Historieta I y II, ésta era elegible sólo para los alumnos que cursaban la carrera de Diseño y Comunicación visual en el área de Ilustración. No creo que exista un interés ni un esfuerzo orgánico en la ENAP por promover la producción de historieta, ni que reciba una consideración académica seria; si bien no todos quieren hacer historieta, los que sí quieren se encuentran ante un vacío, por otro lado, como en otras bibliotecas, en la de la ENAP escasea el material relacionado con el tema y, con excepción de uno o dos libros, no existe un acervo de gráfica secuencial. Hasta 2003 la hemeroteca permanecía cerrada (o más bien no existía, y hasta donde sé esta situación no ha cambiado); a pesar de que en la ENAP existe un acervo de revistas que se incrementa con el tiempo, éstas permanecen guardadas y son inaccesibles a los alumnos, debido a que no tienen clasificación en ficha hemerográfica. Seguramente cuando se haga la clasificación debida (si es que no se ha hecho ya) la hemeroteca será un importante apoyo para los alumnos, pero también es de esperarse que no contará con muchos cómics; debido al inmenso número de títulos existentes, se debería llevar a cabo una selección bajo un criterio de diversidad, incluyendo dos o tres títulos del mayor número posible de estilos, técnicas y formatos diferentes.

La producción y promoción de la historieta en las escuelas en México se da generalmente por iniciativa de los estudiantes. Hace unos dos años se llevó a cabo una serie de conferencias en la ENAP organizada por alumnos, que si bien contaron con el apoyo de las autoridades no tuvieron la

oportunidad de trascender más allá ni de vincularse a los esfuerzos de otros interesados en el tema. En la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, hace también unos dos años, se formó el grupo “Graphofilos” por iniciativa de una media docena de alumnos. Durante el primer año se elaboraron dos ejemplares de *Nican Mopohua: aquí se cuenta* (revista de cómics), que se reprodujeron en fotocopias con dinero de los autores (me cuento entre ellos en el segundo número). El grupo asistió a algunas convenciones de cómics y organizó dos eventos para promocionar el cómic como un medio de comunicación y de expresión artística. Estos eventos que se llamaron “Noveno arte” incluyeron ciclos de conferencias, talleres y exposiciones. El primero se llevó a cabo en la Facultad de Filosofía y el segundo frente a la Dirección General de Orientación Vocacional. A continuación un fragmento del artículo publicado a propósito en la *Gaceta UNAM* No. 3637, del 2 de junio de 2003.

El cómic, a debate.

... A lo largo de la semana se realizaron diversas reflexiones en torno a este tema. En este segundo encuentro, la búsqueda iniciada el año pasado continuará su tránsito por los terrenos de la filosofía, la historia y el arte para encontrar respuestas que permitan explicar cuáles son los ideales, fuentes de inspiración cotidiana y valores, (...) es motivo de orgullo tener la oportunidad de apoyar esta iniciativa estudiantil del grupo Graphofilos, que en Filosofía y Letras ha encontrado tierra fértil para germinar y reivindicar el compromiso de los universitarios con el diálogo, la razón, la fantasía y la curiosidad.

La tercera versión de “Noveno arte”, en septiembre de 2004 no la organizó “Graphofilos”, sino alumnos de la Facultad de Contaduría y Administración, que durante una semana organizaron un ciclo de cine, conferencias y otras actividades. En ninguno de los tres eventos “noveno arte” hubo presencia de la ENAP (con excepción tal vez, de un taller de grabado en el último de ellos); tal vez si se hiciera una convocatoria con apoyo oficial de las escuelas y facultades se podría llevar a cabo un evento de mayor magnitud. Los “9º arte” parecen indicar que hay gente dispuesta a participar en más de un lugar, pero desafortunadamente los esfuerzos hacia la difusión y valoración de la historieta se encuentran desvinculados. Los grupos que llevan a cabo estos eventos lo hacen de manera espontánea sin recibir ninguna remuneración o reconocimiento, “por amor al arte” dijéramos. Considero que las escuelas de Diseño Gráfico deberían dar mayor énfasis a las aplicaciones educativas y culturales de la disciplina, pues probablemente es en las escuelas donde se produce más Diseño sin fines estrictamente comerciales.

En las Universidades mexicanas se produce cómic continuamente, el problema es que no existe una vinculación, de manera que los colectivos, grupos y clubes universitarios de cómic muchas veces no saben de la existencia de los otros, las actividades que realizan se llevan a cabo localmente, dificultando la producción y distribución a mayor escala, así como un seguimiento de las propuestas de dichas organizaciones.

ETAPA PROYECTUAL

La temática de *Chaneke*

En *Chaneke* hago una aproximación a los mitos prehispánicos a partir de un discurso propio en el que la figura de este ser fantástico sirve de base para una serie de situaciones surgidas de mi imaginación. Desde mi punto de vista, el retomar elementos autóctonos dentro del espacio del cómic puede contribuir a un reconocimiento de nuestra propia identidad, no con un nacionalismo excluyente, sino como una forma de hacer propio el medio. Reconocer el cómic mexicano como diferente del japonés o el norteamericano (y de las “sensacionales” y “sentimentales”) puede favorecer una revaloración del medio en la sociedad de nuestro país.

La intención de difusión de la mitología nacional es un tema recurrente en el comic en México, pero no ha habido un personaje o título de este tipo con la popularidad de, por ejemplo *Kalimán*, es como si a pesar de insistir en el tema, éste cediera antes de concretarse. No pretendo estar innovando al recurrir a mitos prehispánicos. Propongo una aproximación personal que involucra también elementos de la novela rosa, (un poco a modo de parodia, pero también con respeto a sus creadores y lectores, pues entiendo que a pesar de las características negativas que he comentado, no están exentos de algún valor) y de mitos de los cuales se habla en el apartado “Mitos en Latinoamérica”, dentro de esta tesis. Algo curioso es que el libro *América latina en sus ideas*, del que obtuve la información de “Mitos en Latinoamérica”, menciona mitos que aparecen en la historia de *Chaneke* y que a mi simplemente se me habían ocurrido sin tener conocimiento de que la temática que trataban constituyen mitos que se encuentran muy extendidos en toda Latinoamérica. Así, me di cuenta de que eran compartidos por mucha gente desde hace muchísimos años. Cuando consulté el libro mencionado ya tenía completa la sinopsis del *Chaneke* y me sorprendí de que mi historia incluyera casi todos los mitos de los cuales se hablaban en el libro, (la renovación cósmica, los duendes, el caudillo liberador...) esto me hace pensar que debe ser muy común que la narrativa gráfica en Latinoamérica se nutra de este fuerte componente cultural.

Creo que el interés por la forma y contenidos de la cultura indo americana, antes y después de la conquista, es compartido por una gran cantidad de personas. Intuimos en ellas algo valioso, pero con

frecuencia nos sentimos más bien ajenos, muy lejanos del pensamiento de nuestros antepasados y de los grupos indígenas, quienes han heredado la cultura autóctona en mayor medida.

De manera oral se transmiten mensajes de los cuales no hay registro y que sólo pueden ser transmitidos a un pequeño grupo de escuchas cercanos físicamente al emisor. Este es el sustento de la mitología autóctona de diferentes regiones de México, que cuando es registrada, llega a quienes somos ajenos a las comunidades en donde se originan, más como información, como datos y no como nociones aplicables cotidianamente, con profundo carácter místico y religioso. Por desgracia en México, en América y en toda la cultura occidental es muy difícil distinguir la continuidad en la cultura, principalmente en la religión, porque la continuidad de la vida religiosa fue interrumpida por la llegada del cristianismo. Cuando penetró en occidente destruyó el paganismo del lugar, dondequiera que llegó: el primero fue el imperio romano y después todos los territorios fuera de éste; todos fueron despojados de las imágenes paganas autóctonas y de todo elemento no cristiano. El resultado de todo esto es que al voltear hacia atrás, nos sentimos confundidos ante un vacío en muchas partes de la historia. Una oscuridad. De manera que no sentimos una continuidad con nuestro pasado y nos sentimos desarraigados, este es un hecho del que a veces no somos conscientes. Hemos sido privados de nuestro pasado. No somos capaces de sentir nuestras propias raíces. Hay que restaurar ese sentimiento de reconocer la raíz en la medida de lo posible, como si una planta observara y experimentara sus propias raíces y la tierra en que crece. Es importante que los viejos mitos, leyendas y creencias vuelvan a ser estudiados; y no estudiarlos de una manera meramente académica, sino que además sentirlos. Uno ha de sentir que sus raíces retroceden hasta incluir esos mitos y leyendas de hace cientos y miles de años. Esa es mi intención, pero como dije, a veces me siento lejano, ajeno a esos mitos, de modo que los tomo como pretexto para contar una historia que se me ocurrió a partir del *Chaneque*, los encantos, los naguales que escuché cuando era niño, y que quedaron grabados en mi memoria. La temática de la historia que se cuenta en el *Chaneke* gira en torno a temas constantes en diversas mitologías: el origen del hombre y su futuro; el bien y el mal; el destino y el libre albedrío.

Investigación y acopio de material de apoyo.

Para desarrollar la historia de *Chaneke* partí de la noción, muy general de que existe una especie de duende que manipula el tiempo, idea que se combinó posteriormente con la del mito de las eras humanas en la mitología prehispánica. Otra buena parte de la historia se desarrolló a partir de datos obtenidos en la fase de investigación. Los siguientes son datos e imágenes que me sirvieron de referencia para crear los personajes y la historia de *Chaneke*.

MITOLOGÍA PREHISPÁNICA

Los seres divinos menores.

En una cosmovisión en que las fuerzas se dividen, se componen, constituyen, tanto a los Dioses como a entidades divinas capturadas por la muerte y formadoras de seres mundanos, es difícil establecer una clasificación de los seres divinos menores. La coescencia los hace, en última instancia, segmentos diferenciados de determinado poder. Diferenciados y personificados, por que se los representa frecuentemente como jaguares, pequeños tlaloques que surcan los aires, como enanos muy claros o muy oscuros, que cuidan los manantiales, las fuentes y los ríos.

En cuanto a su origen, dichos seres se pueden clasificar en:

- Manifestaciones personificadas del aspecto masculino de la tierra y el agua. Son meras prolongaciones del poder de los dioses, sus servidores o instrumentos de acción. Un ejemplo de ellos es el *ahuizotl*.
- Almas de los muertos que cumplen distintas funciones en los dominios del Señor de la lluvia. Por ejemplo, el *ahuaque*, que produce lluvia, y *ehecatontin* que produce vientos.
- Almas cautivas de los vivos, extraídas del ser humano por medio de una fuerte impresión (*netonalcahualiztli*, *nemohuil*) o “susto” o capturados que iban al otro mundo en su integridad corporal a cumplir trabajos forzados. Se atribuye a la tierra la mayor parte de los robos de almas. (López Austin, 1994)

CHANEQUE

El chaneque es un personaje fantástico de la imaginería de la zona del Golfo, aunque, según entiendo, no es del todo correcto decir *el chaneque* ya que la palabra náhuatl *chaneque* es el plural de *chano*, que se podría traducir como duende, entonces decir *chaneque* sería como decir *duendes*. Sin embargo, la palabra *chano* no se utiliza por los que no hablamos náhuatl. Por otro lado la traducción como duende no es tampoco exacta, es una aproximación a un personaje parecido, el que mejor se corresponde con el chaneque dentro de la imaginería española. Duende viene de “dueño de casa”, abreviando, duende... Al igual que el duende, el *chaneque* es un ser de tamaño pequeño, que gusta de hacer bromas, travesuras y esconder cosas. Puede actuar en beneficio o en perjuicio de la gente según se le trate. Generalmente se le tiene como protector y amigo.

El personaje de mi historieta es *Chaneke*, con “k” para diferenciarlo del *chaneque* de las fuentes de consulta, aunque recuerdo haberlo visto escrito con “k”, como *chaneke* o *chaneketl*, desconozco si existe alguna regla gramatical para escribir palabras del *náhuatl*, pero pienso que es válido escribir “*chaneke*”, por otra parte “Chaneque” ya es una marca registrada, en 2004 pertenecía a una empresa platanera mexicana. Confío en que si alguna vez quiero registrar “Chaneke” pueda hacerlo sin mayor problema.

En la cultura náhuatl cuando la partera recibe al niño después de limpiarlo, ofrece el niño a los cielos y *Citlaltónac*, y después a los *ilhuicac chaneque*, habitantes del cielo.

El chaneque puede causar enfermedades, “de agua o de aire” o ser guardián de lugares peligrosos en cuyo caso se llama *ohuinchaneque* y es un ser temible. Para curar los espantos (susto, amenaza, envidia, entre otros males) se hace en algunas zonas de Veracruz una ceremonia ritual con mirra y copal, para hablarle al chaneque blanco, rojo o negro que pueden encontrarse en el agua, en la selva o en la tierra.

Los chaneques pueden “encantar” a los niños cuando andan jugando cerca del agua. Solamente los niños lo pueden ver y se les aparece como un negrito muy simpático, se los lleva a jugar al cerro o al río por un rato y cuando los niños vuelven se encuentran con que han transcurrido varios años.

A veces se dice que tienen los pies al revés, talvez al mezclarse el mito mexicano del chaneque con el del *curupí*, que es guaraní, (Véase Apéndice) o tal vez por que tienen origen común.

Los chaneques son espíritus protectores de los cerros, de los ríos y de los animales, y se relacionan con el agua y la tierra, en especial con el agua del subsuelo, guardan cierto parecido con los *tlaloques*, que son pequeños espíritus traviesos que ayudan a Tláloc, o bien son una parte o manifestación de él. Otro ser que se relaciona con el chaneque es el *aluxe*, también llamado “duende maya”, este ser bondadoso, a diferencia de los chaneques, nunca hace el mal, trae buena fortuna y puede poseer tesoros o amuletos que da a quienes lo merecen, o los atrapan (Véase Apéndice).

La idea de seres pequeños que son ayudantes o manifestaciones de un dios del agua aparece en otras mitologías además de la náhuatl. En el libro *América precolombina* (Mackenzie, 2000, pp. 261,262) Se mencionan además de los *tlaloques* a los “rudras rojos” de la India, que tenían la misma función de traer el agua y portaban en ocasiones hachas de trueno. Se menciona también que Ptah, dios egipcio que llevaba un martillo tenía ocho ayudantes enanos como otros llamados *paitaikoi* otras deidades enanas que eran adoradas por marineros fenicios. Estos datos los usé en la primera parte de mi historia.

Texto del libro *Olmec art of ancient México* (Castro Leal et al., 1996, p. 222) correspondiente a las ilustraciones de la página siguiente (texto original en inglés).

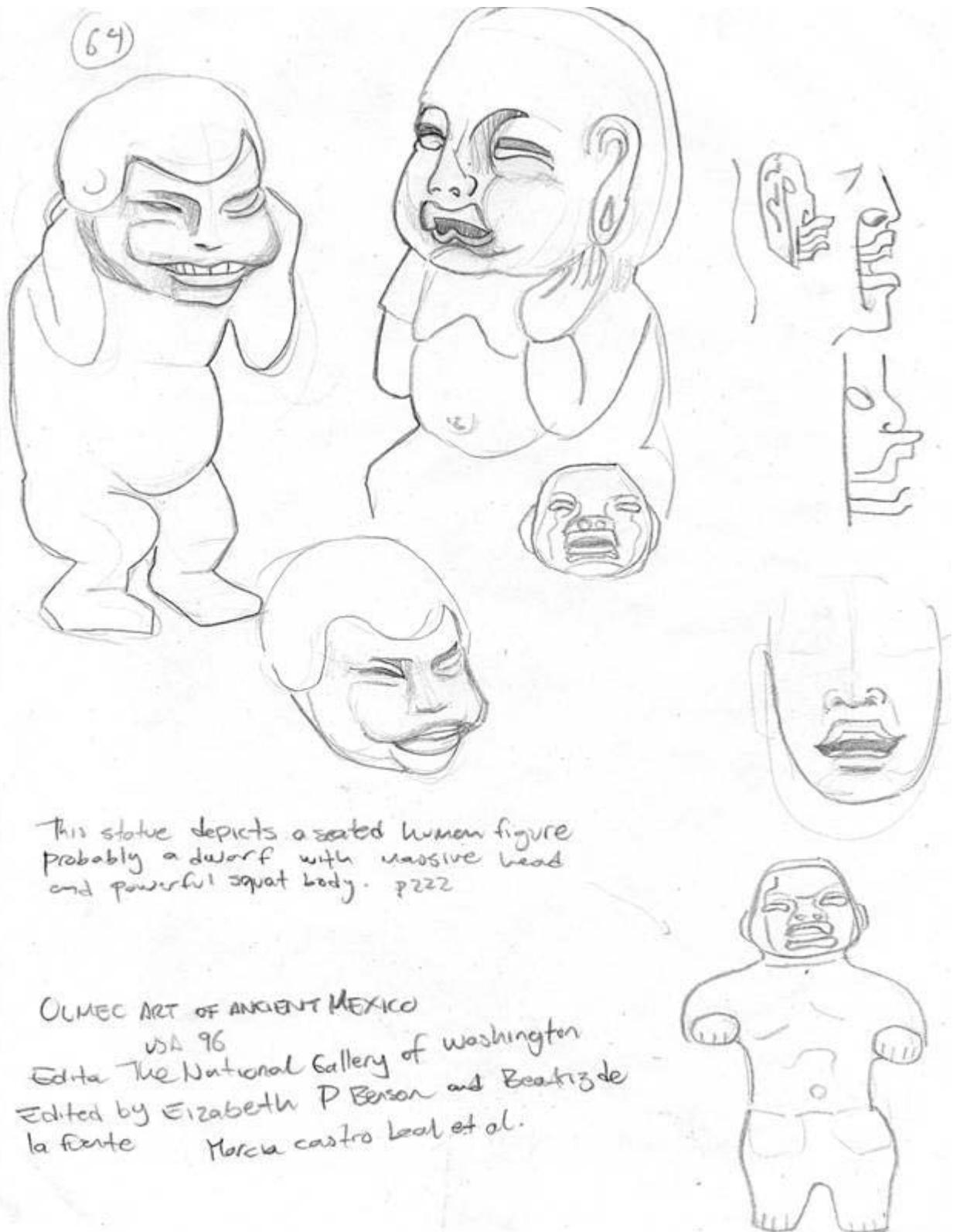
Enano Inclinado

Miguel Covarrubias escribió acerca de figuras de enanos olmecas de varias partes de sur de México, talladas en diferentes tipos de piedra. Estas figuras usualmente tienen mejillas infladas y quijadas retrasadas. Las narices tienden a ser achatadas, los ojos entrecerrados o adormilados, la boca hacia dentro, en dirección al cuello.

Algunas figuras de enanos pueden ser jorobados; algunos pies hacen una especie de plataforma, otros son largos. Las cabezas frecuentemente tienen una distintiva línea como de peluca. La posición de las manos varía, usualmente están en los oídos o el pecho. Las rodillas están dobladas y las figuras frecuentemente están hincadas. Debe haber habido un significado de pantomima ritual en los gestos y posturas grabados en la piedra. Covarrubias bien pudo haber asociado estas figuras con los chaneques, que él describía como embaucadores, pertenecen al folclor moderno de las costas de Veracruz. Los chaneques son enanos muy viejos con cara de bebé. Ellos eran los amos o dueños de los peces y animales de caza; vivían en cuevas o detrás de cascadas, donde escondían el mejor maíz y otros tesoros, podían ser peligrosos para la gente pero si eran tratados apropiadamente, podían producir lluvia (Covarrubias 1946) En 1993, cuando una talla de jade verde mostrando una huella de pie izquierdo fue encontrada en el recién

descubierto sitio del manatí, la gente del lugar decía que era evidencia de la presencia de chaneques(Castro Leal et al., 1996, p 222).

Apunte tomado del libro *Olmec art of ancient México* (Castro Leal et al., 1996, p. 222)



This statue depicts a seated human figure probably a dwarf with massive head and powerful squat body. p222

OLMEC ART OF ANCIENT MEXICO
USA 96
Edita The National Gallery of Washington
Edited by Elizabeth P Benson and Beatriz de la fuente
Morcia castro Leal et al.

Otro personaje fantástico que aparece en *Chanéke* es el nagual, a continuación la información que obtuve del libro *La literatura oral tradicional de los indígenas de México* (Scheffler, 1998).

NAGUAL

El brujo que por su nagual, se convierte en animal” (Zoques, de Chiapas)

El nagual del hombre es tigre y por medio de su nagual se vuelve tigre. Sale de su casa, va al patio, da vuelta alrededor de su casa, y cuando está dando vuelta, da un salto mortal y se para de cabeza. Cuando está parado de cabeza se vuelve tigre, por medio del nagual del tigre. Va andando, lejos y cerca. Llega a traer animales de sus prójimos por su nagual de tigre. Dicen que llega a andar hasta diez leguas. Llega a traer toros de hasta cuatro años, de las otras fincas y los lleva cargados por su nagual de tigre. Porque es poderoso. Dios le da poder y el maligno, por eso tiene poder. Hace lo que el mismo quiera en el mundo y por eso el tiene gran poder, porque no obra solo. Hay quien obra con él por esto hace lo que quiera.

Hace distintas clases de poder. Se hace culebra, se hace mono, por medio de su maldad. Y no hay muchas personas, solamente hay 3 hombres así. Cuando quiere hacer maldad a su prójimo lo va esperar a la selva para espantarlo. Se hace tigre, se sienta a esperarlo en el camino y allí sentado, allí espera, lamiendo su mano para espantarlo y menea la cola.

Otros datos importantes, (que tienen que ver con la noción de tiempo) para el desarrollo de la historieta los encontré en *Lacandon dreams symbolism*, (Bruce, Robert D., 1975), en *Tamoanchan y Tlalocan* (López Austin, 1994, p. 87) y en el sitio de internet *www.cnca.gob.mx*. Incluí en el Apéndice más información de mitos y leyendas que se relacionan en menor grado con la historia de *Caneke*. (Veáse en Apéndice: *yolo, ecahuil, tonal*, cosmogonía, tiempo).

EL TIEMPO

“La sustancia del tiempo: Los Dioses actúan cíclicamente en el mundo. La sustancia divina es enviada a la tierra en forma de tiempo, de destino. Esto hizo que el calendario maya mostrara las combinaciones de ciertas fuerzas de los Dioses. Todos ellos entraban en un juego de jerarquías y dominios, había Dioses del año, de la veintena y de la trecena” (López Austin, 1994, p. 87).

En el pensamiento maya el tiempo no tiene principio ni fin. Es anterior a los Dioses más antiguos. El ciclo del tiempo es anterior a los Dioses, aún los Dioses remotos Xpiyacoc (abuelo) y Xmucamé (abuela) no notaron su progresión hasta que tuvieron semillas tzité (D. Bruce, 1975).

La idea del tiempo cíclico es fundamental en las culturas maya y nahua.

El ciclo solar da sus características al hombre. Es llamado a descender a la muerte y ascender, como la madre luna regresó a Hunahpú e Xbalanqué de Xibalbá, el inframundo, a la tierra. Es la naturaleza básica, no sólo del tiempo sino de la realidad en sí misma. (D. Bruce, 1975).

El mejor ejemplo de la concepción cíclica del tiempo de los pueblos mesoamericanos son los mitos del origen del cosmos, en los que el mundo se ordena y se desordena cíclicamente. Los mayas destacaron

por una excepcional conciencia de la temporalidad. Concibieron el tiempo como el cambio cósmico producido, en esencia, por el movimiento del Sol. (<http://www.cnca.gob.mx/mayach/03.html>)

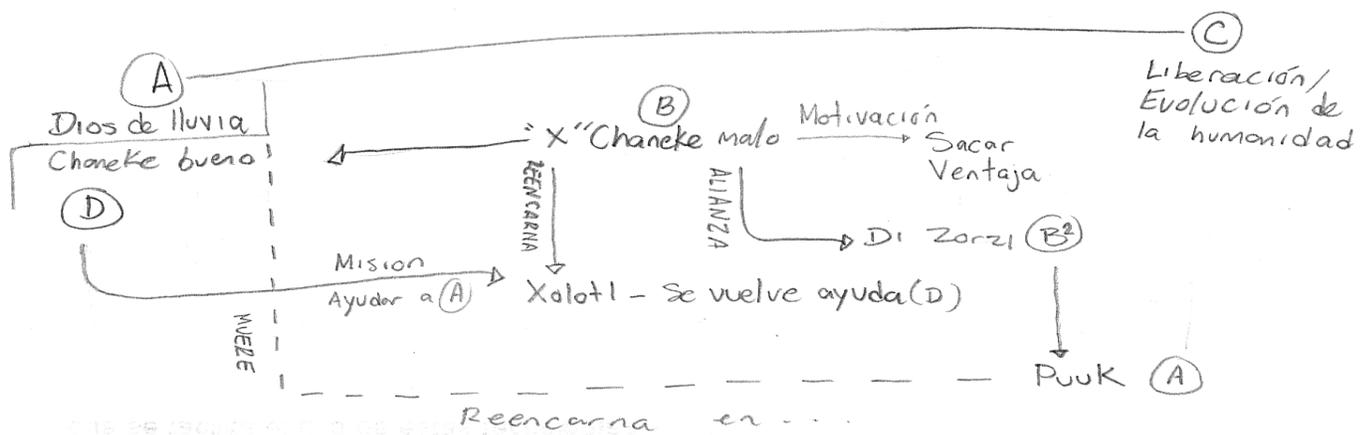
En la parte de *Chaneke* titulada “La historia de Yara” tomé como referencia la historieta *Anhelo de Amor*, editada por EJEJ en 1989, con argumento de J.J. Sotelo. Así como otras historietas del tipo *Libro semanal*. La idea en esta parte era presentar una versión “rosa” de lo que había pasado a un personaje: la mamá de uno de los niños protagonistas; y que después se descubriera esta historia como falsa. De la misma manera quería mostrar varias aproximaciones sobre los hechos que suceden en la historia desde el punto de vista de diferentes personajes, creando un mosaico que se armara en torno al *chaneke*. Me concentré en la parte de Yara más de lo que tenía previsto porque de esta forma pude aplicar los conocimientos de dibujantes de historietas de tipo novela rosa que daban clases en el TEC, Taller Editorial de Cómic ubicado en Ojo de Agua Estado de México.

ETAPA DE DESARROLLO

En este proyecto usé la estructura clásica del cuento que puede resumirse en el siguiente cuadro



El cuadro anterior aplicado a *Chaneke* queda de esta forma:



En el paradigma narrativo clásico de los cuentos se plantea generalmente la siguiente situación: el personaje protagónico desea obtener algo pero un antagonico se lo impide, por lo cual el protagónico

debe superar diversos obstáculos hasta alcanzar el objeto y liberar así la tensión acumulada en la trama. Con frecuencia el lector puede prever el desenlace casi desde el principio, pero quiere saber como se llegará a él. En el transcurso de la historia se plantean situaciones que amenazan al protagonista, las cuales se pueden prolongar tanto como se quiera pudiendo surgir con cada nuevo giro problemáticas nuevas que el protagonista debe resolver forzosamente. Estos giros son llamados a veces puntos de fuga argumental.

Creación de personajes

Comencé creando al chaneke bueno a partir de los datos que ya tenía, el siguiente personaje fue un niño al cual chaneke iba a encantar, lo siguiente fue hacer el personaje antagónico para que pudieran crearse situaciones dramáticas, aunque aún no sabía cuáles, a excepción de que al final se iban a enfrentar el chaneke bueno contra el malo.

Fui desarrollando simultáneamente la historia y los personajes. A partir de sus características generales iba imaginando cómo iban a interactuar y cuáles iban a ser sus reacciones.

Partiendo de la idea del chaneke en la ciudad, comencé a desarrollar historias cortas que se relacionaban en torno a un suceso: el surgimiento de una nueva humanidad al término de un ciclo de tiempo.

CHANEKE 1

Vive en la ciudad, en lugares oscuros, pero no se sabe desde cuándo, es un personaje misterioso que aparece en momentos clave.

Tenía planeado que volara en una nube o en una especie de avispa que finalmente no incluí. Al principio de la historia acompaña a un dios de agua de cielo.

Es un chaneke de aire y de agua, agua de cielo o lluvia pero cuando llega a la tierra se va haciendo más terrestre y subterráneo. Este personaje constituye la ayuda de los niños para lograr el objetivo que se proponen él y el dios de la lluvia, que después reencarna en Puuk.

Es un ser muy viejo y sabio, gracias a su intervención Puuk alcanzará un alto grado de conocimiento espiritual. De acuerdo a mi historia los seres sobrenaturales no deben intervenir directamente sobre las acciones de los humanos, por eso este chaneke se le presenta a Xolo en una visión para que sea éste quien ayude a Puuk a lograr el conocimiento, sin embargo, cuando aparece el chaneke malo se ve obligado a contactar directamente a Puuk.

CHANEKE 1



PRIMERA VERSION



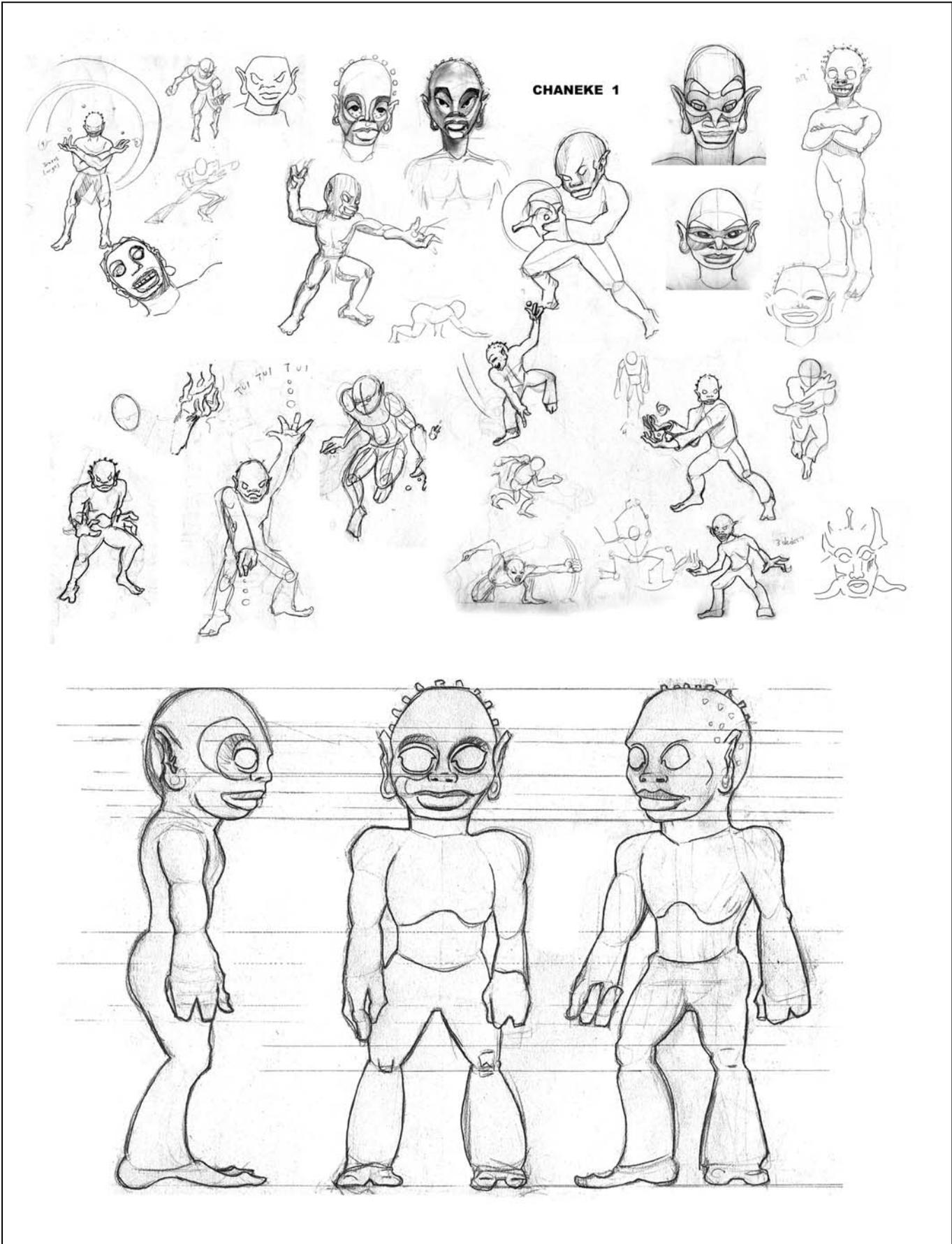
BOCETOS PARA EL PERSONAJE CHANEKE BUENO



- La imposibilidad del viaje en el tiempo = Ciclo \rightarrow
 - La habilidad de relacionar fractales (con su mitología en otro tiempo) \rightarrow refiguración energética en
 - Evolución inferior y superior Δ tiende a lo superior
- chaneke como conector de planos/criba.



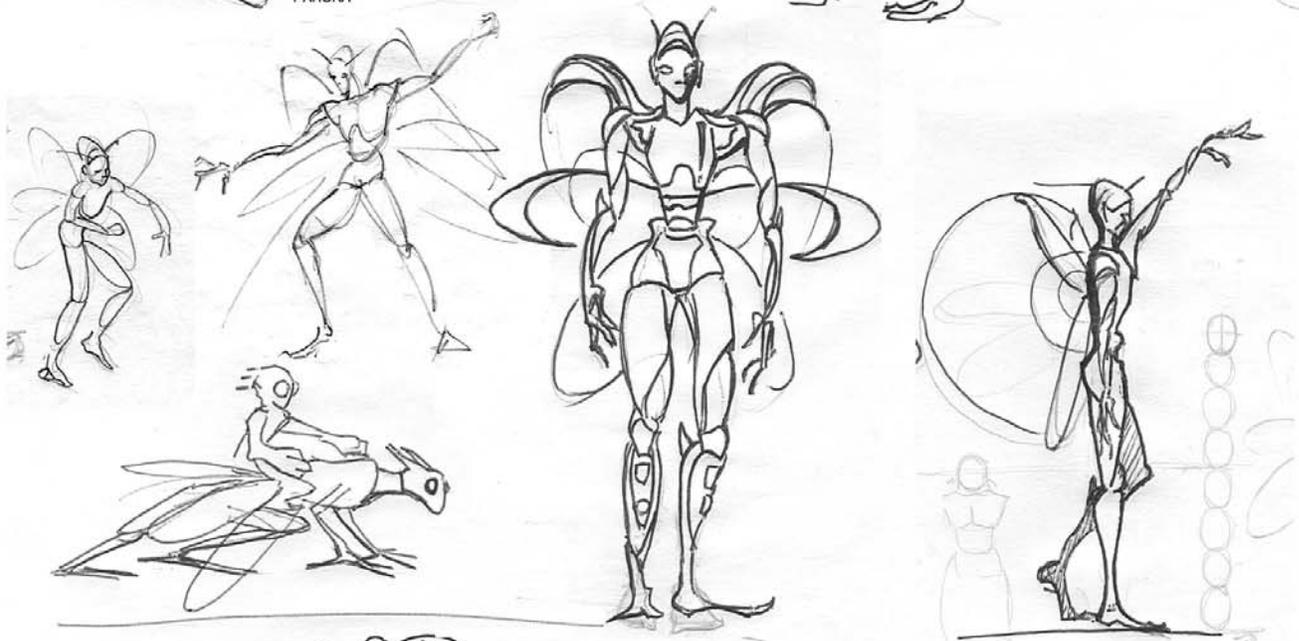
APUNTES DE REFERENCIA PARA EL PERSONAJE DIOS DE AGUA



EL CONTACTO FACIL DE LINEAS
MOVIMIENTO UNE A LOS
ANTAGONISTAS



EL CONFLICTO PRINCIPAL DE LA HISTORIA TIENE LUGAR
ENTRE DOS CHANEQUES. UNO DE TIERRA (DERECHA) Y OTRO
DE AIRE (IZQ) EL PRIMERO PIENSA DARLE UN DIOS PATRON
A LA NUEVA HUMANIDAD EN 2013, CREE QUE EL TIEMPO Y
LA FUERZA VITAL DE LA HUMANIDAD DEBE SACRIFICARSE
MASIVAMENTE PARA INICIAR DE NUEVO. QUIERE ADMINISTRAR
EL TIEMPO DE LA HUMANIDAD AYUDADO POR MEGACORPORACIONES
EL SEGUNDO CREE QUE LA MANERA EN QUE SE LIBERARA LA HUMANIDAD
ES HACIENDO UN GRAN ESFUERZO PARA LIBERARSE DEL PASADO Y
DE LAS DEIDADES REDIMIENDO EL TIEMPO CON LA ATENCION AL AQUI
Y AHORA



LA MONTURA DEL CHANO DE
AIRE

ES UNA ESPECIE DE AVISPA
ANTROPOMORFA

VUELA PERO NO TIENE GRAN
PODER OFENSIVO



CHANEKE 2

Este personaje es la némesis del anterior, sus intereses son opuestos. Equilibra en la historia el poder benéfico del chaneke 1. Su poder es la electricidad, es un *ehecatl chano* o duende del aire, o un *ilhuicac chaneque* (Los habitantes del cielo) su poder viene del aire y de la tierra, es más viejo y más poderoso que el otro chaneke. Para usar el poder de la tierra tiene una montura que es un grillo topo. Se esconde en un sombrero que lleva este grillo gigante, y solamente en su guarida y en la pelea final sale de ahí. Vive en lo alto de un gran edificio. Este es el chaneke malo, pero no del todo. Quiere que la nueva humanidad tenga las mejores opciones, pero su idea de esto es que halla una conducción, que se dirijan las mentes para que no tengan opción de desviarse de la felicidad. Para eso es necesario una gran fuerza: la electricidad, el rayo, debe ser el poder que guíe a la humanidad en la nueva era, quien la unifique, que borre las diferencias en una aldea global. Hay que apresurarse, pues dice, no queda mucho tiempo. Se ve a sí mismo como redentor. En cierta forma refleja el mito contemporáneo del científico loco. Todo su conocimiento lo hace sentirse seguro de sus ideas. Aparentemente tiene un rango muy alto en una corporación, no se dice si es el gobierno, pero parece estar aún por encima de cualquier gobierno. Conoce a todo tipo de seres sobrenaturales.

Hay q IMPRIMIR FUERZA al ciclo de la vida. El ser humano es bélico por naturaleza. Sólo potencio sus deseos. Tanto éxito ha tenido la especie que la humanidad esta muy lejos de extinguirse. Debe deprimirse con guerras, ofrecer sufrimiento para reducirse.

Si LOS ESTUDIOSOS DE LOS MEDIOS MEDITASEN EN EL PODER DEL MEDIO DE LA LUZ ELECTRICA PARA TRANSFORMAR TODA ESTRUCTURA DE TIEMPO-ESPACIO, DEL TRABAJO Y DE LA SOCIEDAD QUE PENETRA o QUE RELACIONA, TENDRA LA CLAVE PARA LA FORMA DEL PODER QUE YACE EN TODOS LOS MEDIOS P/COMODERAR LAS VIDAS QUE TOCAN Mc Luhan.

LA ELECTRICIDAD APUNTA A UN PROCESO DE EXTENSION DE LA MISMA CONCIENCIA A ESCALA MUNDIAL Y SIN NINGUNA VERBALIZACION EN ABSOLUTO. TAL EDO. D CONCIENCIA COLECTIVA PUEDE HABER SIDO LA CONDICION PRELINGUISTICA DEL HOMBRE

EFFECTOS PSICOLOGICOS D MEDIOS ELECTRONICOS
Su tendencia a comprimir y a disolver las dimensiones d tiempo y espacio. Postula la existencia de un espíritu Mundial-a-blae global)
-SIMULTANEIDAD El hombre gráfico cree vivir en el jardín encantado del presente eterno. Si todas las alegrías y penas de la humanidad estan presentes siempre y en todas partes nada sigue necesariamente a nada. Las secuencias se quedan en meras adiciones en lugar de causas.
Lewis H Laphan Intro a Comprender los Yde Con. de Mc Luhan Ed. MIT press 96

TIXOCHITZIN Flor de fuego llama
TICOHUATZIN Serpiente de fuego (rayo)
TIMEYOTZIN Rayo de fuego reflejo de llama

AMOCUALI: el Huel
LAB (Maga) influencia o espíritu nefasto

- ES UN DUEÑO DE LA ELECTRICIDAD
- SU HABITAT ES SUBTERRANEO Pero no se esconde

Se relaciona con los dueños de los medios de comunicación y gente con Poder

TALTICPAC: Tierra

SOMBRERO DE TIERRA

Se oculta bajo el sombrero q trae puesto su montura grillo-topo

MANIPULA LA energia electrica de la tierra

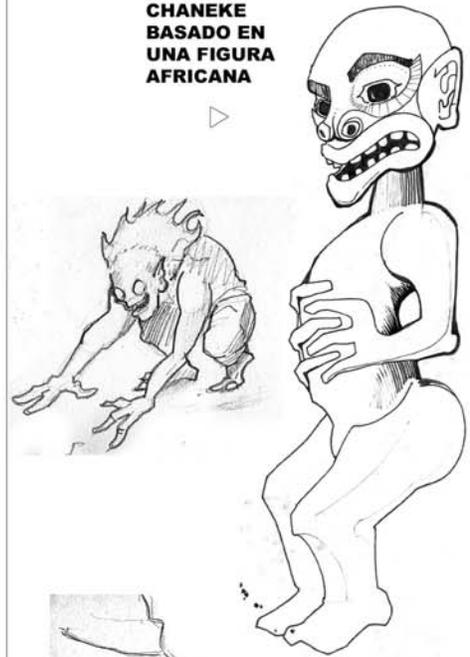
Los rayos salen de abajo hacia arriba

DIAMANTES Y DEMÁS JOYAS VIENEN DE LA PANZA DE LA TIERRA

MONTURA DE CHANEKE 2 GRILLO-TOPO

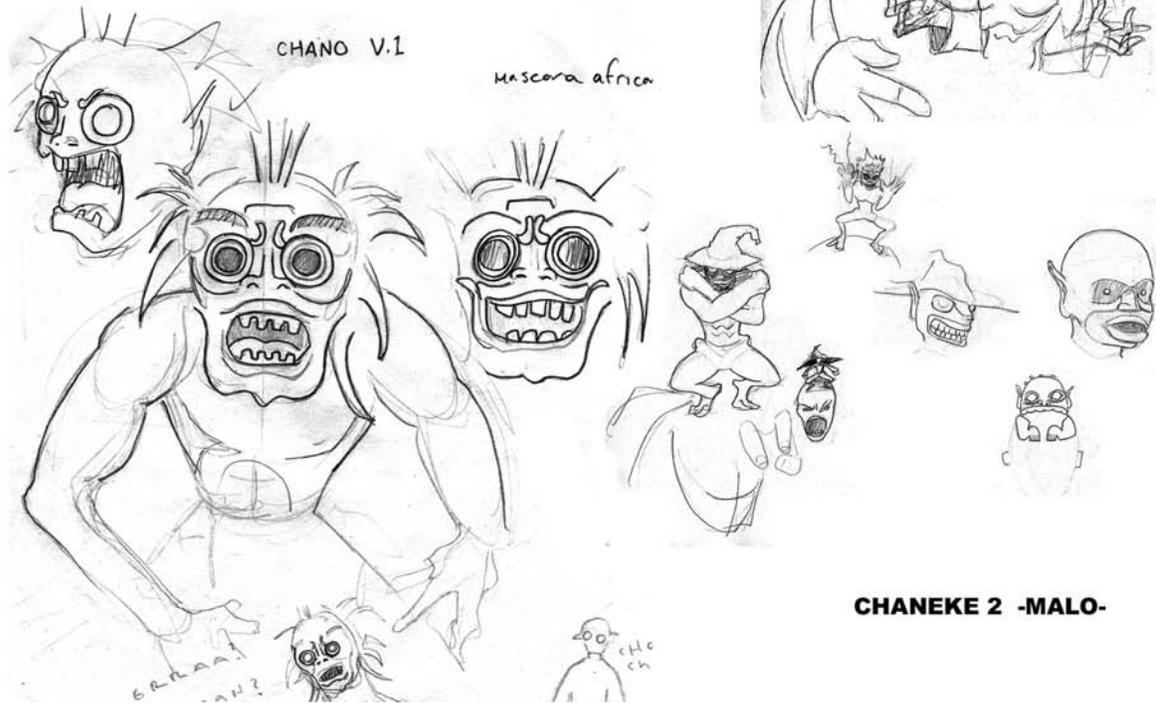


**CHANEKE
BASADO EN
UNA FIGURA
AFRICANA**



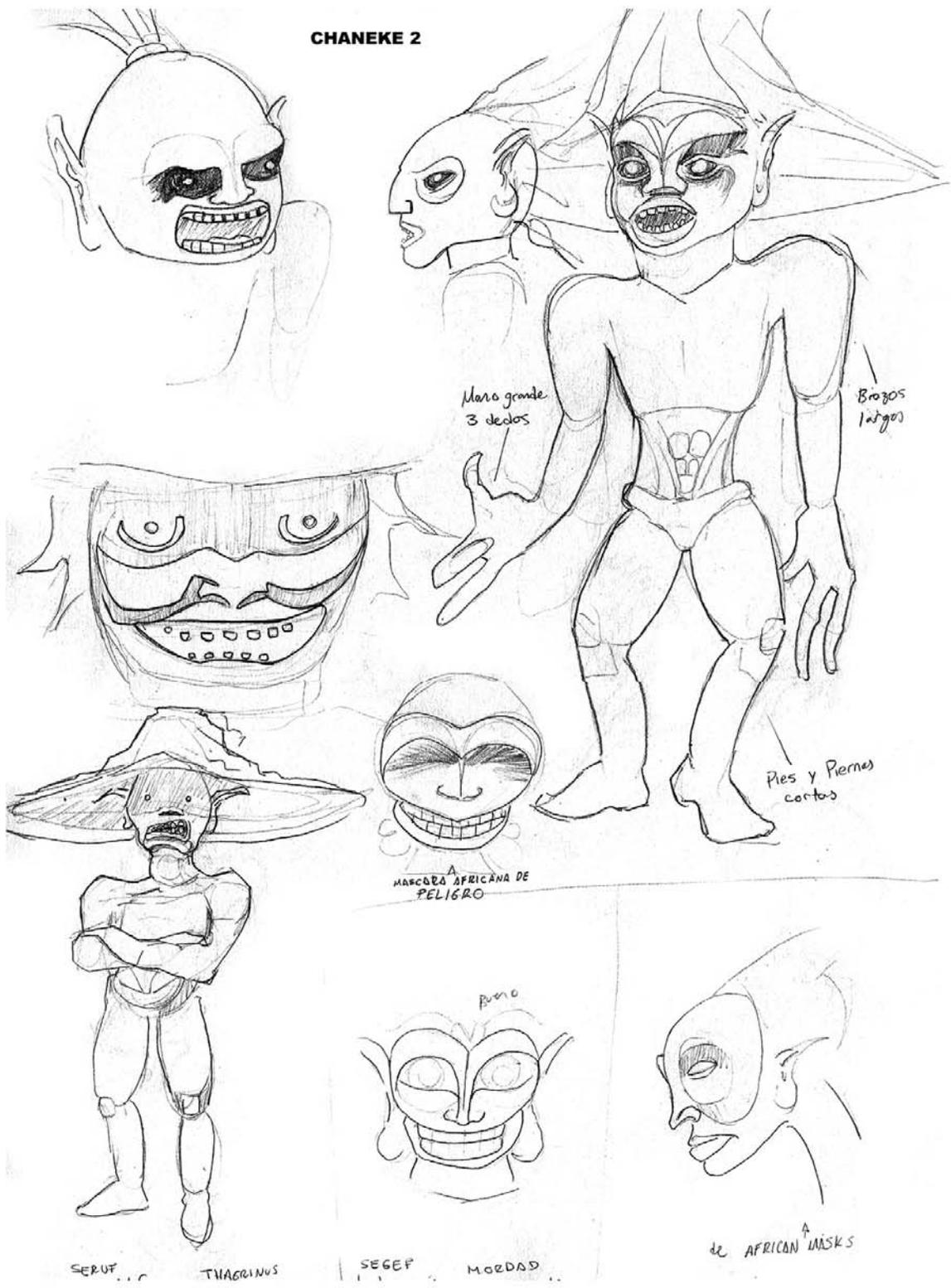
CHANO V.1

mascara africa



CHANEKE 2 -MALO-

CHANEKE 2



JUAN XOLO

También llamado: Juan solo, jan solo, cholo, solovino

Tipo físico: niño de unos diez años, delgado, ojos grandes, cabello alborotado, lacio

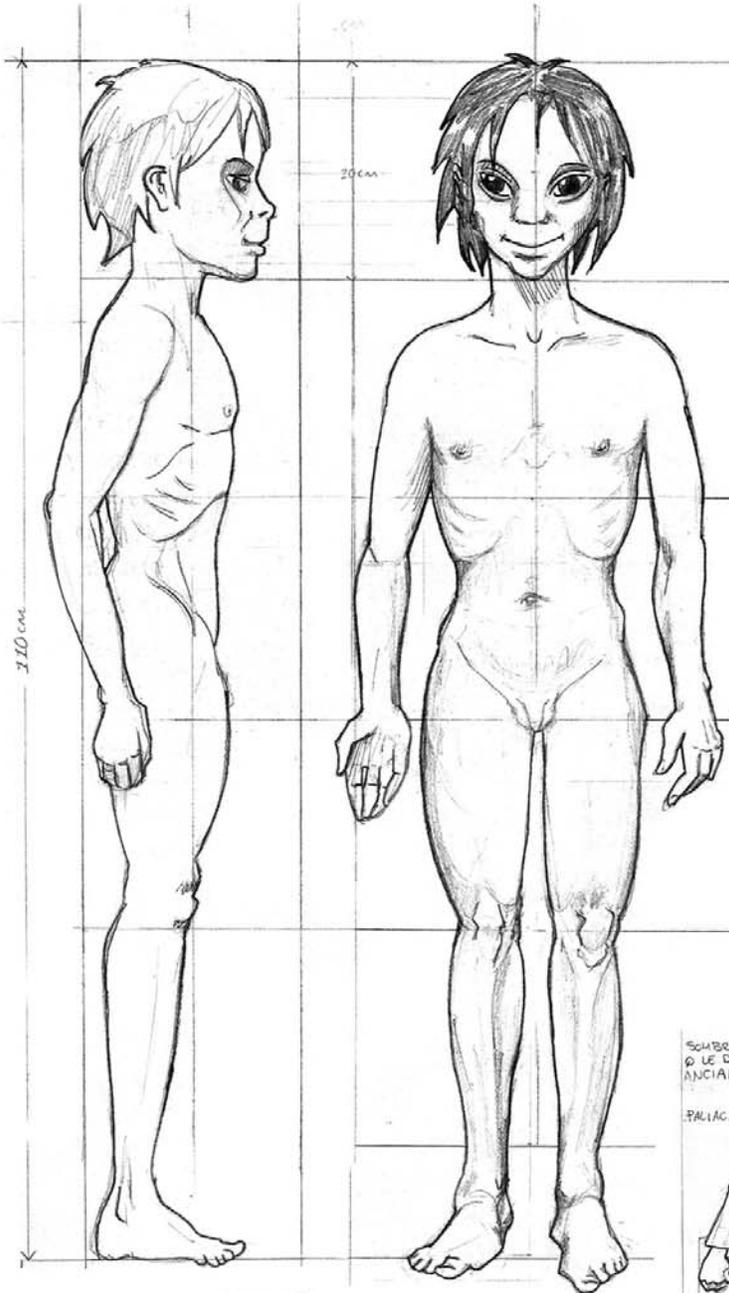
Perfil psicológico: tranquilo, contento pero no eufórico, seguro de sí mismo, fuerte, confiado.

Este niño vive, al inicio del relato en el norte de México, es un niño nómada, representa el mito del niño-héroe que desde que nace puede hacer cosas extraordinarias y no solo valerse por sí solo, sino sobre todo tener habilidades mágicas que usa para ayudar a los demás. De esta manera se relaciona también con el mito de Quetzalcoatl quien en su advocación de estrella nocturna es un perro, un *xolotl*. Por eso el nombre de Xolo.

En la línea cronológica en que se desenvuelve el relato es el primero en ver al chaneque, quien le da la misión de ayudar al otro personaje principal: Puuk.

El nombre Juan es muy común, no quería un nombre raro, con mucho significado. También lo usé recordando un cuento para niños: el de los cuatro Juanes.

XOLOTL



JUAN XOLO

- TAMBIEN LLAMADO:
- EL SOLOVINO
 - JUAN SOLO = CHOLO
 - XOLOESCINTILE
 - JUAN LOCO
 - EL PERRO

EDAD: 10 AÑOS (84)
 ALTURA: 1.10 uts.

Piel morena Pelo y ojos Negros
 NIÑO SALVAJE



AÑO 1400
 CUANDO EMPIEZA SU MISION AÑO



SOMBRETO DE PALMA
 O LE DIO UN
 ANCIANO



CAMISA
 Y CALZÓN
 DE MANTA

EN LA CIUDAD



FLECHA

Jorongo

SUDADERA
 Y PANTALÓN
 GRANDES

MEGATE

UN PALO AFILADO
 ES SU ÚNICA ARMA
 EN LA CIUDAD

TENIS O ZAPATOS GRANDES

ES UN CORREDOOR RECOLECTOR

EN LA SIERRA TARAHUMARA
 SE CORTA EL CABELLO EN
 MECHONES (LOS LARGOS)

EN LA CIUDAD USA VARIAS CAPAS DE ROPA
 XQ CASI SIEMPRE TIENE FRÍO
 A VECES USA UNA BUFANDA

JUAN PUUK

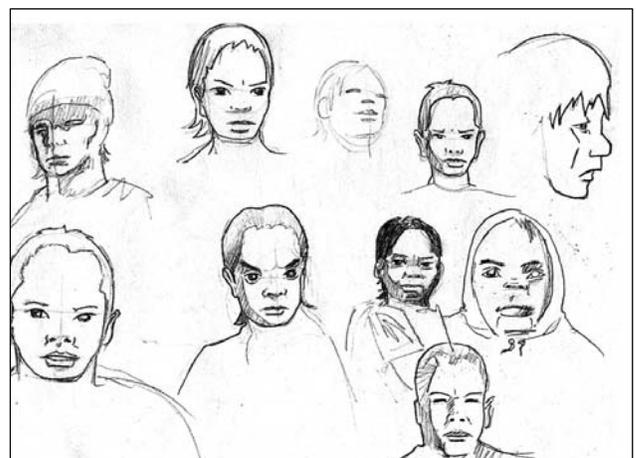
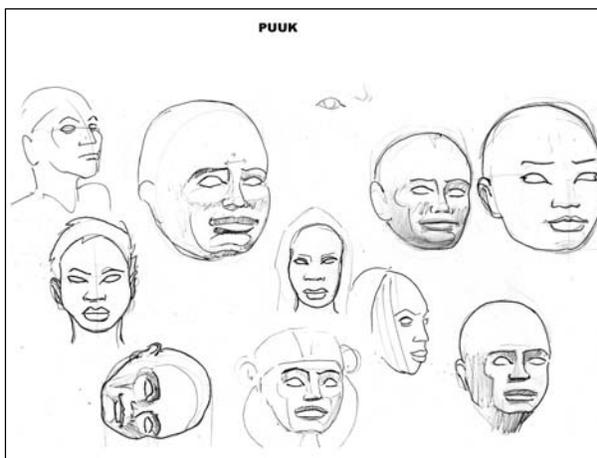
Tipo físico: niño de aproximadamente 9 años, cara ancha, labios gruesos, ojos negros.

Perfil psicológico: Bondadoso, contento pero a veces enojado o triste. Es una “persona portal”

El apellido Puuk lo tomé del de un amigo de Yucatán que conocí en Texcoco, él es la única persona que conozco de ascendencia mayence. Además Puck o Pooka es “un espíritu rural de los condados del Sur de Inglaterra. En algunas de sus cualidades se parece a Pan. Es beneficioso en general para todas las plantas y criaturas del campo y del bosque (...) Puck se divierte jugándoles bromas pesadas a los humanos. Generalmente sus bromas son inofensivas, pero se puede poner muy serio si se trata de vengar a muchachas burladas por sus amantes” (Ingpen, Robert; 2003, p. 83).

Juan Puuk no recuerda haber estado nunca fuera de la Ciudad de México, pero llegó de Guatemala junto con su madre. Ella tenía conocimientos mágicos y venía a la Ciudad, a cumplir una misión, pero es seducida por un poderoso nagual, que hace que olvide todo. Puuk se sale de su casa y se vuelve niño de la calle, por que no le gusta el novio de su mamá, a pesar de que éste aparentemente es bueno con él. Un día, cuando Puuk va a su casa una vecina lo ve saltar la barda y le habla a la policía, gracias a eso, el nagual hace que encierren a Puuk en una correccional la “cama de piedra”. Xolo lo libera.

Al final de la historia se puede considerar que Puuk es el personaje principal, porque es en él en quien recae finalmente la responsabilidad de llevar a buen término la aventura, pero para hacerlo depende de la intervención del chano bueno y de Xolo, ambos con poderes mágicos, que no pueden sin embargo hacer lo que Puuk que es una persona común: acceder por medio de su espíritu y su mente a cierto lugar o plano existencial donde servirá como canalizador de una gran energía. La moraleja de la historia es la siguiente: las personas deben controlar su mente y su energía para hacer contacto con



Dios, la energía cósmica, la iluminación o un plano superior.

Apuntes tomados de fotografías por el personaje Juan Puuk.

CABEZA DE PLASTILINA PARA EL PERSONAJE DE JUAN PUUK

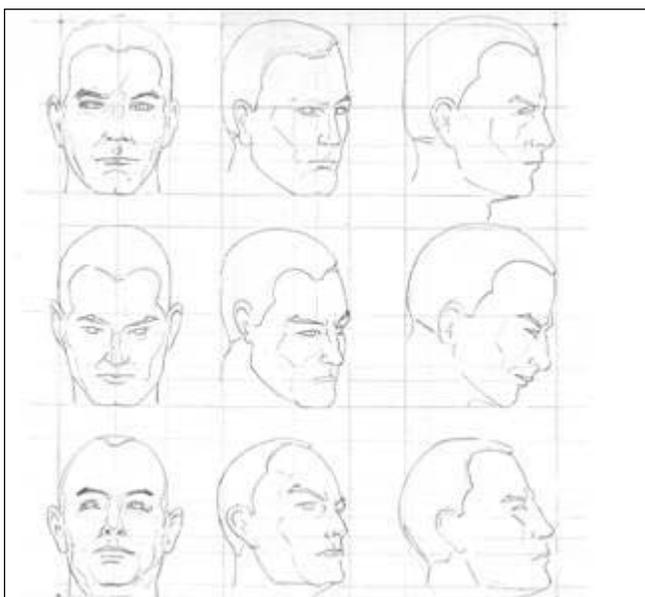


FOTOS MAIPULADAS EN PHOTOSHOP



MAMÁ DE PUUK (YARA): Viene de Guatemala hacia la Ciudad de México para participar en el nacimiento de la nueva humanidad, pero olvida todo poco tiempo después de llegar. Su alma es robada y escondida bajo la tierra por el chaneke malo pero le es devuelta por el bueno. Su historia es contada por una vecina, que le da un enfoque sentimentalista, presentándola como agresora de su marido. En la historia de Yara traté de usar varios estereotipos del comic mexicano comercial como el de la mujer pobre que se enamora del patrón o los nombres de tipo europeo para los personajes. Yara era el nombre de la protagonista de una Telenovela que contaba las aventuras de una indígena que emigra a la Ciudad de México.

PADRASTRO NAGUAL: Este personaje es otro antagonico. Su nombre es Carlo di Zorzi. (Este nombre lo tomé de la historieta *Anhelo de amor*, era un hombre rico que ayudaba a la heroína caída en desgracia. En esta revista aparecen nombres como “Sargento Mike Mc Culers” “Dr. Paul Murray” y así por el estilo, me imagino que el autor quería darle “caché” a la historia con estos nombres; a mí me parece tragicómica esta estrategia, tan usada en anuncios y telenovelas, así que me pareció un buen nombre de villano. Di Zorzi seduce a la mamá de Puuk como parte de un plan del chano malo -a quien sirve- pues éste considera probable que el niño desarrolle poderes, de manera que lo quiere tener cerca por si acaso. Cuando el padrastro se lleva a Puuk y su mamá a una nueva casa Puuk se va por un lapso que a él le parecen días pero que en realidad son meses ya que en ese tiempo es “encantado” temporalmente por el chaneke bueno, después de lo cual regresa a su casa para encontrar que su mamá está en un manicomio y ser atrapado por el padrastro quien trata de traicionar al chano quedándose con el niño. Al enterarse de la traición el chaneke malo mata al nagual. Este personaje estaba pensado para ser el antagonico de los niños, con su mismo nivel, apenas sobrehumano se enfrentaba a ellos con todo el apoyo de la fuerza “normal” humana con armas, autos, etc. Mientras los chaneques peleaban en otros planos, moviendo el tiempo, o su percepción con poderes muy superiores.



Nagual C. Di Zorzi, padrastro de Puuk



**ESTE ES UN PERSONAJE
QUE FINALMENTE NO INCLUI
EN LA HISTORIA**

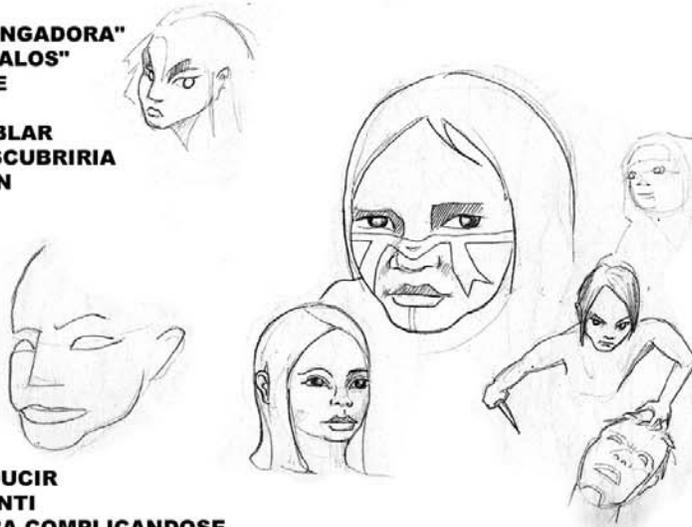


ES UNA NIÑA FANTASMA

**TENIA PLANEADO QUE ENCONTRARA A LOS NIÑOS
EN UNA CASA ABANDONADA Y QUE LOS AYUDARA A Luchar CONTRA EL CHANEKE MALO, QUERIA
INCLUIR UN PROTAGONISTA FEMENINO ADEMAS DE LA MAMA DE PUUK, QUE ES VICTIMA DEL CANEKE
Y EL NAGUAL.**

**ESTA ERA UNA NIÑA "VENGADORA"
QUE MASACRA A "LOS MALOS"
DE APRIENCIA INOCENTE
PERO MUY FUERTE
ESTA NIÑA NO IBA A HABLAR
Y SOLO AL FINAL SE DESCUBRIRIA
QUE NUNCA LA DAÑABAN
PORQUE YA ESTABA
MUERTA.**

**NO USE ESTE
PERSONAJE
PORQUE EN
CIERTO PUNTO
DE LA HISTORIA
CUANDO XOLO
ENCUENTRA A PUUK
(QUE ERA CUANDO
TENIA PENSADO INTRODUCIR
A ESTE PERSONAJE), SENTI
QUE LA HISTORIA ESTABA COMPLICANDESE
DEMASIADO Y QUE ERAN SUFICIENTE DOS PROTAGONICOS
PARA QUE SUCEDIERAN LOS EVENTOS QUE CONDUCIRIAN AL DESENLACE.**



ESCENARIOS

La primera parte del cuento *Chanéke* es una especie de prólogo para el resto de la historia, como fue lo primero que hice y no tenía la presión de tiempo le puse más atención a los fondos y los escenarios, en esa etapa de realización del cuento estaba más interesado en obtener dibujos detallados que en el resto.

-Escenario 1

Hace 10,400 años existían una serie de trece islas repartidas en línea desde las costas de Grecia hasta las de Costa Rica: eran las islas Atlántidas, fueron desapareciendo una a una y la última en hacerlo fue la que estaba frente a Costa Rica, en un extremo de lo que se conoce como el triángulo de las Bermudas. Esa era la primera Tollan o Tula, muy anterior a la histórica, (que está en el Estado de Hidalgo). Era habitada por gente muy desarrollada en todos sentidos. Usaban el poder de ciertas piedras o cristales para dar energía a la ciudad.

LA CAIDA DE TULA

“La historia de los mexicanos por sus pinturas” una fuente escrita por un español, basada en códices presenta una detallada versión de la caída: cuando los mexicas se establecieron en Tollan hicieron un templo a Huitzilopochtli, quien les dijo que habían de morir todos los habitantes de Tula. La profecía se cumplió cuatro años después cuando una mujer vieja, natural de Tula, anduvo dando banderas de papel a todos los naturales y diciendo que se preparasen porque habían de morir y se iban a echar en la piedra de sacrificio de los mexicanos, y así quedaron dueños de Tula los mexicanos (Navarrete Linares *La migración de los mexicas* pp. 36 y 37).

Basado en esta leyenda introduje el personaje de una mujer profeta, una especie de oráculo que sabe el futuro y no puede cambiarlo. Ésta historia se relaciona con la de “la llorona”, que sabiendo que se aproxima una gran catástrofe, no puede más que lamentarse. (Una mujer que se lamentaba era uno de los siete presagios funestos antes de la llegada de los españoles). Poner lo que un caracol le “dice” a esa mujer es la manera en que se explica la procedencia de los nómadas. El caracol lo tomé de una leyenda maya en la cual el dios viento habla a una muchacha mediante un caracol para ayudarla. El personaje de la llorona toma forma otra vez al final de la historia, personificado por la mamá de Puuk. En mi historieta otros personajes “reencarnan”: El dios de la lluvia que aparece al principio de la historia regresa encarnado en Puuk; el líder nómada al que se le llama sólo “X” en la primera parte, regresa en la forma de Juan Xolo.

-Escenario 2 Desierto

Este escenario sólo lo usé en tres páginas en las cuales se introduce el personaje de Xólotl, él es un niño guerrero. El desierto sugiere escasez, y resistencia por parte de los que lo habitan. Jesús el de la Biblia se dice que estuvo algún tiempo en el desierto antes de ir a predicar.

El desierto también aparece en la primera parte de mi cuento en unas tres viñetas que cuentan cómo fueron asolados los nómadas del Norte por fuertes vientos. Xolotl también es un nómada, es la reencarnación de “X” el líder de los nómadas en la primera parte.

-Escenario 3 Ciudad de México

En la última parte las acciones se desarrollan en México DF, desde que empecé esta historieta quise hacer que un chaneque viniera a la Ciudad. En los pueblos se dice que los chaneques viven en el monte, en cuevas, o en el agua terrestre pero nunca he oído que alguien hable de un chaneque en la ciudad. El ubicarlo aquí en el DF era como acercarlo a mi escenario, imaginar que pudiera encontrarse en el desagüe o en el metro, por el que tantas veces he pasado.

Sinopsis

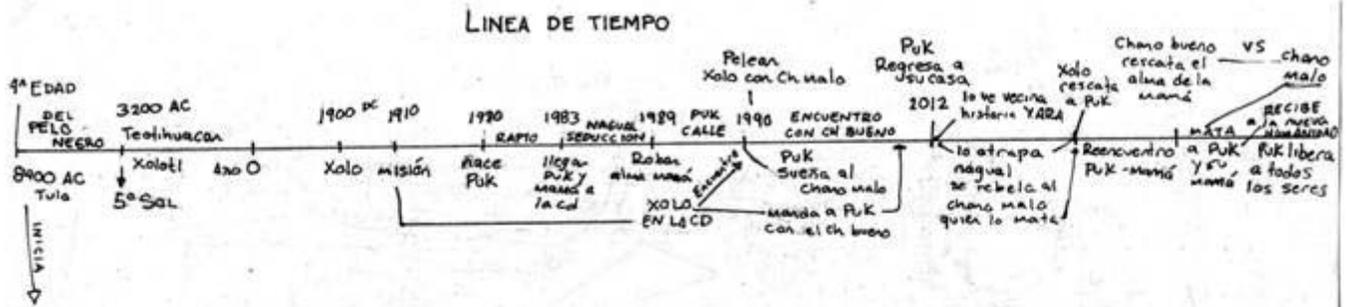
Un dios o divinidad llega en un templo flotante a las costas de la primera Tula, acompañado de varios seres pequeños, desciende a las faldas del cerro de Chicomoztoc, donde será recibida la nueva humanidad correspondiente a ese ciclo de 5200 años, sube a pie, ya que por respeto nadie debe subir de otra forma. Mientras tanto una mujer que es como un oráculo se da cuenta de que vienen por debajo de la tierra una tribu de nómadas del norte, con destino al cerro. En lo alto del cerro hay un templo donde se lleva a cabo una ceremonia de ofrendas para alimentar a la humanidad nueva. Este dios es el último en ofrendar, cuando lo hace, llegan los nómadas y el que parece ser su líder arroja un objeto al lugar de las ofrendas, lo que causa el disgusto de varios de los seres divinos y semidivinos presentes, los nómadas no habían sido invitados, y se inicia una batalla, en ese momento, la isla empieza a temblar y a hundirse. Cuando muere el dios, el chaneque bueno le saca el corazón y asume la misión de buscar alguien que lo pueda activar, ya transformado en joya, en el momento indicado, al momento de huir, es perseguido por otro pequeño ser, el chaneque malo. Aquí termina la primera parte, que es como un prólogo.

La siguiente parte comienza con un niño en lo alto de un cerro, tiene una visión del chaneke, quien le muestra un estanque con pececillos de turquesa y le da la misión de encontrar al dueño de cierta alma o espíritu. El niño, que se llama Xolo, ve a la mujer en donde “cae” el pececillo y camina un largo tiempo, en esa caminata se revela su identidad semidivina, es un niño salvaje que nació de una piedra, dicen. Es venerado por la gente que lo ve pasar.

Luego se presenta al lector al personaje de Juan Puuk, esta parte comienza con un sueño en el que el chaneke malo le dice a Puuk que debe matar a su padrastro, pues se robó el alma de su mamá. Puuk es sacado del sueño por Xolo quien le dice que busque al otro chaneke. Cuando Puuk se va, el chaneke malo se enfrenta con Xolo. Después de ver al chaneke bueno, Puuk regresa a su casa. Cuando llega lo ve una vecina saltarse la barda y le habla a alguna amiga, que le pregunta quién es la madre de Puuk, la vecina le cuenta su versión de la historia de Puuk, le dice que su mamá era una madre soltera que se enamora del patrón de su trabajo, y que malcrió a su hijo, quien se hace niño de la calle. Y que su mamá se volvió loca cuando la acusaron de matar a su hijo y planear matar a su esposo para quedarse con su fortuna. Después acusa a Puuk con la policía, que lo atrapa. Mientras tanto el nagual planea con

sus socios traicionar al chaneke malo y ser ellos quienes den dioses patronos a la nueva humanidad. El chaneke llega con el nagual y lo mata. En esos momentos Xolo libera a Puuk y lo lleva con su mamá, quien ya ha recuperado su alma gracias a Xolo. La mamá le dice que ella es una especie de oráculo y que la nueva humanidad está por nacer en ese lugar y ese momento. Entonces el chaneke malo aparece en la escena y Xolo invoca bueno, ambos se enfrentan. En la pelea Puuk es atacado por un servidor del chaneke malo y muere, es entonces cuando se abre un portal de energía, todos los seres sobrenaturales piden a Puuk que los deje sacar a sus pueblos protegidos del cerro, él deja pasar a todos, se dice entonces, que es una nueva humanidad que será alimentada por todos los dioses y seres sobrenaturales. El regalo que le da Puuk, es un destello del Dios uno, que no tiene nombre, a todo ser sintiente. FIN

La siguiente **línea de tiempo** dibujada fue mi principal apoyo para dar continuidad a la historia



CAPITULO 1

PROLOGO

DIOS de agua de lluvia viene con chaneques!

DIOS q dirige a los nomadas trae un empujón que muere a la explosión



CAPITULO 2



cortas con un inicio y un fin. En *Chaneke* quise experimentar con historias cortas sin renunciar a la historia original a partir de la cual se desarrolla este proyecto de historieta, la idea inicial era ubicar un personaje fantástico de origen prehispánico: el chaneque, en un escenario actual y que su presencia en éste tuviera un motivo importante. El motivo que le di era que tenía que cumplir una misión: “activar” el poder de una persona y un objeto para influir en un hecho importante, este hecho es el surgimiento de una nueva humanidad, al final de un ciclo de 5200 años. Esta idea surgió cuando asistía a un curso del calendario *tzolkin* maya, en el que nos hablaron del año 2013, que era cuando terminaba uno de estos ciclos. Para explicar esto desarrollé un primer capítulo a modo de prólogo, que se ubica al final del ciclo antepasado, es decir hace unos 10,400 años, decidí no ubicarlo hace 5200 años porque en este ciclo habría sucedido el surgimiento del quinto sol en Teotihuacan del que habla la mitología náhuatl. Y porque vi en “La enciclopedia de las cosas que nunca existieron” (Ingpen 2003 p. 95) que se ubicaba el periodo de decadencia de los míticos atlantes entre los 12000 y 9500 años a. de C. Este libro menciona también la existencia de otras “atlántidas” además de la más conocida del mito griego, dice que existía una cadena de islas que se extendían de Europa a Centroamérica a lo largo del mar Atlántico. Se creía que esta cadena estaba formada por trece islas y que la última en destruirse fue la que estaba en las costas de Centroamérica, específicamente frente a Costa Rica. Se hablaba del uso de cuarzos como suministro de energía de los atlantes y ubicaban su hundimiento hacia el año 10400 a. C. Recordé que en un número de la revista *DUDA* que había visto hace varios años se relacionaba también a esta “Atlántida” de América con el triángulo de las Bermudas y se decía que en uno de los vértices de éste se encontraba la mítica isla. También ubicaban el supuesto hundimiento hacia 10400 a.C. Esos datos fueron la base para la ubicación del primer escenario. De esa manera, relacionando datos fui armando varias partes de la historia.

Evidentemente estos no son datos comprobables por tratarse de leyendas y mitos, yo los tomo de referencia para desarrollar una historia fantástica.

ETAPA DE ELABORACIÓN

FACTORES DE ELABORACIÓN

El proyecto *Chaneke* es un cuento que se me fue ocurriendo, sin limitaciones de carácter temático y con la única limitante del tiempo (para entregarlo como trabajo de tesis). Decidí que ésta era una buena oportunidad para generar trabajo personal donde no haya un tema o problema a resolver planteado por un cliente. Mi principal interés era lograr que una idea se convirtiera en una historieta y aprender del proceso.

Chaneke es una historia larga, por lo que tuve que poner especial atención en relacionar los eventos en torno a un tema principal. Esta es la primera historia larga que hago y me interesaba aprender el modo de poner en escena los eventos que pensé en la fase de desarrollo de la historia.

Al principio del proyecto mi interés se centró principalmente en el dibujo y diseño de las páginas y fue en la etapa final que centré mi atención en los textos.

Usé el formato de 17 por 26 centímetros que usan la mayoría de comics norteamericanos para el primer capítulo de *Chaneke* y el tamaño carta para el resto del cuento, excepto en la historia de Yara donde usé el formato de *Libro semanal* de 13 por 17 centímetros, adaptándolo después a la hoja carta.

METODOLOGÍA

Seguí un método abierto o intuitivo, en parte por que favorecía la espontaneidad, pero también porque no tenía un modelo definido a seguir para elaborar una historieta; y un método mecánico y ordenado que me parecía más rígido. Por otra parte, el método abierto, o más bien la carencia de un método definido me llevó en ocasiones al desorden y la confusión, lo cual me obligó a hacer numerosas correcciones que consumieron gran parte del tiempo de elaboración.

Considero que lo más adecuado es combinar ambos métodos, tener un plan de desarrollo definido pero que sea lo suficientemente flexible como para permitir correcciones sobre la marcha. Fue casi cuando finalicé mi historieta que me convencí de lo útil que resulta trabajar en base a un plan de trabajo ordenado.

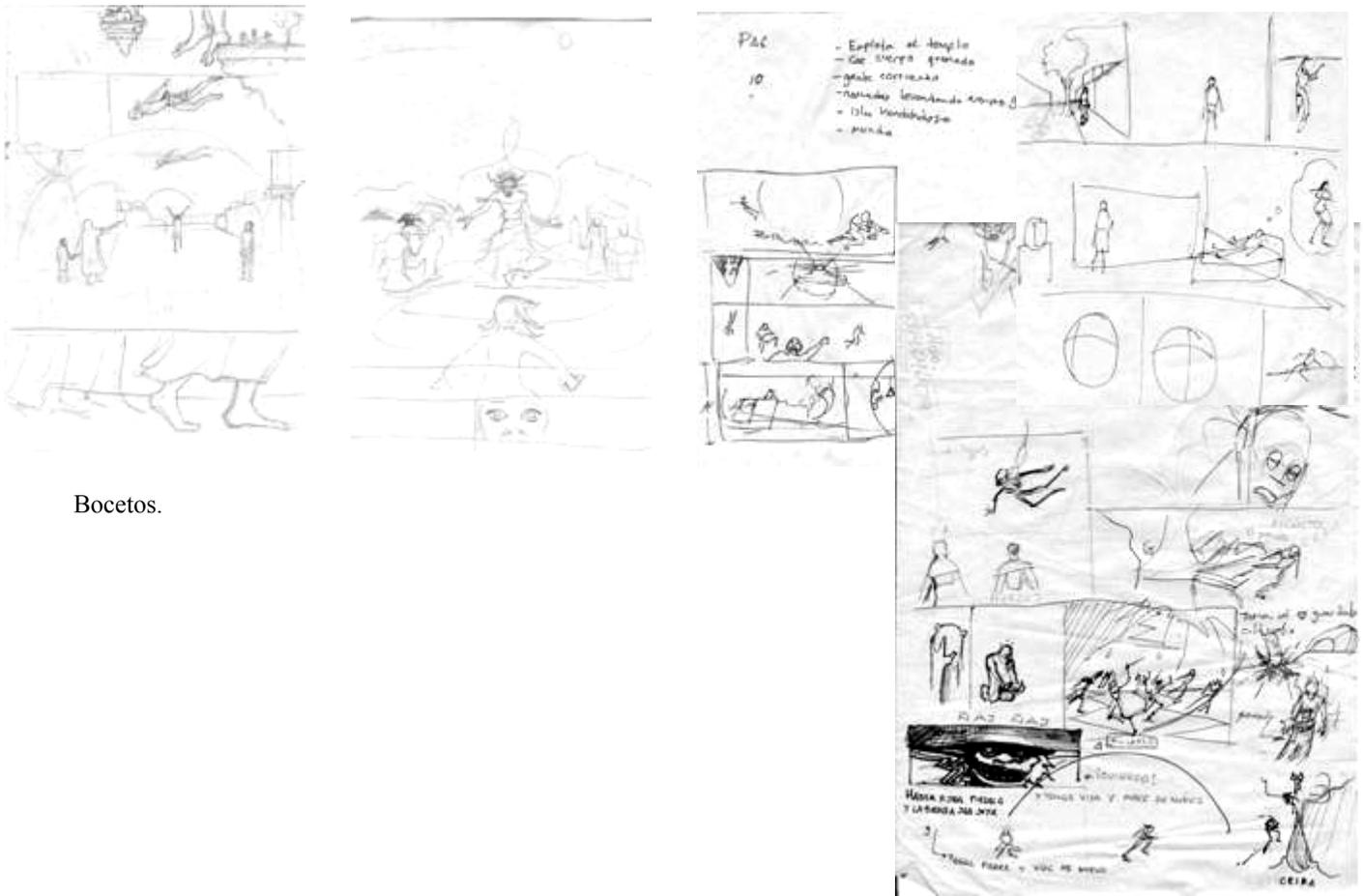
Sistema de trabajo

Para llevar a cabo el comic *Chaneke* fui bocetando personajes y situaciones cuando se me iban ocurriendo, iba apuntando lo que me venía a la mente en hojas sueltas y en desorden, no tenía un plan estricto sobre qué curso iban a tomar los personajes en la historia y ésta cambió varias veces, fui dando acciones a los personajes tratando de crear conflictos de manera que hubiera cierta construcción dramática. Tenía varias partes de la historia por separado y tuve que esforzarme en ordenarlas y lograr que tuvieran coherencia. Hice un personaje que finalmente no incluí porque me pareció que la historia estaba complicándose demasiado y hay varias secuencias que también deseché, ya sea porque no tenían lógica después con lo demás de la historia o simplemente porque después ya no me parecían interesantes. Esta falta de concentración resultó en retrasos en la elaboración. Solamente en diez páginas, con 39 viñetas, seguí una cierta disciplina, esto fue porque las elaboré en el Taller Editorial de Cómic de Ojo de Agua Edomex, cuatro horas cada sábado. Las hice al modo del aprendiz de artesano con la guía del profesor Fidel González, con 20 años de experiencia en el medio, y tomando historietas de tipo novela rosa como referencia, sin embargo tampoco en esta parte de *Chaneke* puse mucha atención al guión, nunca hice un guión técnico, solamente hojas y hojas de bocetos, procedí de manera inversa a como se hace tradicionalmente: primero dibujé y luego fui poniendo los diálogos en los espacios en que calculaba que cabrían. Esto provocó deficiencias en la estructura de *Chaneke* pues a veces me faltaba espacio para texto y otras sobraba, esto lo resolví en parte con la computadora,

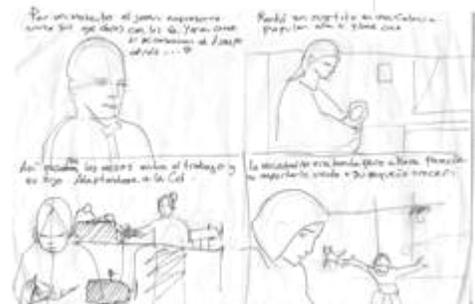
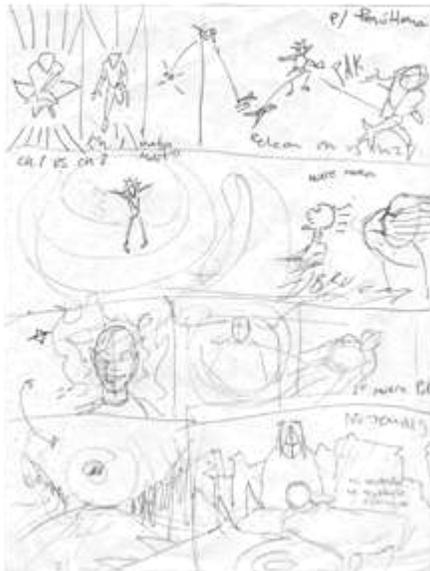
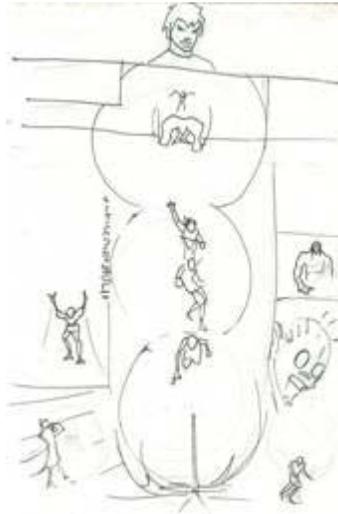
cortando las viñetas que me estorbaban para poner texto o poniendo el texto en tipos más chicos, aunque creo que a veces la letra que usé es muy pequeña y se dificulta la lectura. Cuando dibujaba las viñetas tenía con frecuencia sólo la idea general del texto que iban a llevar y al colocarlo en la página ya entintada y digitalizada escogía frases y palabras que dieran a entender la idea con más o menos letras. En el proyecto *Chanéke* mi interés se centró en el dibujo, el texto tentativo era la estructura sobre la cual me iba basando para dibujar las secuencias, me interesaba descubrir qué tanto podía decir sólo con dibujos y qué tanto debía aclarar el texto, de manera que hay páginas que preferí dejar sin el texto que tenía planeado y otras donde lo puse porque quería incluir cierta frase o porque sentía que no se entendía la secuencia. Hay textos muy largos que quise poner sólo porque me gusta lo que dicen y otros en los que me extendí al imaginar qué podría estar pensando el personaje y qué diría.

Muchas de las páginas las boceté directamente sobre el soporte final, pero algunas otras las boceté en hojas oficio dobladas a la mitad, que conservan la proporción de la hoja carta, a veces cambiaba el dibujo al hacerlo en el soporte final, pero conservaba las acciones que debían tener lugar en cada página. Primero pensaba las acciones, luego bocetaba y después entintaba y escaneaba. Una vez digitalizada la imagen, la limpiaba y ajustaba el contraste en Photoshop, en algunas páginas también lo usé para agregar o quitar dibujos o poner la línea marco de las viñetas; finalmente colocaba los textos en Photoshop o Illustrator.

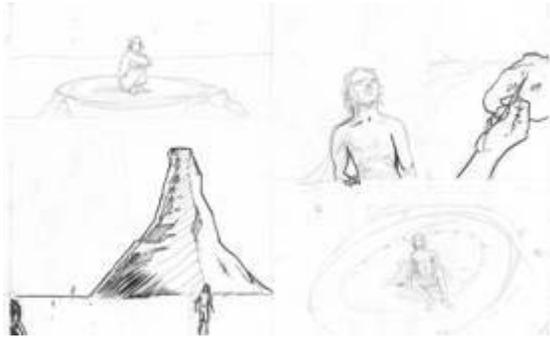
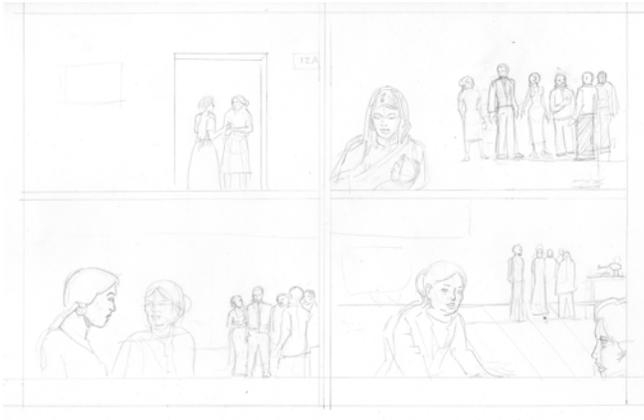
Bocetos



Bocetos.



Bocetos sobre el soporte final



Incluí los siguientes bocetos dentro de la versión final de *Chaneke*.



Éste es

un boceto con ideas para introducir los personajes de Juan Puuk y Juan Xolo en la historia

LA 1ª MISION DE XOLOTL EN LA CD. ES BUSCAR LAS
PIEZAS DE UNA BICICLETA "VAGABUNDO" COMO
"Getzalcoatl" le daban su atlaltl y sube nigrica



Y esa noche le lloré a mi muerlito a moco tendido



AL FINAL CUANDO SE ESTA MURIENDO PUK LIBERA UNA
GRAN ENERGIA



Puk se
ENCUENTRA CON
XOLOTL

Pek
Presentacion 1



Güebos
Culeros
yastoy asta
ja madre
ya me trenea
hasta la madre

Por el Sacrificio de
Xolotl - Perro - Surgió
el nuevo sol (5°)

FUGA
FUGA



OTRA PRESENTACION →
Empieza su historia cuando va
huyendo de su padrastro y/o
de Cholo Malo

La historieta *Chaneké* incluye numerosas referencias a elementos gráficos y literarios, principalmente de culturas prehispánicas y orientales, en especial al budismo.

En la primera página incluí elementos gráficos de la cultura *náhuatl*, en combinación con elementos de mi creación pero tratando de conservar el estilo. De un lado puse elementos que se relacionaban con lo masculino: águilas, fuego, peyote... enmarcando a una figura de hombre soplando a una pluma, lo cual simboliza la fertilización. En el lado opuesto dibujé elementos relacionados en las culturas indoamericanas con lo femenino: caracoles, agua, tierra, hongos... y a una mujer de cuyas manos crece una planta, simbolizando la fertilidad. Ambas figuras: la masculina y la femenina enmarcan la imagen de la isla de Atlántida, para la cual tomé como referencia una ilustración de la *Enciclopedia de las cosas que nunca existieron* (Ingpen, Robert; 2003, p. 96). En esta primera página quise exponer lo que sería el tema principal del cuento: el nacimiento, la humanidad y la relación de hombres mujeres y dioses.

En la página 2 dibujé un templo tomando como referencia las *stupas* budistas de la India.

En la página 4 se hace referencia a la leyenda de la Llorona.

En la página 5 cuando aparece el líder nómada le dibujé un pie vendado y con dedos de hueso porque Tezcatlipoca era generalmente representado con el pie izquierdo quemado. El conflicto principal de mi cuento se da entre dos fuerzas opuestas: la creación, representada por Quetzalcóatl (dios de lluvia, Puuk y Xolo en *Chaneké*) y la destrucción, encarnada en Tezcatlipoca (“X”, nagual, corporación en *Chaneké*). Los chanekes actúan en mi historia como ayudantes de estas dos fuerzas.

En la parte en que Puuk baja las escaleras del metro tomé fragmentos de poesías del libro *Las mejores poesías chinas*, (Po, Li, et al., 2000) modificándolas y adaptándolas a la situación.

Cuando Puuk se salta a su casa y se ve la habitación de su vecina, quise parodiar a las historietas de tipo “sensacional” en un globo de pensamiento que sale del vecino.

Para la parte de Yara hice referencia en el estilo de dibujo y guión a las historietas de tipo novela rosa. Apliqué el formato clásico del *Libro semanal*, con dos viñetas de igual tamaño por página. No puse diálogos porque toda esta parte es contada por una voz en *off*: la de la vecina.

Para algunos fondos y cuerpos de personajes me apoyé en fotos mías o de revistas así como en dibujos de cómics. En la parte que titulé “historia de Yara” tomé como modelo de dibujo y guión varios ejemplares de *Libro Semanal*, *Anhelo de Amor* y otros títulos de ese estilo que tenían en la colección de Cómics del Taller Editorial de Cómics de Ojo de Agua.

Para la primera parte de *Chaneké*, el libro *Enciclopedia de las cosas que nunca existieron* (Ingpen, 2003) me dio una idea de cómo habrían sido supuestamente las islas Atlántidas, de ahí tomé la idea de que serían unas islas circulares alineadas, las dibujé con unas curvas francesas para dar la idea de redondez de la tierra y les puse grandes torres de cristal. Para dibujar los elementos de la página 4 me basé en unas ilustraciones del libro *Los códices*, de Pablo Escalante (1999) así como para la figura del águila y el conejo que aparecen en la página 8, donde desciende el dios de lluvia al interior de la pirámide. Estos elementos estaban separados, por lo que tuve que modificarlos para que se integraran en un círculo con el que quise representar un eclipse solar. Para hacer la pirámide tomé de referencia una foto de Chichén Itzá. Para la pirámide de la página 12 y última de la primera parte (p. 167) me basé en una foto de la pirámide del sol de Teotihuacan. En esa misma página usé una foto del mar que modifiqué en Photoshop.

En la tercera página del segundo capítulo, (p. 170) tomé de referencia una foto de unos tarahumaras. En la misma página usé una foto de la Ciudad de México que saqué de internet.

En la primera página de la tercera parte (donde dice: “este era un niño que se llamaba Juan...”, p. 171) Tomé de referencia unas fotos de niños chiapanecos publicadas en el suplemento mensual “hojarasca” del periódico La Jornada, correspondiente a Junio de 2004, así como unas fotos que tomé en el Eje Central, a la altura de Bellas artes. También usé una foto del exterior del metro, los dibujos del interior los hice unos de memoria y otro lo dibujé *in situ*.

Para el personaje de Puuk hice una cabeza de plastilina para que me sirviera de modelo, en algunas viñetas de la tercera parte usé unas fotos de esta cabeza después de modificarlas en *Photoshop*.

La computadora fue un importante apoyo para editar las páginas entintadas y para agregar ciertos elementos como las tramas y el texto. Usé la ventaja que da el poder cambiar de fuente tipográfica con facilidad. Apliqué éste recurso para diferenciar los diálogos de los personajes asignándole a cada uno una fuente tipográfica diferente en la parte de “Puuk”.

En la siguiente página expongo el procedimiento que seguí para poner las tramas en Photoshop.

TRAMAS CON PHOTOSHOP

Para poner tramas

1- Se escanea la pagina entintada

2- Se limpia la pagina de imperfecciones y se selecciona el area en que va a ir la trama con la herramienta varita magica, para que funcione la varita, toda el area seleccionada debe estar delimitada, es decir que debe estar dentro de una linea cerrada.

3- Se pintan las areas que vayan a tener el mismo tono de gris, para escoger varias areas se oprime la tecla de mayusculas al seleccionarlas. Tambien las zonas con degradado se hacen primero en el modo de imagen de escala de grises.

4- Con el area aun seleccionada se pone Edit/copy o Cut. (No se debe deseleccionar el area despues)

5- Se abre un nuevo archivo con Edit/New de tamaño proporcional al area recortada o copiada (te da el tamaño automaticamente)

6- En el nuevo archivo se pegan las areas con los grises y se pasa la imagen a blanco y negro con Image/Mode/Bitmap

7- En la ventana que debes elegir el modo en que se quiere pasar a blanco y negro, puedes elegir:

Custom pattern, Diffusion dither, 50% threshold, Pattern dither y Halftone screen

8- Para las tramas el modo es Halftone screen. Al seleccionarlo se abre una ventana en la que hay que escoger entre lineas, rombos, ovalos, cuadros, cruces o circulos para la trama asi como indicar su frecuencia, esto es la densidad de puntos que tendra. En caso de no elegir circulos se debe indicar tambien el angulo para los puntos de la trama.

9- Se selecciona (con la herramienta seleccion rectangulo o circulo o con select/all) las areas con las tramas y se le da de nuevo Copy o Cut

10- Se pegan las tramas en el primer archivo con el comando Edit/Paste into. Se deben pegar en el area que estaba en grises aun seleccionada.

Se puede hacer todo en el mismo archivo pero al pasar toda la imagen a modo bitmap las lineas, especialmente las curvas, tienden a pixelarse a menos que la imagen haya sido escaneada en modo blanco y negro en resolucion muy alta, de mas de 900ppp. Si la imagen se escaneo en modo de grises y/o a menor resolucion, no se puede convertir en bitmap solo unas areas por que se debe dar "aceptar" a una ventana que pregunta "flatten image?" despues de pedir cambio de modo de grises a bitmap.

DEGRADADO EN ESCALA
DE GRIS



BITMAP/HALFTONE
ROUND
15 LINES/INCH



HALFTONE
LINES 0°
15 L/INCH



HALFTONE
CROSS 0°
15 L/INCH



" "
CUSTOM PATTERN



" "
DIFFUSION



Materiales

Para la elaboración *Chanéke* utilicé los materiales que se usan tradicionalmente en la elaboración de cómic, de eficacia probada y que me son familiares, esto me permitía poner más atención a la secuencias, los diálogos y demás componentes del cómic, en esta ocasión mi intención no era descubrir nuevos materiales, me interesaba más aprender el modo de narración con imágenes y dominar los materiales que he estado aprendiendo a usar. Experimentar con diversos materiales planteaba abrir aún más las variables ya de por sí amplias en la elaboración de la historieta. Los materiales que utilicé son los siguientes:

- Lápiz y lapicero HB y B. Para bocetar, yo lo hice en casi todas las hojas directamente sobre la hoja de opalina del original, entintando sobre la línea a lápiz y borrándola después, pero el bocetaje se puede hacer en otro papel cualquiera y luego se pasa a tinta sobre opalina u otro papel que no absorba o rechace demasiado la tinta china, calcando las líneas del boceto con ayuda de una mesa de luz se evita el borrado sobre el original, lo cual tiene también la ventaja de poder guardar el boceto, pero me parece más tardado. Este procedimiento de calcar sobre el soporte final se hizo popular con autores como Hergé, con su título Tintín y su “línea limpia” con figuras de contornos bien definidos.

-Papel y cartulina opalina: La opalina tiene una superficie lisa pero no tanto para que escurra la tinta y al no ser porosa tampoco la absorbe, por eso este papel es el que se usa tradicionalmente para hacer los originales de comics. El papel opalina es más delgado y suave que la cartulina, a veces al entintar con plumilla pueden acumularse pequeños pedazos de fibra o “pelos” del papel en la punta de la plumilla debido a que la tinta humedece el papel y la punta lo raspa, la cartulina no tiene ese inconveniente pero es más cara. Utilicé papel y cartulina y en dos o tres hojas papel bond.

-Plumilla: Utilicé en casi todas las hojas una plumilla redonda y delgada marca “hiro leonardt” número 800, esta permite obtener líneas gruesas y delgadas dependiendo de la presión que se aplique. En algunos casos, sobre todo en contornos usé una plumilla plana más gruesa: marca esterbrook número 048. Las plumillas gruesas son útiles cuando el original es de tamaño doble carta o más.

-Bolígrafo: para bocetar y para entintar algunas páginas. El bolígrafo permite obtener texturas diferentes a la plumilla pero generalmente no deja una marca negra sino gris azulosa.

-Estilógrafos desechables puntos 01, 02, 03 y 05. Se pueden usar básicamente como la plumilla, tienen la ventaja de no tener que cargarlos de tinta continuamente como ésta, y pueden ser más manejables para hacer curvas o rellenar áreas pequeñas en negro ya que no “raspan” el papel. Por otro lado, su tinta es más clara que la tinta china, lo que puede causar problemas en el proceso de pre prensa, además tienden a dejar un punto al final del trazo, especialmente si no se retira la punta inmediatamente después de terminarlo.

-Plumines. De diverso grosor para hacer contornos gruesos y rellenar áreas pequeñas y medianas de negro. Al igual que los estilógrafos a veces no pintan totalmente negro.

- Pinceles 1, 0 y 3/0 para rellenar áreas de negro, el pincel es una herramienta muy útil para generar un alto contraste, se puede hacer un comic usando sólo pincel.

- Tinta china: Se puede usar cualquiera, pero hay algunas marcas comerciales en las que la tinta es más aguada que en otras, la tinta Stafford por ejemplo, da tonos de grises en lugar de negro, lo que puede ser muy evidente al rellenar áreas grandes. La tinta que usé es la Pelikan, que tiene un tono firme de negro.

- Scanner: Utilicé un scanner Hewlett Packard de cama plana con resolución de 2400 dpi's. Una buena resolución para escanear los originales es 300 dpi. Para la visualización vía internet, 72 dpi es suficiente. Las resoluciones de 400 dpi y más, son adecuadas para carteles, pero para los originales de comics no son la mejor opción, ya que al pesar demasiado la imagen se hace menos manejable, a menos que se tenga un equipo de cómputo potente, los programas tardan más en realizar las acciones requeridas, llegando incluso a “trabar” la computadora. Aunque la imagen sea blanco y negro, se debe escanear en modo *gray scale* o escala de grises para evitar que se pixelee. Para obtener blanco y negro se ajusta el contraste, ya sea al escanear, si el escaner ofrece esa posibilidad, o posteriormente en un programa de manipulación de imágenes como Photoshop.

-Computadora. Estoy usando una PC con procesador AMD Athlon XP 1900+1.60 GHz, 512 MB de RAM. Lo importante es que corra *Photoshop* e *Illustrator* con imágenes de hasta 20 Megabytes sin hacerse demasiado lenta ni trabarse.

Photoshop es un programa de edición de imágenes de mapa de bits por lo que traduce las imágenes a puntos en un plano, mientras mayor sea la resolución mayor será el número de puntos por centímetro o pulgada. La resolución generalmente se mide en “dpi” (dots per inch) o “ppp” (lo mismo pero en español: puntos por pulgada). Utilicé este programa para reducir el original al tamaño de impresión, poner los textos, limpiar imperfecciones de la página y para poner tramas.

En este proyecto de cómic no usé el *Photoshop* para dibujar ni iluminar, excepto para algunas tramas y en alguna área grande que se rellenó de negro con la herramienta varita mágica y cubeta. Además de que puede ser más rápido y preciso que el pincel, así se asegura obtener un negro 100%.

Illustrator es un programa de maquetación, lo usé para insertar los textos, esto también se puede hacer en *Photoshop* pero los tipos tienden a pixelearse, en ambos programas se pueden colocar textos con

precisión modificando el tamaño, forma y tipo de fuente. Los dos programas son de “Adobe” y se pueden importar y exportar archivos entre ellos fácilmente.

El proyecto de historieta *Chaneke* se realizó de manera tradicional, con tinta y plumilla, añadiendo luego los textos en la imagen de la página original digitalizada. También utilicé la computadora para limpiar las páginas de imperfecciones, para reducir el tamaño y para añadir algunos fondos en modo blanco y negro. La computadora me permitió dar acabado a las páginas sin depender por completo de la plancha del original, en algunos casos modifiqué el tamaño y aún la forma de los dibujos, corté viñetas o las hice más grandes, inserté dibujos que no estaban en la viñeta o borré algún otro. También puse con la computadora muchas de las líneas marco de las viñetas, esto me permitió obtener líneas del mismo grosor y de negro al 100%.

Usé la computadora para añadir elementos que me hubiera sido muy difícil realizar manualmente, como son las tramas o redes para ciertos fondos y tipos para los textos del tamaño y forma deseados. La principal razón por la que no empleé color digital (u otro) fue la limitante económica y de tiempo, incluir color me hubiera forzado a invertir más tiempo en cada viñeta. Además, considero que el blanco y negro son adecuados para dar dramatismo a la historia, por otro lado, para mí es más factible reproducir el cómic en fotocopias blanco y negro que son, por mucho, más baratas que las de color.

Optar por la elaboración manual clásica fue para mí lo más natural, dibujar con lápiz y pluma es una actividad que he llevado a cabo desde niño, me gusta el material, la presión del lápiz en mi mano y sobre el papel, el olor de la tinta, del lápiz y de la hoja... la computadora, por otro lado siempre me ha parecido más fría, ésta herramienta de metal y plástico ofrece muchísimas posibilidades que prefiero aprovechar, pero en el caso de *Chaneke* es más bien un recurso de apoyo. Dibujar en la computadora me hubiera obligado a adquirir un dominio de los programas que se usan para ello. Por otro lado, *Corel* o *Illustrator*, por ejemplo, me parecen adecuados para dibujos poco complicados, pero no para secuencias largas con muchos elementos, creo que pueden ser buena opción para hacer cómics de estilo sintético pero no en el caso de *Chaneke*. Otra opción es dibujar con una tableta digitalizadora, lo cual me hubiera planteado de inicio, el problema de conseguir una y después, el de familiarizarme con ella. Creo que tendrá que pasar mucho tiempo antes de que considere cambiar el dibujo a lápiz y plumilla por el medio digital. Mientras tanto, procuro complementar uno con el otro.

COMENTARIOS FINALES RESPECTO A *CHANEKE*

Este proyecto me sirvió para darme cuenta de la manera en que se aplica la narrativa gráfica, de cómo idear una historia y poner en escena los elementos que la componen. Este aprendizaje no termina nunca, confío en que *Chaneke* sea el principio de un largo proceso de autoconocimiento por medio del lápiz y el papel, y que sirva para propiciar que alguien más se beneficie del uso de este medio de expresión, ya sea como lector o como productor; para distraerse, expresarse, informar, relacionar personas, intereses o cualquier otro uso que se le quiera dar.

Para hacer una historieta se necesita:

- Un soporte. Generalmente papel pero puede ser cualquiera.
- Algo para dejar una marca en el soporte, puede ser un lápiz, un *mouse* de computadora, etc.
- Una idea a partir de la cual se desarrolle la historia. Se puede partir de un personaje, objeto situación o intención. Para relacionar los elementos que se vayan ideando es útil apoyarse en esquemas, cuadros y apuntes.
- Paciencia y concentración para no abandonar el proyecto y llevarlo a buen término. También ayuda mucho la habilidad, pero sobre todo el interés por dibujar y escribir.

Al elaborar una historieta se debe cuidar la continuidad, a menos que la intención del autor sea presentar imágenes o textos sin una secuencia definida y probablemente sin intención narrativa. En caso contrario, debe haber una estructura que sostenga la continuidad. Para mantenerla gráficamente se puede hacer uso de recursos muy variados, en mi caso usé un modelo tridimensional y “hojas modelo” con varias vistas de los personajes.

Para contar la historia en *Chaneke* comencé explicando el mito de los ciclos y la misión del chaneque, así como el origen del conflicto entre los dos chaneques, la historia se desarrolló con base en un conflicto entre buenos y malos. Por lo demás, también la historia se puede considerar dentro del paradigma clásico del cuento: Existe un inicio, un problema y un desenlace; los buenos se diferencian claramente de los malos y se cierra la historia con una especie de moraleja, aunque el final se deja un poco a la interpretación del lector. El orden de los capítulos del cuento pueden ser intercambiado poniendo textos que relacionen las secuencias. El recurso del *flashback* es muy usado en el cine y el cómic, en *Chaneke* lo usé un par de veces.

Obtuve al final una historieta con un inicio (Tula 8500 A.C.) y un fin (México 2013), bien delimitados donde se presenta un protagonista (el chaneke bueno) que quiere lograr algo (ayudar a la evolución de la humanidad) y un antagonista (chaneke malo) que lo impide. En medio se desarrollan situaciones que implican más personajes. Algunas páginas pueden ser omitidas sin que se pierda el sentido total de la historia y se pueden añadir otras aún después de hacer la página final de la historieta.

En *Chaneke* traté de ir agregando ramificaciones de la trama principal cambiando un poco el estilo para cada historia contenida dentro de la principal. La idea era ir desarrollando el conflicto en diversos

escenarios y que se descubriera la trama al modo de esas muñecas rusas que vienen una dentro de otra, de manera tal que se pudieran leer las historias juntas o por separado. Trabajar sin un guión rígido me dio la oportunidad de ir agregando y quitando páginas, pero en ocasiones perdí de vista la historia principal. Me concentré especialmente en dos ramificaciones: el inicio, que es la historia que se desarrolla en Tula y la historia de Yara, ésta última porque me permitió aplicar conocimientos adquiridos en el TEC (Taller Editorial de Cómic) de Ojo de Agua Edomex. Y porque después de realizar la investigación acerca del cómic en México, considero que la novela rosa es probablemente el más sólido pilar no sólo del cómic sino de la narrativa gráfica en nuestro país. Me pareció interesante conocer y experimentar con este tipo de historieta, aunque no he sido un seguidor del género; sus argumentos me parecen cursis y estereotipados, por lo que planteé esta parte de la historieta como una versión falsa y “rosa” de la historia de Puuk y su mamá, contada por una vecina chismosa que finalmente denuncia a Puuk y hace que sea atrapado. La historia de los niños se cuenta pocas páginas, incluí en ésta también bocetos que añaden o explican situaciones que se plantean en otras escenas. Hay tres páginas que tienen gran cantidad de texto, en éstas traté de explicar situaciones que dieran cohesión y coherencia a la historia. En la página 4 de la parte de Puuk hay un diálogo largo entre los niños, lo puse todo en una sola viñeta porque no consideré necesario hacer más dibujos que complementarían el texto, pero esto puede provocar desinterés en el lector que no esté dispuesto a detenerse a leerlo. Otro problema que tuve al colocar los textos es que a veces el espacio que les dejé era muy pequeño y tuve que usar letras de un tamaño que puede hacer difícil la lectura.

En cuanto objeto de diseño se puede considerar que *Chaneke* presenta ciertas carencias, debidas principalmente a una falta de dominio de la técnica narrativa, la estructuración y ritmo de lectura. En este proyecto opté por desarrollar una historia larga que permitiera cierta complejidad en el argumento. Puede ser que en ocasiones no se entienda la acción que tiene lugar y en otras el texto parezca redundante. La principal deficiencia que encuentro es que las secuencias no se cohesionan en todos los casos, requieren de la atención sostenida del lector para relacionarlas, esto lo atribuyo principalmente a mi nula experiencia previa escribiendo y a la falta de una metodología bien definida.

El mayor problema que tuve al hacer una historia larga fue lograr que se mantuviera “el hilo” que la une y que mantiene el interés del lector; así como que la historia no “se cayera”, por decirlo de alguna forma. Con este fin incluí textos largos que pueden parecer demasiado extensos y que tal vez no muchos estén dispuestos a leer. Actualmente la gente está acostumbrada a recibir mensajes rápidos y contundentes por la influencia de la televisión, estos mensajes de rápida lectura son característicos de los cómics *manga* y de los *anime* japoneses, tal vez en eso resida gran parte de su éxito. Sin embargo considero válido combinar imágenes y texto en cualquier cantidad, confío en que la experiencia me dé mayor control sobre el ritmo de lectura y la complementariedad texto-dibujo. En *Chaneke* se alternan páginas sin textos, que favorecen una lectura rápida, con otras con textos grandes, que requieren que el lector se detenga por más tiempo.

La principal motivación de este proyecto es la expresión personal, descubrir cómo se puede llevar una serie de ideas al espacio del cómic. No se contempla la publicación, aunque tampoco se descarta, ésta historieta no tiene “envoltura”: no tiene portada, es solamente páginas interiores.

Finalmente, completé el proyecto que me planteé en un principio: una historieta de unos niños y unos chaneques, con un inicio, un problema y un desenlace, ésta es la primer historia que escribo y me sirvió para iniciarme en el descubrimiento de la técnica narrativa gráfica, para descubrir mis habilidades y reconocer mis carencias, y como proyecto auto motivado, para expresar mi individualidad, exponiendo una visión personal del mundo.

Sólo me resta recomendar al lector que si alguna vez siente la inquietud, produzca mensajes con los medios a su alcance, que sus limitaciones no le impidan hacerlo. Producir es entretenido y benéfico para uno mismo y puede serlo para otros. El intercambio de mensajes, la comunicación, nos ayuda a conocernos individual y colectivamente y enriquecen nuestra noción de la realidad.



CHANEKE

CAPÍTULO 1

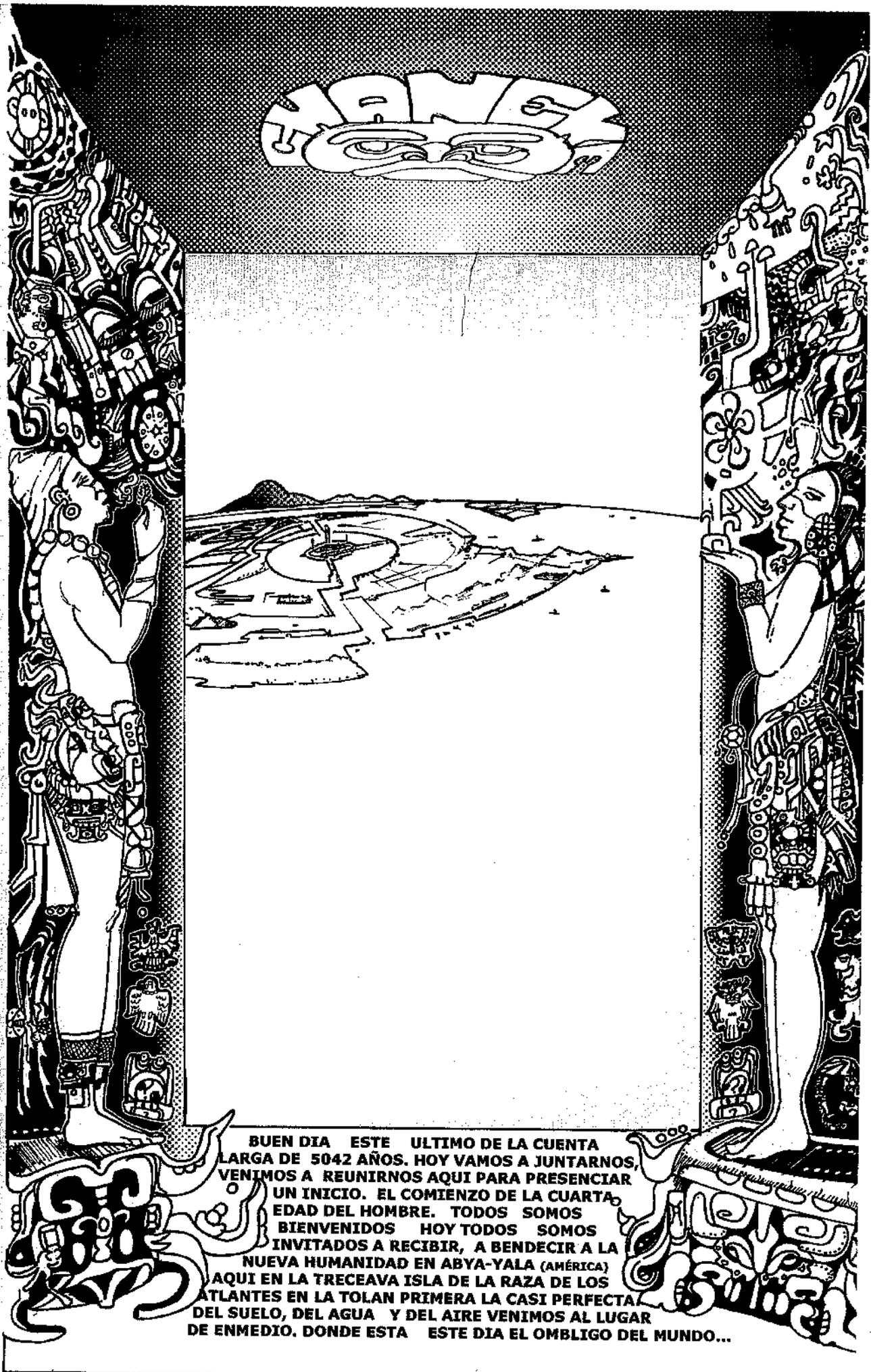


CAPÍTULO 2



CAPÍTULO 3





BUEN DIA ESTE ULTIMO DE LA CUENTA LARGA DE 5042 AÑOS. HOY VAMOS A JUNTARNOS. VENIMOS A REUNIRNOS AQUI PARA PRESENCIAR UN INICIO. EL COMIENZO DE LA CUARTA EDAD DEL HOMBRE. TODOS SOMOS BIENVENIDOS HOY TODOS SOMOS INVITADOS A RECIBIR, A BENDECIR A LA NUEVA HUMANIDAD EN ABYA-YALA (AMÉRICA) AQUI EN LA TRECEAVA ISLA DE LA RAZA DE LOS ATLANTES EN LA TOLAN PRIMERA LA CASI PERFECTA DEL SUELO, DEL AGUA Y DEL AIRE VENIMOS AL LUGAR DE ENMEDIO. DONDE ESTA ESTE DIA EL OMBLIGO DEL MUNDO...

UN POCO MÁS ETEREOS OTROS DÍAS HOY NOS
MATERIALIZAMOS EN ESTE PLANO

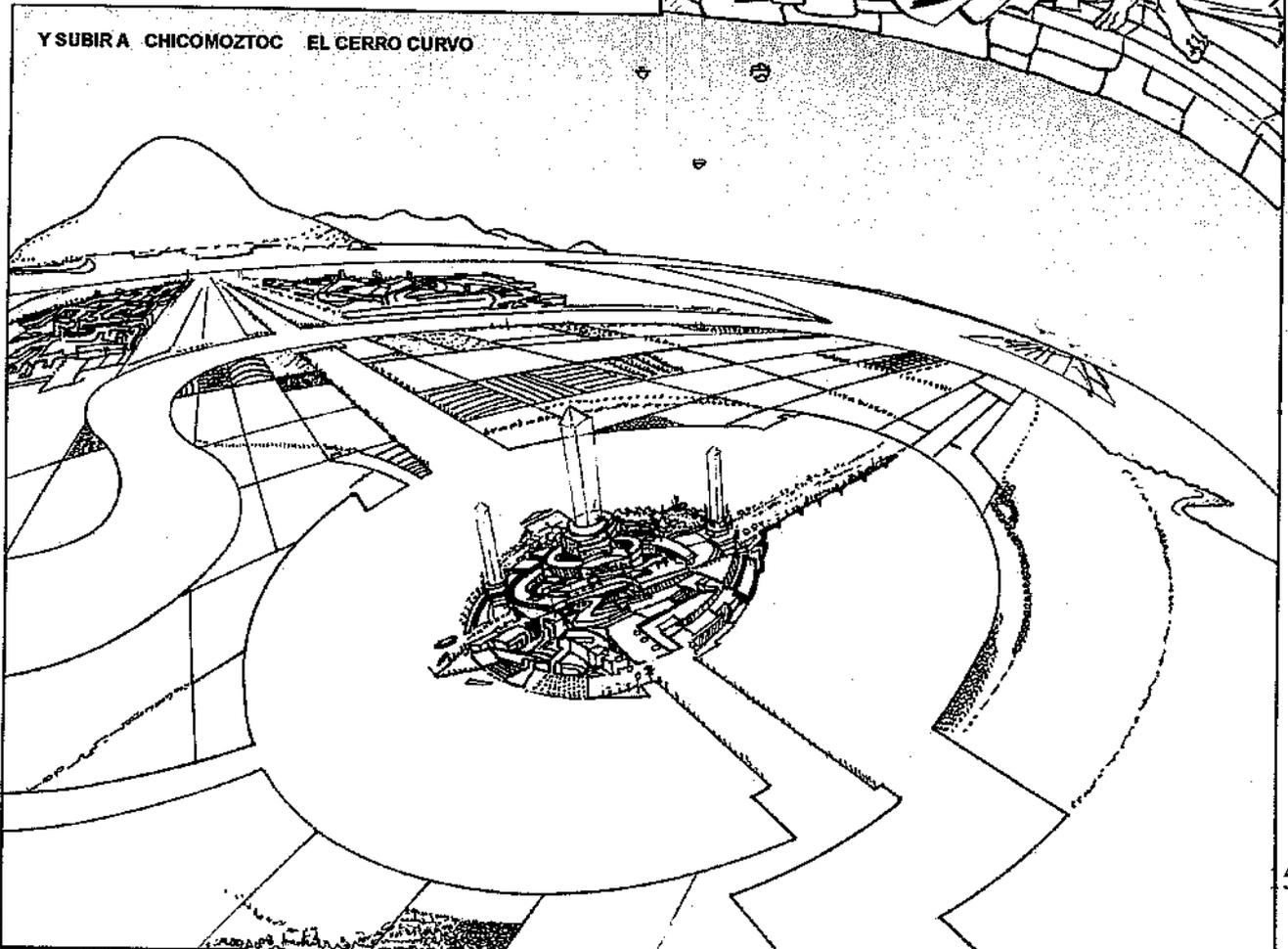
SOMOS DEIDAD DE AGUA DE CIELO Y ADVOCACIONES
AYUDANTES, SERES PEQUEÑOS QUE AQUI MUCHO
TIEMPO DESPUÉS LLAMARÁN CHANEQUES
ALUXES Y TLAOQUE Y QUE ANTES
LLAMABAN RUDRAS. VENIMOS
POR AIRE. DE MUY LEJOS

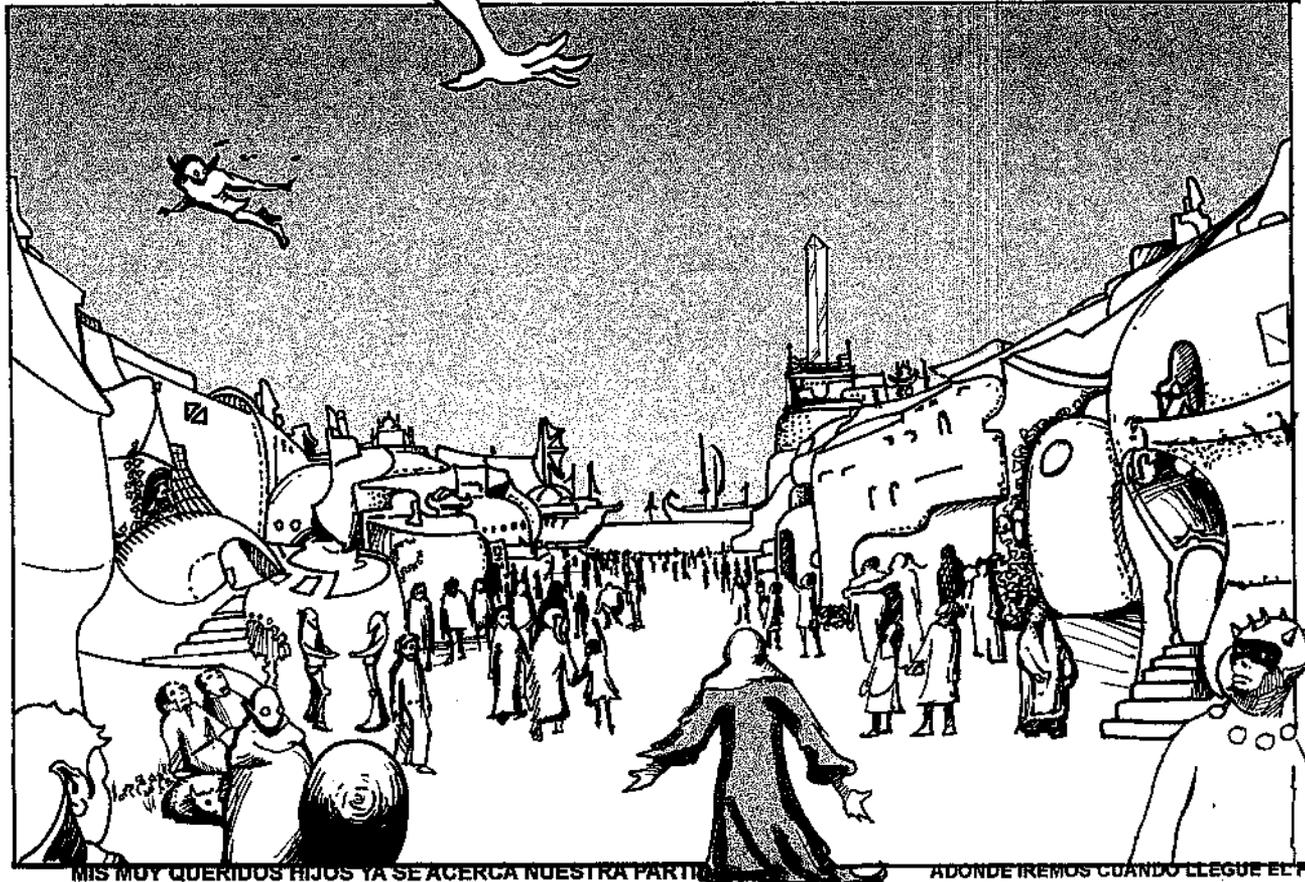
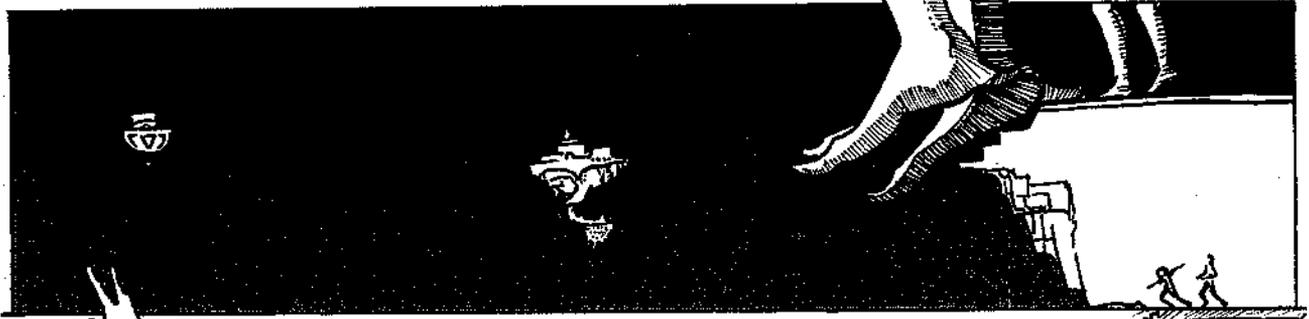


EL TIEMPO HA LLEGADO DE BAJAR
COMO LA LLUVIA A LA CIUDAD EN
MEDIO DEL AGUA CON SUS ALTAS
TORRES DE CRISTAL.



Y SUBIR A CHICOMOZTOC EL CERRO CURVO





MIS MUY QUERIDOS HIJOS YA SE ACERCA NUESTRA PARTIDA

ADONDE IREMOS CUANDO LLEGUE EL FIN



SIGUEN LLEGANDO
MIENTRAS EL SOL INICIA SU DESCENSO

DIOSES Y HOMBRES

HACIA EL PRINCIPIO DEL FIN DE ESTA EDAD DE ALIANZAS HABRÁ MÁS DE UNA
Y MAS DE CIEN MANERAS DE GENTES Y SERES DIVINOS SE DESVANECE MI ESPERANZA

UN AÑO DIVINO, MIL VUELTAS AL SOL DE PROSPERIDAD Y ARMONÍA ANUNCIABAN ALGUNAS DEIDADES ALEGRES Y DESPREOCUPADAS AL VER A LA RAZA DE ARTISTAS Y LA BELLEZA POR ELLOS CREADA



PERO NO SON BUENOS PROFETAS POR QUE NO SE PREOCUPAN DEMASIADO DE MIRAR EN LA OSCURIDAD HOY AQUÍ SÓLO SE FESTEJA MUCHOS DIOS NISIQUIERA HAN NOTADO LA RAPIDEZ CON QUE SE EXTENDIÓ EL HOMBRE POR TODA LA TIERRA



HAY MÁS GENTE MAS LEJOS DEL MAR NO EN PUEBLOS NO EN CIUDADES, DONDE NADIE LLEVÓ LA NOTICIA PERO IGUAL VENDRÁN



HÁBLAME VIENTO CUÉNTAME LA PROFECÍA PARA NO DECIRLA .ESTA VEZ CALLARÉ CUÉNTAME DE AHORA QUE YA NADA SE PUEDE HACER

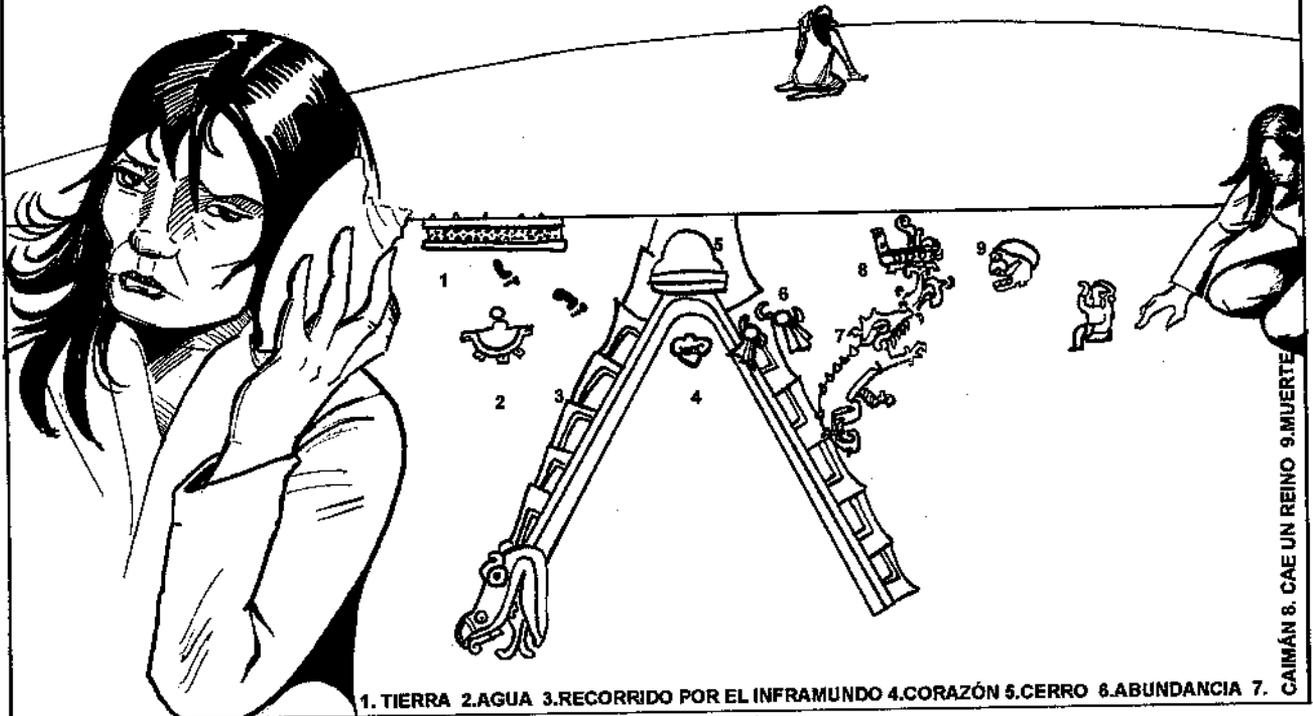


SI JIME NAWÁHAKTEA. WÁTE OLOMIM TENÁTTIHINE. TÍATE A



TODOS. JUNTOS SE FUERON SE DICE. OTROS HOMBRES VAMOS A JUNTAR, DIJO, SE DICE

POR LA TIERRA DEBAJO DEL AGUA CAMINAN LOS DESHEREDADOS COMO LA ESTRELLA DE LA TARDE ATRAVIESA LA NOCHE. OFRENDAN EL CORAZÓN PARA LLEGAR AL LUGAR Y AL CERRO DONDE FLORECE LA LUZ. SALEN TRANSFORMADOS COMO SERPIENTES CON ARPONES

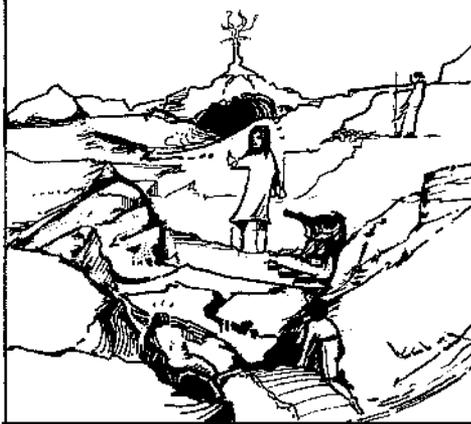


1. TIERRA 2.AGUA 3.RECORRIDO POR EL INFRAMUNDO 4.CORAZÓN 5.CERRO 6.ABUNDANCIA 7. CAIMÁN 8. CAE UN REINO 9.MUERTE

VAMOS A JUNTAR LA GENTE DIJO
AQUÍ NO SE PUEDE VIVIR, CON TODA
ESA CALAMIDAD



CONTABAN ANTEPASADOS QUE HABÍAMOS
VENIDO ANTES DE MUY LEJOS, CUANDO
TODO ERA HIELO, DE DONDE VIENE EL SOL
VENIMOS, Y EL DECÍA ACORDARSE DE
DONDE, DE ESO Y DE MUCHAS COSAS



ALGUNOS CONVENCIDOS PERO
OTROS POR NO VER MÁS REMEDIO
LO SEGUIMOS



CAMINAMOS POR CUEVAS CRUZANDO EL MAR HASTA ESTA ISLA, EN EL LARGO CAMINO CONOCIMOS SERES COMO NO SE
HABÍAN VISTO NUNCA. Y APRENDIMOS Y NOS ENDURECIMOS MUCHO TIEMPO SIN OTRA LUZ QUE LA DEL CRISTAL QUE TENÍA X,
QUIEN NOS GUIABA. NOS HICIMOS FUERTES, PASAMOS POR DEMASIADAS PRUEBAS PERO SEGUIMOS INCANSABLES, MUCHOS
TEMIBLES DUEÑOS DE LUGARES SE DOBLEGARON ANTE NOSOTROS ANTE EL CRISTAL Y DOMINAMOS EL PODER QUE GANAMOS.
LOGRAMOS LO IMPOSIBLE
ESTAMOS AQUÍ AHORA Y TE LLAMAMOS.

LLÉVANOS A DONDE DEBEMOS ESTAR

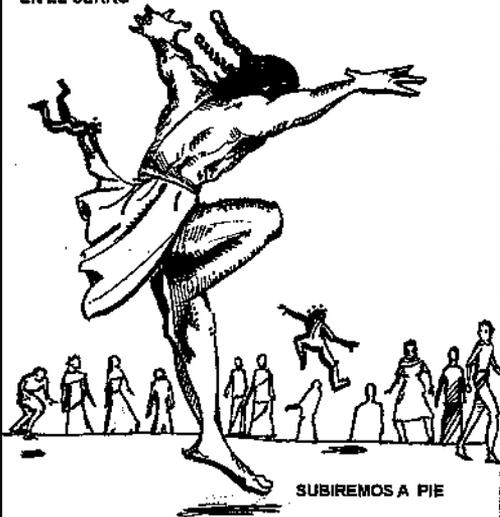


H
E
M
O
S
L
E
G
A
D
O

Y ESTE DÍA Y ESTA NOCHE SON NUESTROS

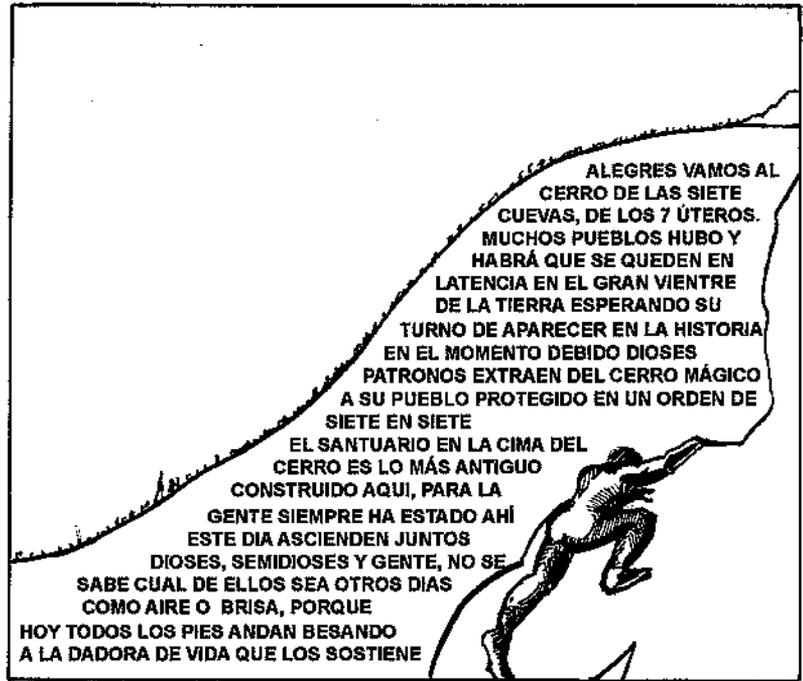
SEA PUES LO QUE HA DE SER

EL DIA SE OSCURECE. SE AVECINAN GRANDES ACONTECIMIENTOS. CASI SE CUMPLE EL CICLO. YA EMPIEZA LA CEREMONIA EN EL CERRO



SUBIREMOS A PIE

AHORA NADIE DEBE ELEVARSE POR ENCIMA DEL CERRO



ALEGRES VAMOS AL CERRO DE LAS SIETE CUEVAS, DE LOS 7 ÚTEROS. MUCHOS PUEBLOS HUBO Y HABRÁ QUE SE QUEDEN EN LATENCIA EN EL GRAN VIENTRE DE LA TIERRA ESPERANDO SU TURNO DE APARECER EN LA HISTORIA EN EL MOMENTO DEBIDO DIOS PATRONOS EXTRAEN DEL CERRO MÁGICO A SU PUEBLO PROTEGIDO EN UN ORDEN DE SIETE EN SIETE EL SANTUARIO EN LA CIMA DEL CERRO ES LO MÁS ANTIGUO CONSTRUIDO AQUI, PARA LA GENTE SIEMPRE HA ESTADO AHÍ ESTE DIA ASCIENDEN JUNTOS DIOS, SEMIDIOS Y GENTE, NO SE SABE CUAL DE ELLOS SEA OTROS DIAS COMO AIRE O BRISA, PORQUE HOY TODOS LOS PIES ANDAN BESANDO A LA DADORA DE VIDA QUE LOS SOSTIENE

CASI ALCANZAMOS LA CIMA. PERO...

...??!

VIENEN DIOS GUERREROS Y GENTE

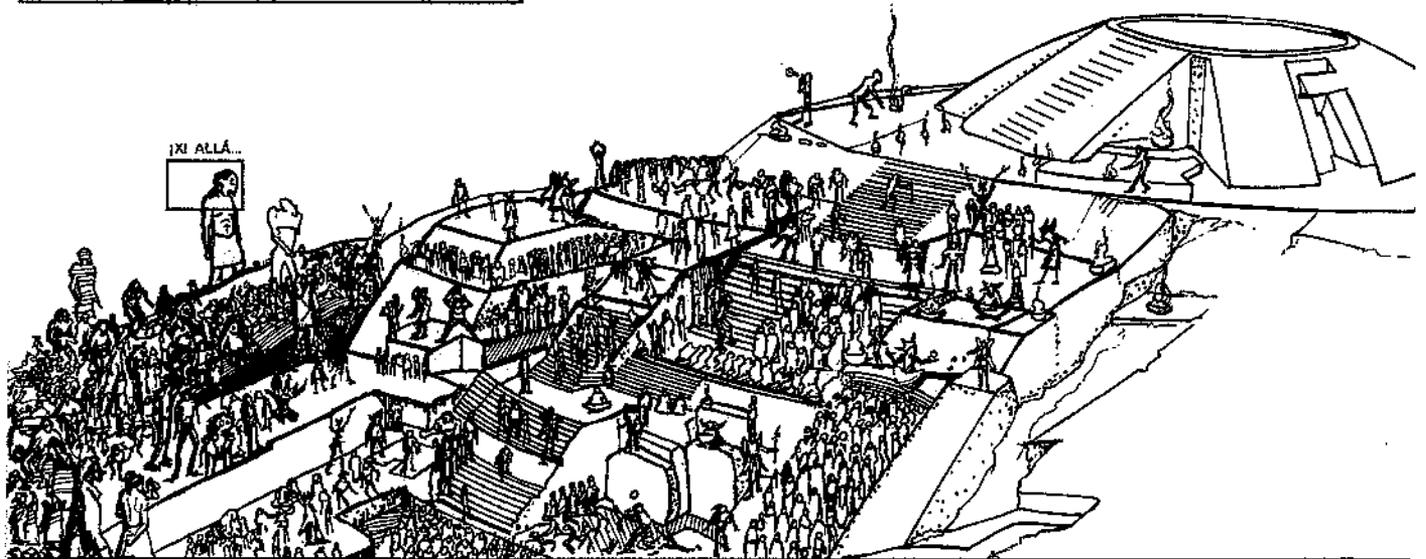


CON RUMBO AL TEMPLO EN LA PUNTA DEL CERRO

OZTOTEMPA



BOCA DE LA CUEVA, OMBLIGO DE LA TIERRA EN CUYO FONDO ESTÁ LA SEMILLA SAGRADA



¡¡¡ ALLÁ

¡¡¡ VIENEN LOS NÓMADAS . LOS BÁRBAROS . SALVAJES . YA ESTAN AQUI PARECE QUE VUELAN. A LA SOMBRA DEL SANTUARIO APRESTANDO LAS ARMAS.¡¡¡



LOS 13 ATLANTES GUERREROS EN CONSEJO

Los nómadas están aquí, de alguna manera llegaron desde los desiertos del norte sin que nadie los viera, las legiones traen armas que desconocemos

Les advertí, hace mucho debíamos haberles sometido cuando comenzaron a mostrarse agresivos pero aún hay tiempo si actuamos de inmediato

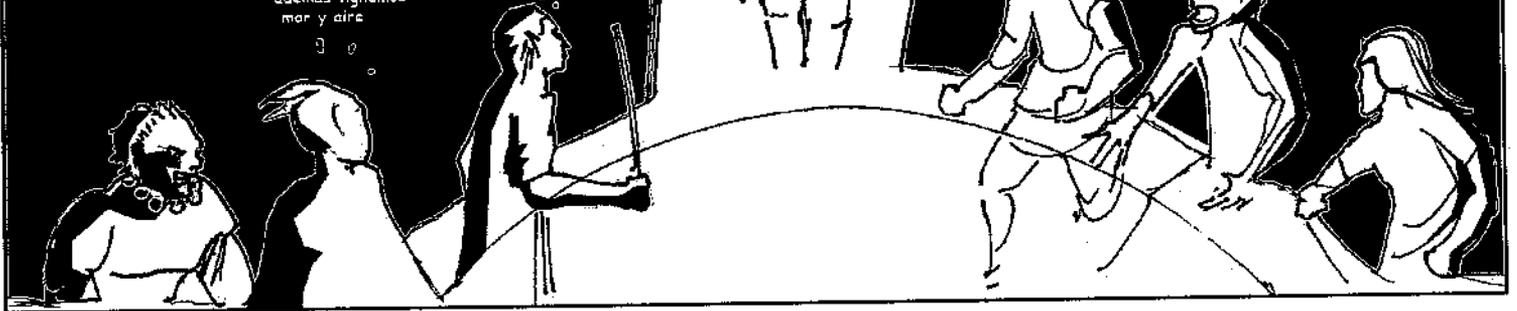
no puede ser! los nómadas están extintos además vigilamos mar y aire

tienen derecho a estar aquí

¿en qué están pensando? no vamos a atacarlos aún si están armados hemos de recibirlos con respeto

¿cuántos nómadas?!

con salvajes, depredadores acabarán con todo si no los atacamos no hay vuelta atrás que empiece la más grande batalla: por el futuro d de la raza humana



No pueden haber sobrevivido a los tornados, no se había sabido nada de ellos hasta ahora, tal vez ni siquiera sean los mismos, en todo caso parecen ser igual de agresivos no podemos arriesgarnos, debemos detenerlos antes que lleguen al templo

Es indigno de este consejo guerrero el que se esté hablando de violencia en un momento como éste, tanto esfuerzo nos ha costado frenar el afán de conquista de algunos de los guerreros aquí presentes, que aunque piensan tener buenas razones para guerrear han aceptado 52 años de paz. No pueden ignorar ahora que la energía que generemos todos en el templo será la que decida el destino de la nueva humanidad. Atacar a los nómadas ahora sería una actitud tremendamente torpe

Dioses bien Al Bech pero tampoco hay que olvidar que los nómadas habían tratado de atacar nuestras islas antes de que los azolaran los vientos, no entenderán razones y si no nos oponemos a ellos ahora no sólo se perderá la paz que tanto apreciamos sino que también perderemos a la nueva humanidad en sus manos, no es casual que lleguen hoy y que no hayan llegado por mar a aire, es de esperarse que hayan hecho alianza con seres subterráneos y se hayan hecho más fuertes, tal vez guarden rencor por creer que otros dioses los han abandonado y aún castigado.

Nunca sabremos qué hubiera sido si hubieran sido invitadas. (a pesar de lo que se diga no se ignoraba por completo su existencia, alguna señal había habido de ellos bajo la tierra) pero ahora es muy tarde ya.



Y ASÍ, SE PREPARA UN GRAN EJÉRCITO DE ATLANTES PARA LA GUERRA QUE NO TENDRÁ LUGAR.



POR LA INTERACCION DE CIELO Y TIERRA SURJIAN LOS SERES



CA NCCAN
QUALCAN
YECCAN

IKA
YEHYKTSI
IKA
KWAHKWALTSI

ASTA
PAN
NAWE

TLAESKINA

AQUÍ, EN UN LUGAR
BUENO, APROPIADO

CON BELLEZA



CORREN COMO AGUA HACIA EL CERRO
UN RIO CON CORRIENTE ASCENDENTE. CON UN RUGIR DE TEMPLSTAD
QUE HIERE. NO SE CUMPLIRÁ EL PLAZO ANTES DE PRONUNCIAR SUS
JURAMENTOS A LOS CUATRO RUMBOS. LA PLEGARIA ES ALA
PARA EL VUELO
DE FUERZAS LARGAMENTE GUARDADAS

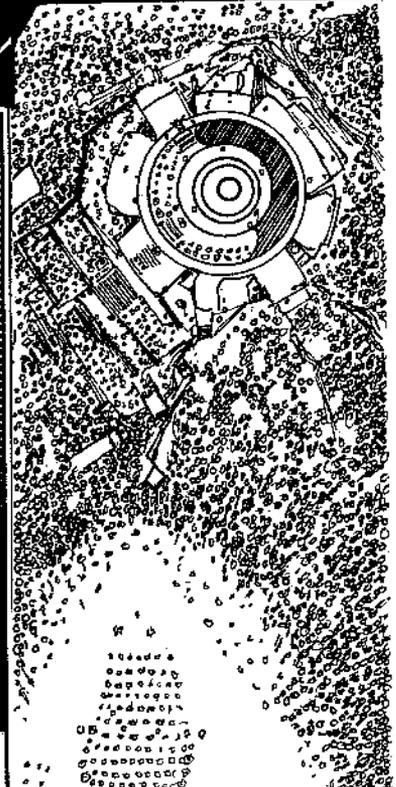
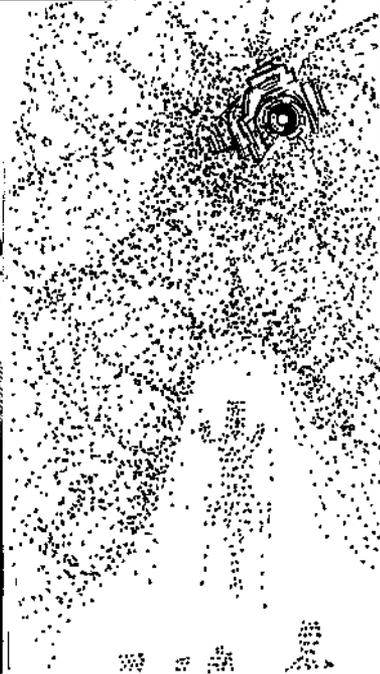


DE MISTERIOS INNOMBRADOS

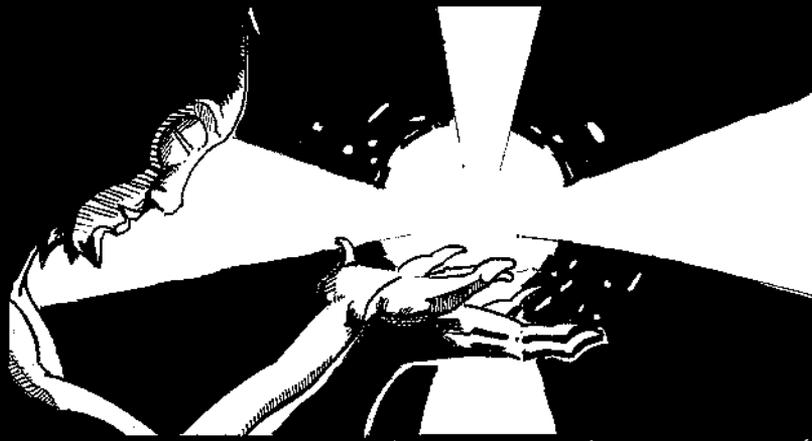


CON HERMOSURA

EN LAS CUATRO ESQUINAS



HA LLEGADO. DESCIENDE EL ÚLTIMO DE LOS 1600 DIOSES
CON SU OFRENDA



TRAEMOS LO QUE CONSIDERAMOS MÁS VALIOSO, LO MÁS PRCIADO, LO MÁS SAGRADO
CADA SEGUNDO. CADA SER Y LUGAR TIENEN UNA CARGA ENERGÉTICA PARTICULAR
FINALMENTE SE HA REUNIDO



FINALIZÓ LA CEREMONIA, SE HA
TERMINADO EL TIEMPO



YA NO HAY REGRESO

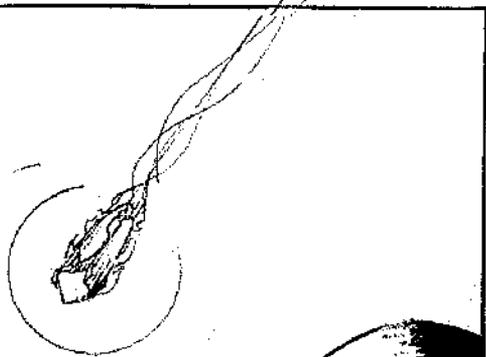
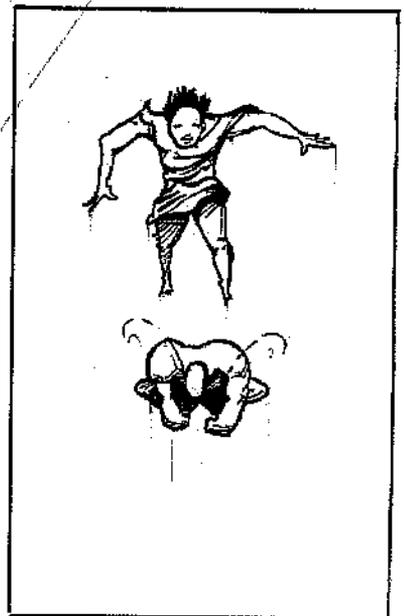
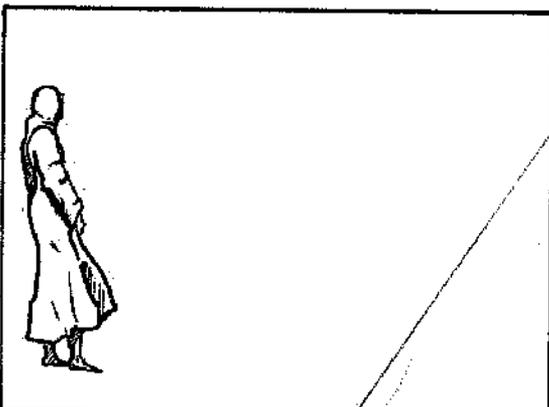
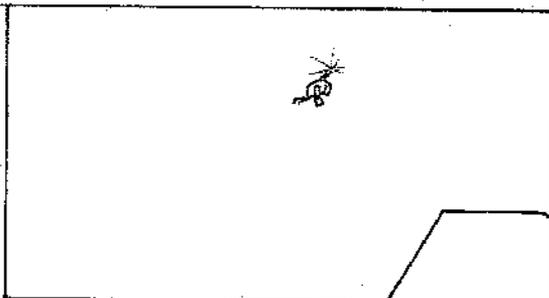


YA NO HAY TIEMPO

¡VUELA!

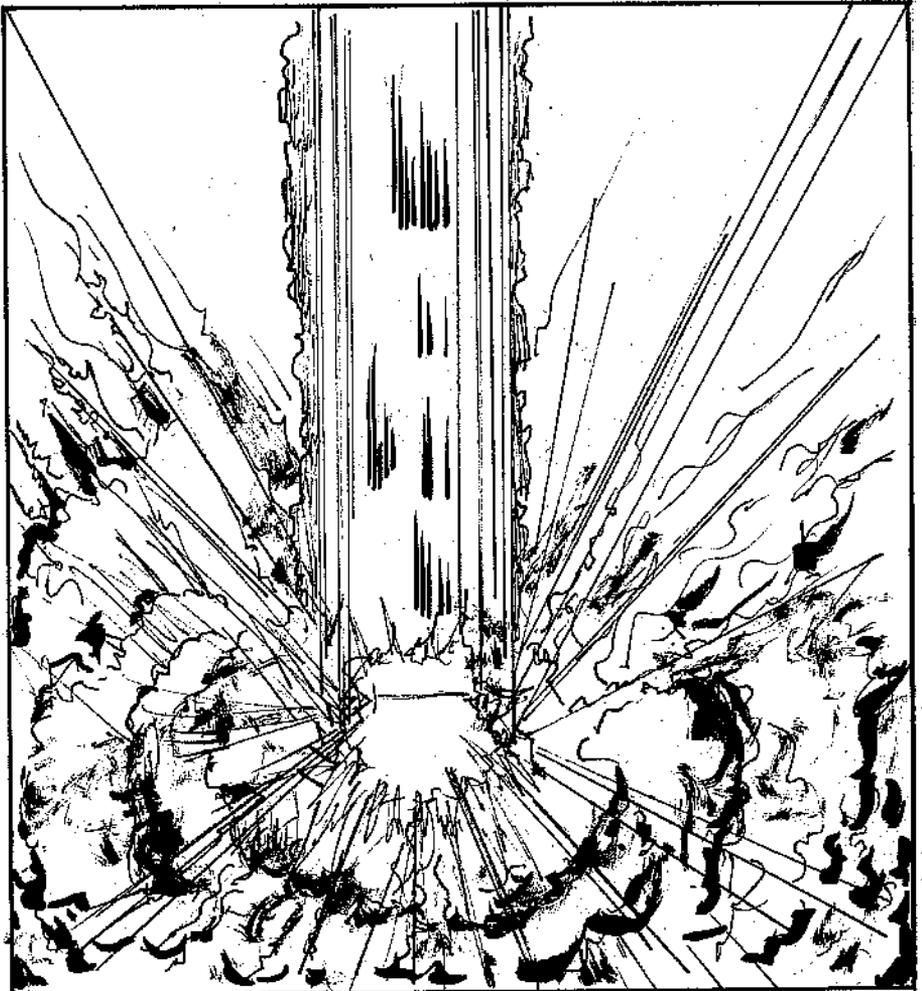


མཚུངས་པོར་མཚུངས་པོར་གསུངས་པོར་
 ལྷན་དུ་ལྷན་དུ་ལྷན་དུ་ལྷན་དུ་
 ལྷན་དུ་ལྷན་དུ་ལྷན་དུ་ལྷན་དུ་
 ལྷན་དུ་ལྷན་དུ་ལྷན་དུ་ལྷན་དུ་





CAMPEON DE MIL BATALLAS



HOY ABATIDO

SIN OPORTUNIDAD, SIN SABER BIEN PORQUÉ



¡MUERTO!
¡¡MUERTE!!
¡¡¡MUERTE!!!



DESTRUCCION



LA MUERTE DE UN DIOS ES TODO UN SUCESO... MUCHOS HAN MUERTO HOY EL CHOQUE DE ENERGÍAS FUE DEMASIADO VIOLENTO. NO HUBO ARMONÍA, SE HA ROTO EL ORDEN... AHORA



SÓLO ME QUEDA CONSERVAR ESTA ESENCIA



GUIRARLO CULTIVARLO HASTA QUE SEA PIEDRA

LLEVAR ESTE CORAZÓN, ESTE BULTO SACRADO, ESTE TLAKIMILOLI



Y LA PIEDRA SEA JOYA

Y TENGA PODER Y VIDA DE NUEVO. ENTONCES HA DE SER ENTREGADA A LA PERSONA INDICADA EN EL MOMENTO PRECISO: COMO HGY



DIA (PORTAL)



DUEÑO DE LUGAR (LUGAR PELIGROSO)



DEBO SALIR DE ESTE PLANO

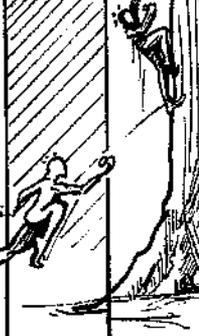
ENLAZADOR DE MUNDOS MUDRA: MANO A LA MEJILLA, BRAZOS CRUZADOS ARRIBA



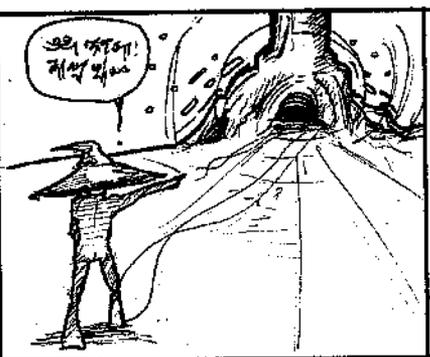
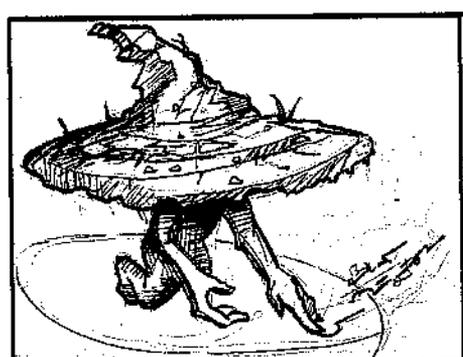
ENLAZADOR (DE MUNDOS)



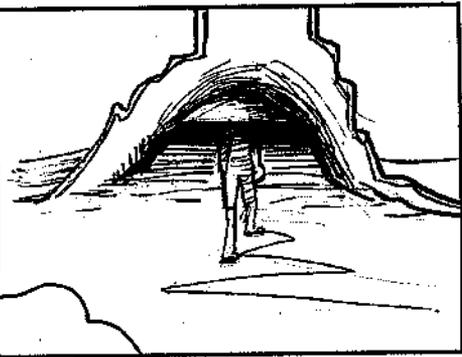
CEIBA (PENTANDRA)

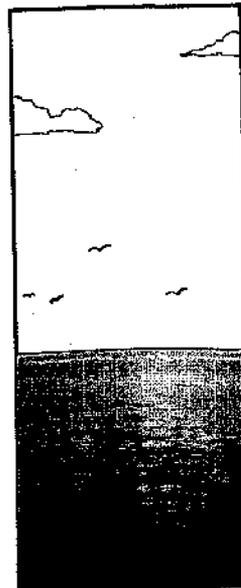
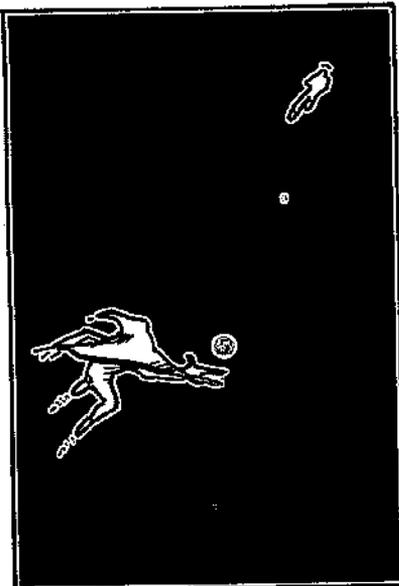


INVOCANDO A PADRE CIELO



오라! 오라! 제왕의 오라!





NACIÓ ASÍ ESTE CUARTO SOL Y FUERON EXPULSADOS DIOSES A LA TIERRA DEBAJO DELLA, Y ASÍ TAMBIEN SALIERON OTROS A LA SUPERFICIE A ESTAR CON NOSOTROS, MAS NO COMO ANTES HABLAN A TODO GENTIL. LOS TESOROS DEL CERRO SE ESPARCIERON POR LOS 6 RUMBOS. SON PLANTAS Y PIEDRAS SAGRADOS EN OTRAS EDADES... YA SE ACERCA EL FINAL DE ESTA DURA EDAD QUE SE DISIPE ESTA VEZ LA CONFUSIÓN Y LA IGNORANCIA, EL PRIMER VENENO DE LA EXISTENCIA



CIUDAD DE DIOS
OMBLIGO DE LUNA

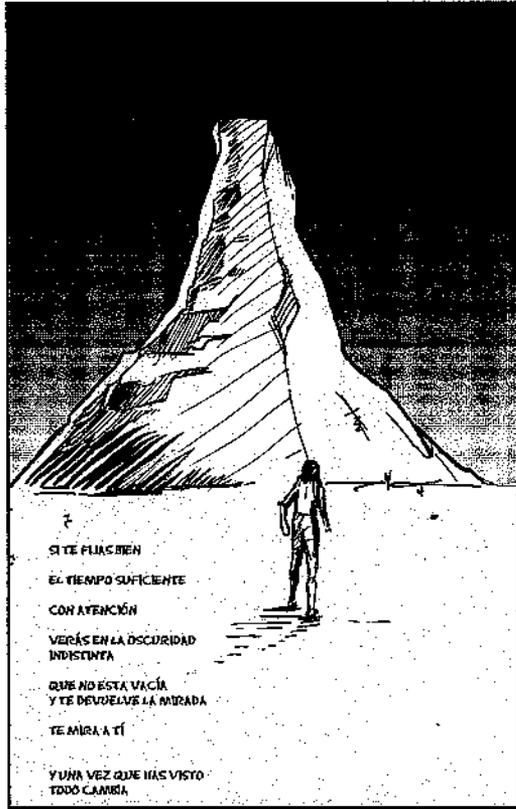
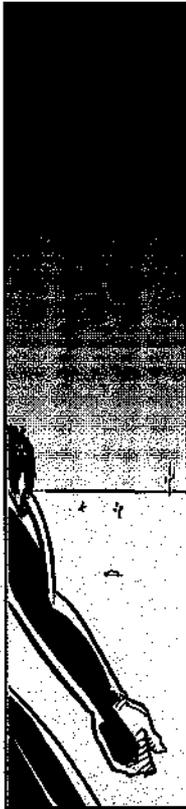


AQUEL ENTONCES TODAVÍA ERA COMÚN HACER LO QUE LLAMAMOS MAGIA, PERO EN ESA EDAD DEL PELO NEGRO LA VIRTUD DEL MUNDO HUMANO DISMINUYÓ EN UNA TERCERA PARTE, HUBO GRAN HAMBRE Y SUFRIMIENTO. ENTONCES LOS DIOSES DIERON FORMA A LA GENTE DE LA QUE DESCENDEMOS. ESTE TIEMPO TERMINA EN UNAS 3000 VUELTAS AL SOL PERO NO SIN SUFRIMIENTO POR LA IRA Y LA AVARICIA. LAS PLANTAS Y MINERALES SAGRADOS SE OPACARÁN AL SER GUARDADOS CELOSAMENTE

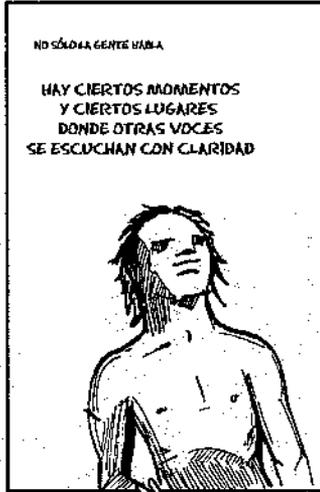


EXISTEN SERES CUYA VIDA DURA MUCHAS VIDAS HUMANAS, ESTRUCTURAS MÁS DURADERAS QUE EL CAMBIO DE LA ALDEA HUMANA, FUERZAS QUE GUERREAN DESDE TIEMPO INMEMORIAL TENIENDO A VECES A LA HUMANIDAD POR CAMPO DE BATALLA, BIEN Y MAL COEXISTEN EN ELLA Y NO SON ABSOLUTOS. PERO ES POSIBLE EN ESE CICLO DE CONTRARIOS CONTACTAR LO PRIMORDIAL INCONDICIONADO, AL IR UN PASO MÁS ALLÁ, HACIA INSTANTE QUE PRECEDE CUALQUIER PENSAMIENTO, SÓLO LA ATENCIÓN SIN QUEJAS NI FALSAS ESPERANZAS TRAERÁ LA REDENCIÓN DEL TIEMPO Y EL BUEN AUGURIO PARA LA SIGUIENTE ETAPA HUMANA QUE REUNIRÁ OTRA VEZ CIELO Y TIERRA AL DEJAR DE PENSAR QUIÉN TIENE EL MEJOR PEDAZO DE CIELO O EL PEOR DE TIERRA, PERO ANTES SUFRIRÁ LA HUMANIDAD, QUE COMO CADA GENTE PUEDE TENER DESTELLOS DE LUZ Y MOMENTOS DE OSCURIDAD QUE PUEDEN DURAR TODA UNA VIDA. EN EL PRINCIPIO ERA EL PARAÍSO INDIFERENCIADO, PERO CUANDO CIPACTLI SE TRONCHÓ EN DOS ARRIBA QUEDÓ LO CELESTE, CALIENTE LUMINOSO Y DEBAJO LO TERRESTRE, FRÍO, HÚMEDO Y OSCURO. ANTES LA GENTE SÓLO HACÍA EL BIEN SIN TENER CONCENCIA DE ELLO PERO LUEGO TUVO DISCERNIMIENTO Y HUBO QUIEN DIJO QUE POR ESO FUERON MALDECIDOS Y EXPULSADOS DEL PARAÍSO PERO ÉSTE NO ES TAL LUGAR, PARA VERLO DONDE ESTÁ-EN TODO- SE HA DE VÓLVER A LA UNIDAD POR ELECCIÓN PERSONAL HABRÁ CIERTAMENTE SANYIASINS, AVATARES HOMBRES SANTOS QUE GUÍEN. PERO HAN DE ESFORZARSE TODOS LOS SERES HASTA QUE SE ALCANCE PAZ FIN

CAPÍTULO 2 XOLOTL



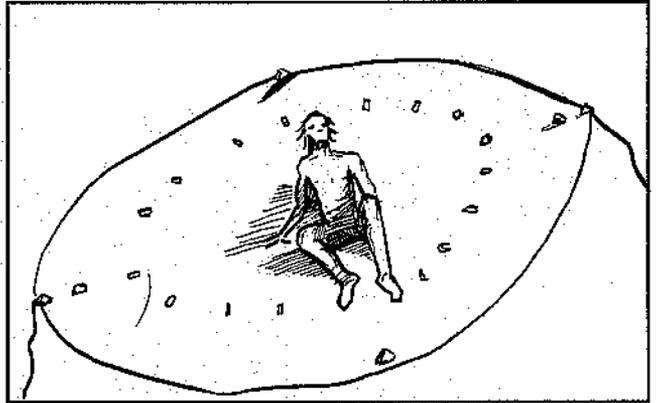
SI TE FIAS BEN
 EL TIEMPO SUFICIENTE
 CON ATENCIÓN
 VERÁS EN LA OSCURIDAD
 INDISTINTA
 QUE NO ESTÁ VACÍA
 Y TE DEVUELVE LA MIRADA
 TE MIRA A TÍ
 Y UNA VEZ QUE HAS VISTO
 TODO CAMBIA



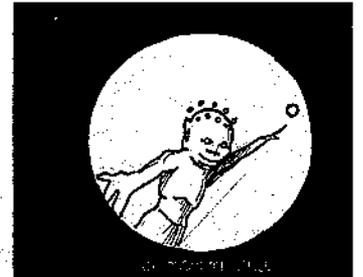
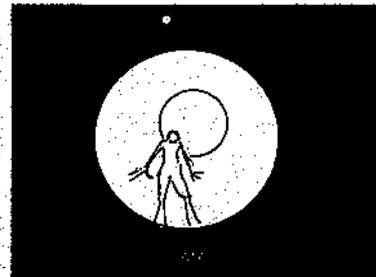
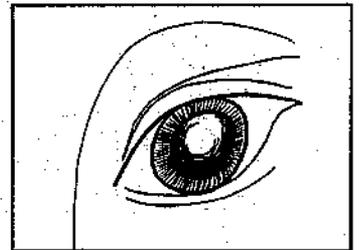
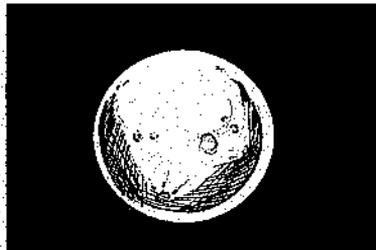
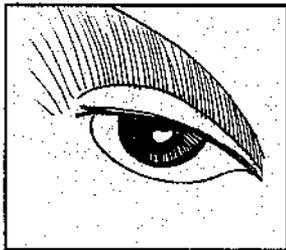
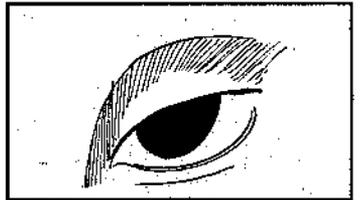
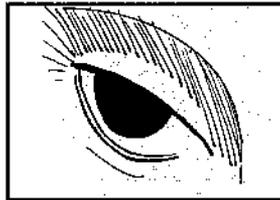
NO SÓLO LA GENTE HABLA
 HAY CIERTOS MOMENTOS
 Y CIERTOS LUGARES
 DONDE OTRAS VOCES
 SE ESCUCHAN CON CLARIDAD

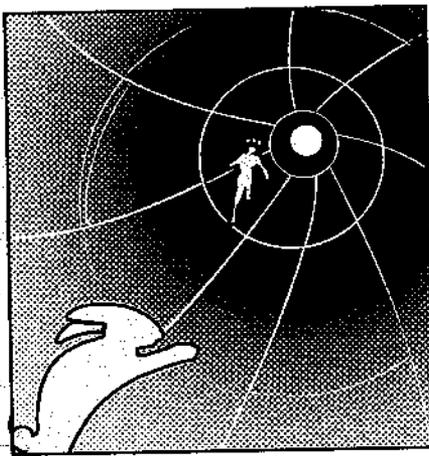
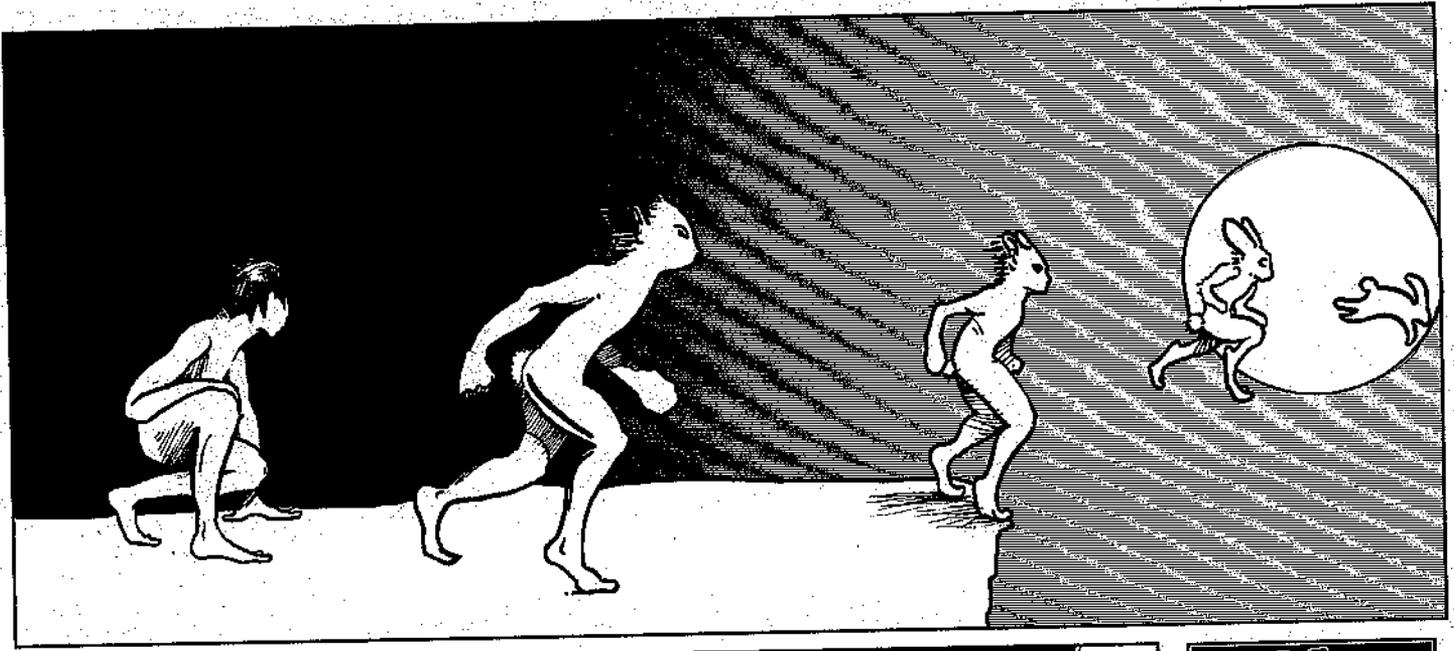


EN TODO TIEMPO HE ESTADO LISTO
 PARA APRESAR EL INSTANTE PRECISO.
 Y PARARME EN EL ENCUENTRO DE LAS
 DOS ETERNIDADES: PASADO Y FUTURO
 QUE ES JUSTAMENTE EL MOMENTO
 PRESENTE.



ARIZONA, 1910 D.C. 12 AM.



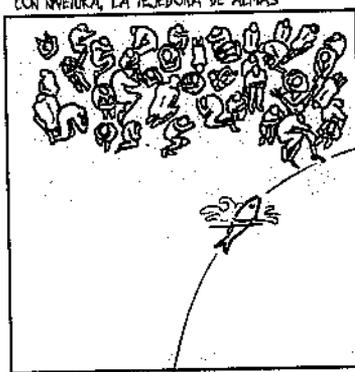
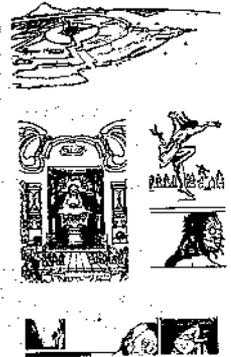
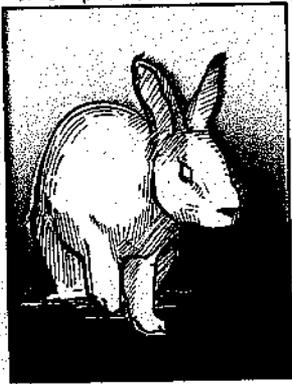


DE ESTO QUE VES HACE UNOS 10000 AÑOS

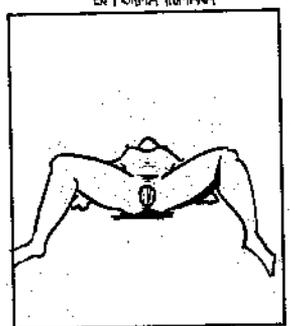
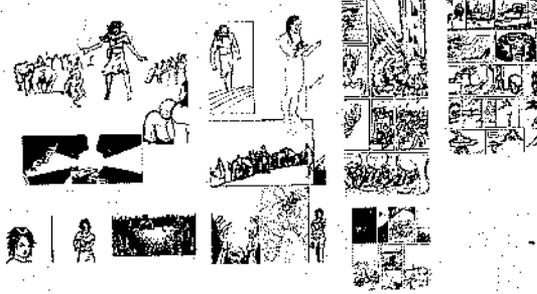
Y HOY POR FIN

CON UNETUKA, LA TEJEDORA DE ALMAS

REGRESA EL ESPÍRITU DE AQUEL DIOS CREADOR A LA TIERRA



EN FORMA HUMANA



ENCUÉNTRALO Y AYÚDALO

EN UNA COMUNIDAD EN MEDIO DEL DESIERTO...

¡LO MENOS VIMOS! VIMOS AL MUNDO SANTI
¡NO HAY DUDA! COSECHA EN EL MUNDO

CORRÍA COMO EL VIENTO
CON RUMBO AL SUR

LE HABLAMOS Y NOS
SABÍAMOS. TENÍAMOS SU Y BARRICIÓN



NO SOFRIAMOS MÁS
JAMÁS HABLADO CON EL MUNDO MÁGICO
QUE NACIÓ DE LOS PEDERNIAI
¡FUI AL PASADIZO!
DE LA MUERTE HUMANA
¡MI ACERCAO MUESTRAS DE BARRIA
NOS CONOCÍ Y LO CONOCÍAMOS

FUE A BUSCAR A OTRO MUNDO
DIVIDIO LOS AÑOS EN LA DISTANCIA



CUANDO EL LLUEVE DE TODOS LOS MUNDOS HAY BEMOS MURRIDO. PERO EL NO FUE EL MISMO, ES MÁS
VINO QUE LAS ROSAS Y MÁS BARRIDO QUE EL VIENTO
PERO YA DE BARRIA POR QUE NAL ESTÁ DICHO QUE LLUEVE

A ENCONTRAR CIERRA AUNDA
SI HAY EN LA CERRTE MÁS
JACAMOS EL FIN Y LO
CON EL EN BARRIDO

CUANDO LLEGUE DONDE HAY
TALABARRA EN EL CIBLO Y BARRIOS
DE MARRA.

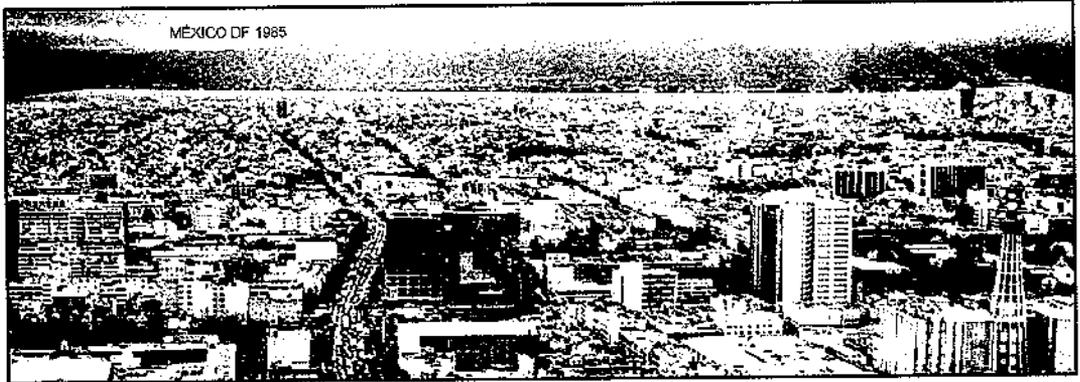
¡DUNDA! QUE BARRIDA A LA HUMANA, PERO ISO SÓLO BARRIA
BARRILLAS BARRIAS QUE MARRA. NOS DIO EL MUNDO Y QUE
BARRIBARRA EN LOS CUATRO BARRIOS. BARRA QUE BARRIOS



AQUÍ ES AQUÍ
POR FIN



MÉXICO DF 1985



¡DÓNDE?

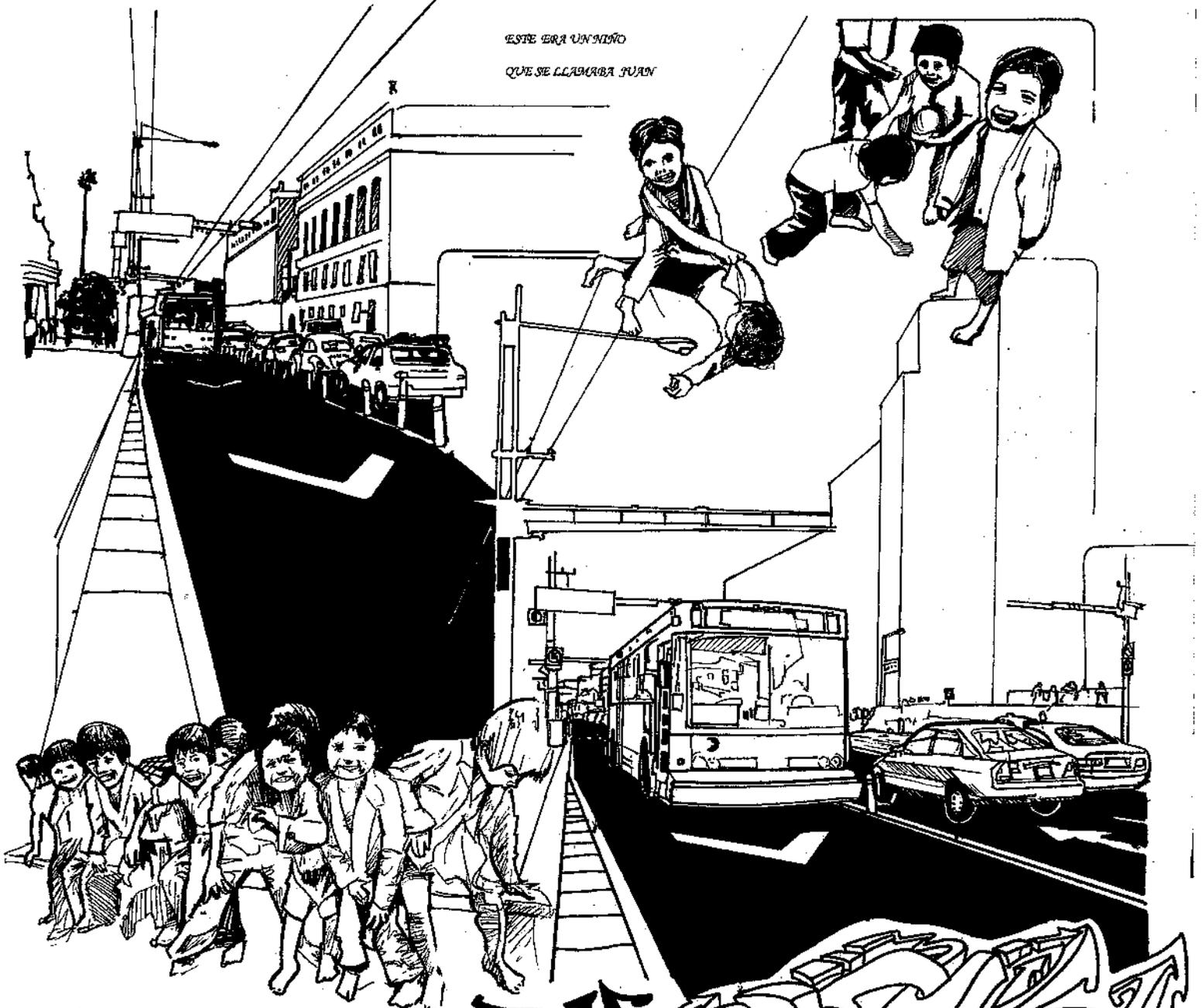


¡DÓNDE?



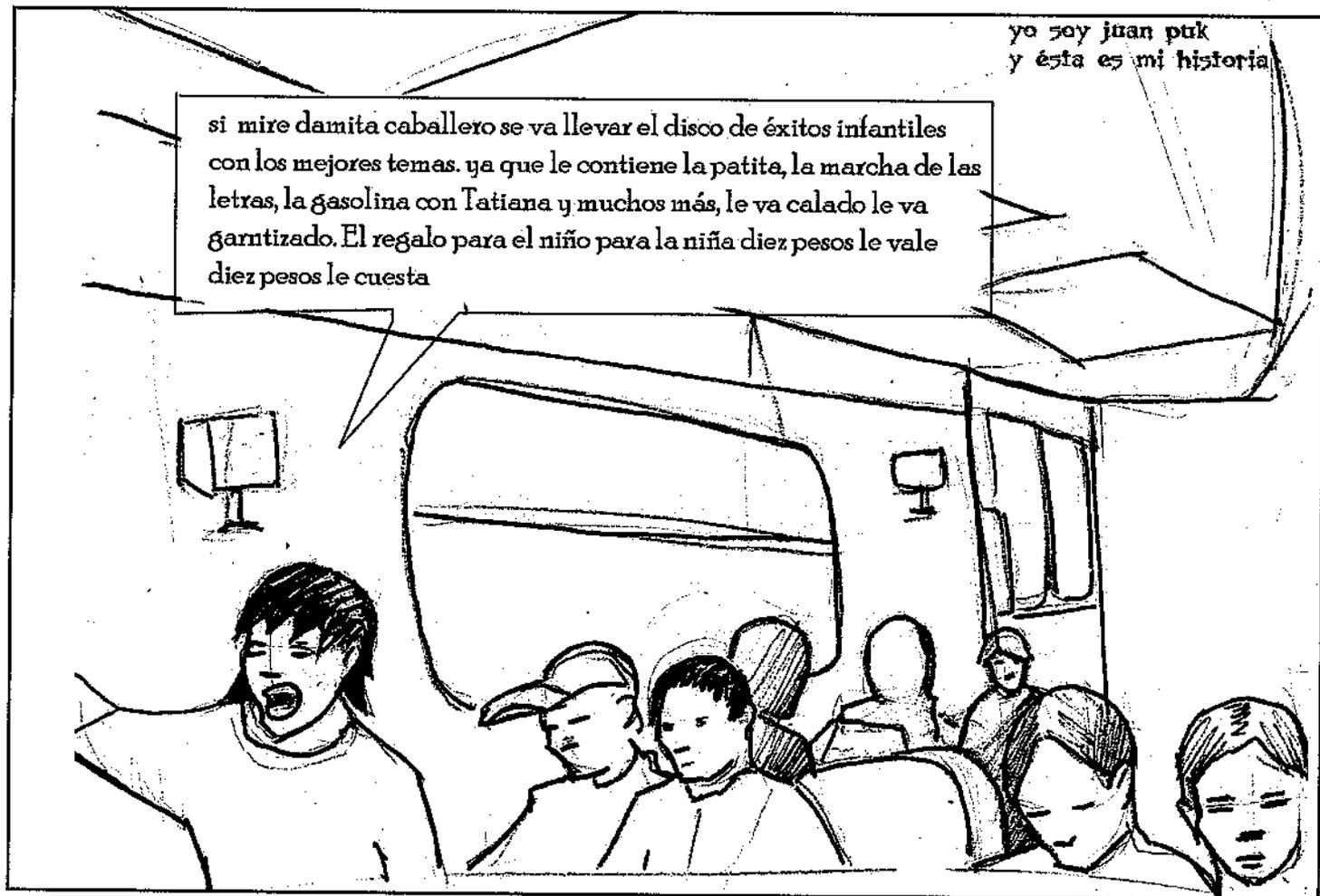
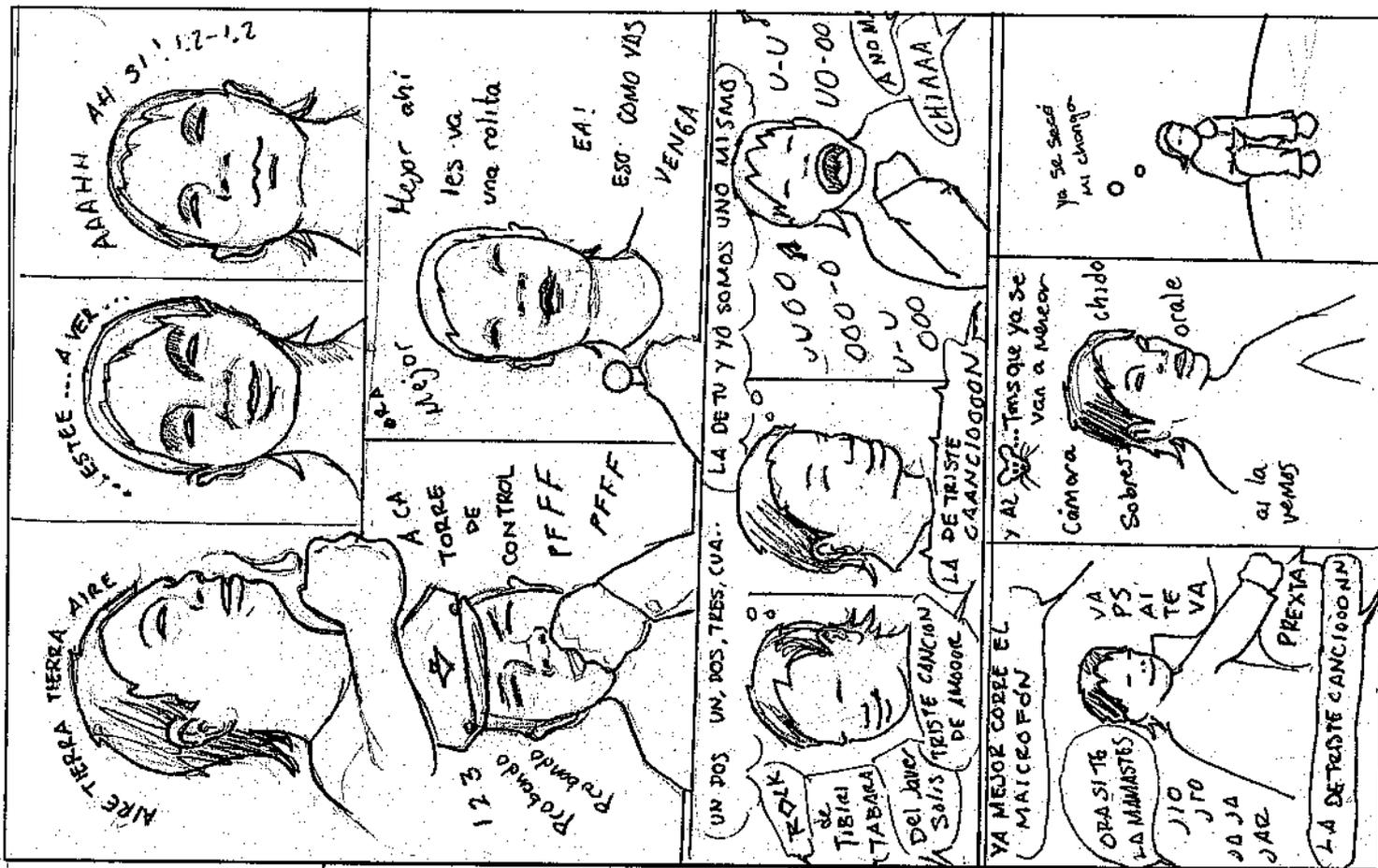
¡AHÍ! ¡ESELLA!

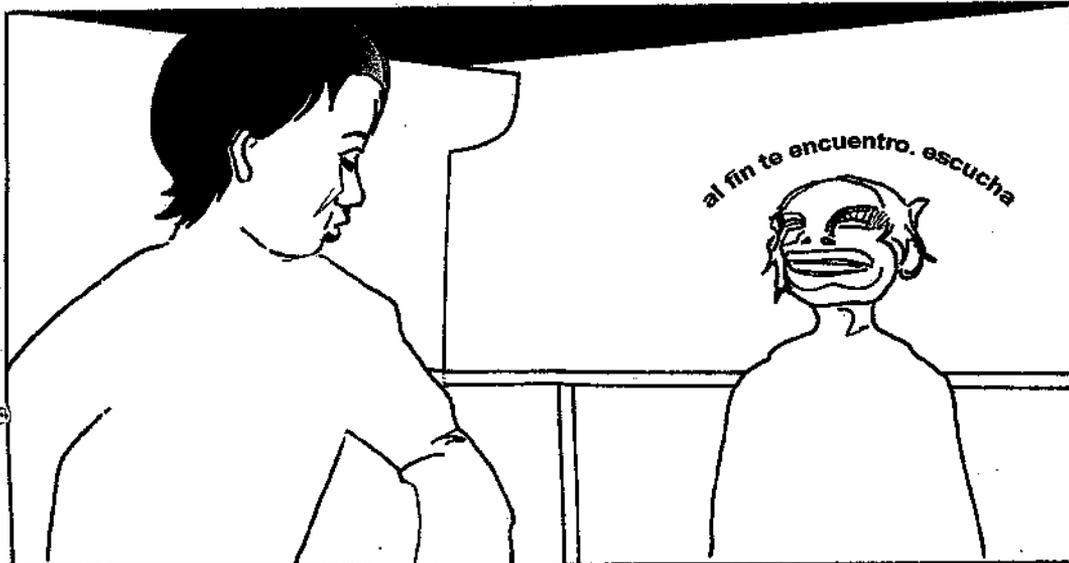
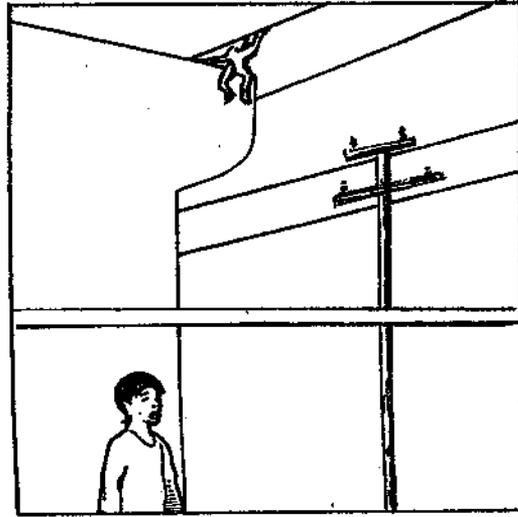
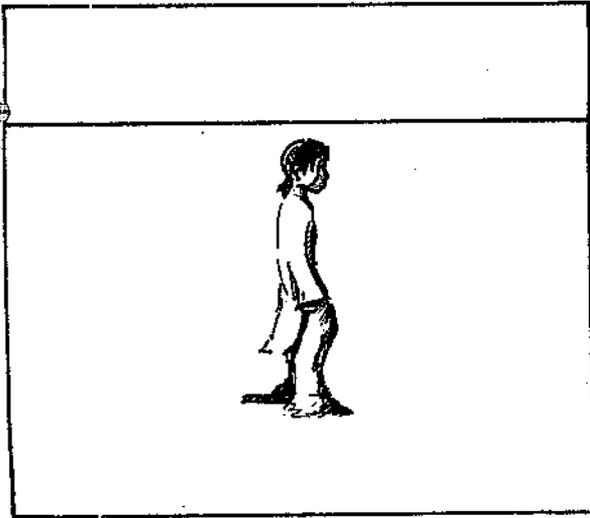
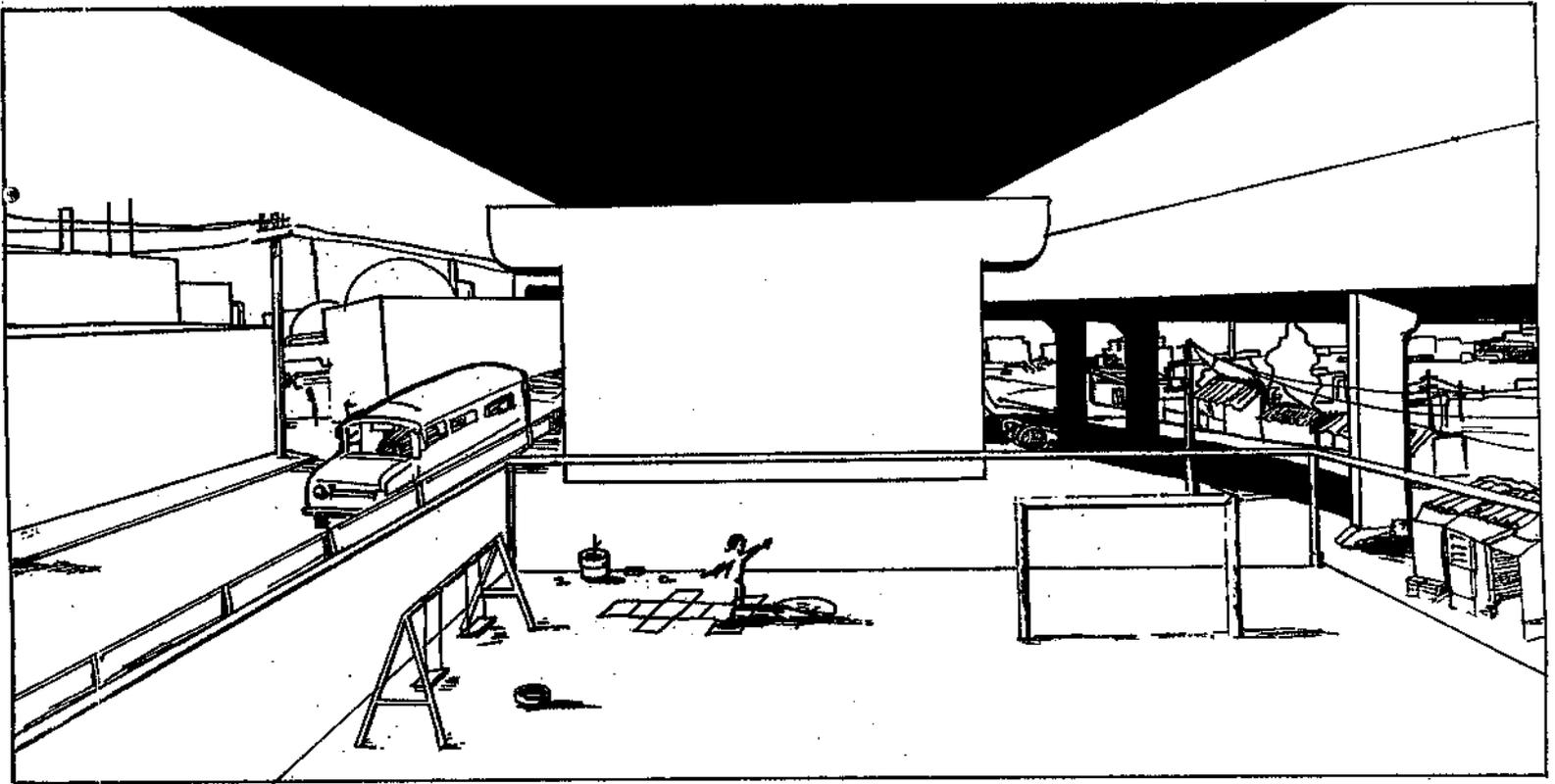
ESTE ERA UN NIÑO
QUE SE LLAMABA JUAN



JUAN PUK





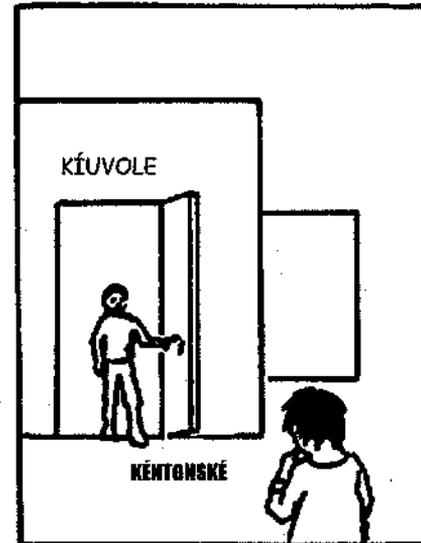
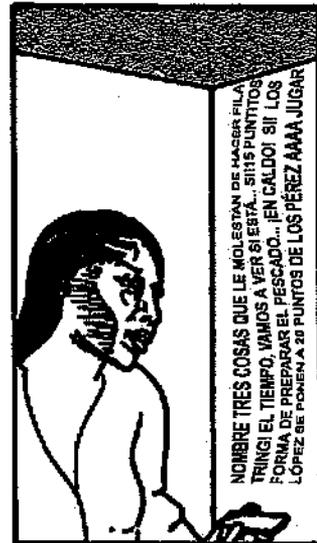


Ten cuidado. Los hombres no viajan sobre montañas, caen sobre tumbos de tierra..



DÍA MOVIMIENTO

XOLOTL CAYENDO DEL CIELO CON ANTORCHA

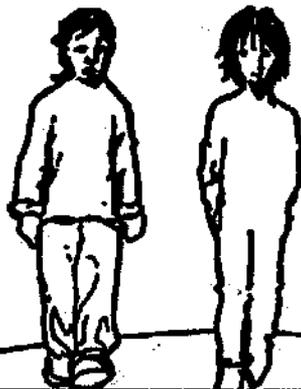


QUE TRANZA CHOLILLO, QUE BUENO QUE CHIFLASTE RECIO ESTABA BIEN JETÓN, SOÑANDO BIEN RARO.. SONÉ A UN NEGRITO BIEN VACIADO. ME DECÍA QUE YA NOS CONOCIÁMOS ME CONTÓ COSAS DE MI MAMÁ Y EL ESPOSO DE MI MAMÁ, EL ANGELO ÉSE, QUE ME CAE MÁS MAL DESDE LO DE LA GRANJA Y EL SIQUIATRA... YA SABES..DECÍA EL NEGRITO QUE ME ENGRANJÓ PARA QUE NO ESTUVIERA YO CUANDO SE ROBABA EL ALMA DE MI JEFA

... IRA CHOLO YO SÉ QUE A LO MEJOR NO ME CREES PERO ESE SUEÑO FUE BIEN REAL Y ME DIJO UNAS COSAS QUE SÍ SON CIERTAS. HACE COMO UN AÑO CUANDO SE ARREJUNTÓ MI AMÁ CON ESE GÜEY YO SONÉ AL MISMO NEGRITO Y ME DIJO QUE EL ANGELO ERA UN NAGUAL Y QUE LO ESPIARA CÓMO SE ECHABA UNA MAROMA EN EL PATIO Y SE HACÍA ANIMAL , Y UN DÍA YO LO VÍ QUE SI LO HACÍA, PERO PSS SE PORTABA BIEN CON MI AMÁ. Y NO PARECÍA MALA PERSONA, PERO HACE UNOS MESES QUE ESTÁ DE CÁBULA Y MI MAMÁ ESTÁ COMO IDA, NO ES TRISTEZA ES ALGO PEOR Y SE LO ESTÁ HACIENDO ESE ÑOR.. NOMÁS QUEDA UN REMEDIO Y ES MATARLO ANTES QUE TODO SE PONGA PEOR I Y EL NEGRITO YA ME DIJO CÓMO!

EL NEGRITO QUE SOÑASTE ES UN CHANEQUE. EL ÁNGELO Y ÉL TIENEN QUE VER. HACE TIEMPO QUE ANDAN MAQUIAVELANDO CÓMO ROBARLE EL ALIENTO A TU MAMÁ, AHORA POR FIN SE LO SACARON EN LOS SIETE DÍAS QUE ESTUVISTE DORMIDO CON EL ENCANTO QUE TE ECHÓ.. LO PEOR ES QUE YA TE ENCONTRÓ, AUNQUE SÓLO EN EL SUEÑO, SABE DÓNDE ESTÁS Y NO TARDA EN VENIR TE METIÓ IDEAS. PARA ESO ES MUY BUENO Y MAÑOSO, POR ESO MUCHOS LOS SIGUEN, PERO TÚ NO TENGAS MIEDO PORQUE ASÍ NO TE HUELE. AHORA QUE SALISTE DE TU CASA NO DEBES VOLVER. HA LLEGADO EL MOMENTO DE QUE CONOZCAS AL AMIGO. ES OTRO NEGRITO Y ES EL ÚNICO QUE NOS PUEDE AYUDAR A RECUPERAR EL ECAÑUL DE DOÑA YARA, TU MAMÁ, Y REGALARTE SUSTANCIA DE TIEMPO.

VAMOS, QUE DESPUÉS DE ESTE SUEÑO TODO SE VA A PONER PATAS PARRIBA



Y SI ACASO JUAN NO SE HUBIERA HUIDO, AHORA SERIA

EL CANALLA...

ME LA VAN A PAGAR TODOS LOS QUE ME JUGARON CHUECO

Y tú el Primero

óilo bien putín

¡¡¡ MUA JEBEN!!!

Bola de gjetas

TOME CULO

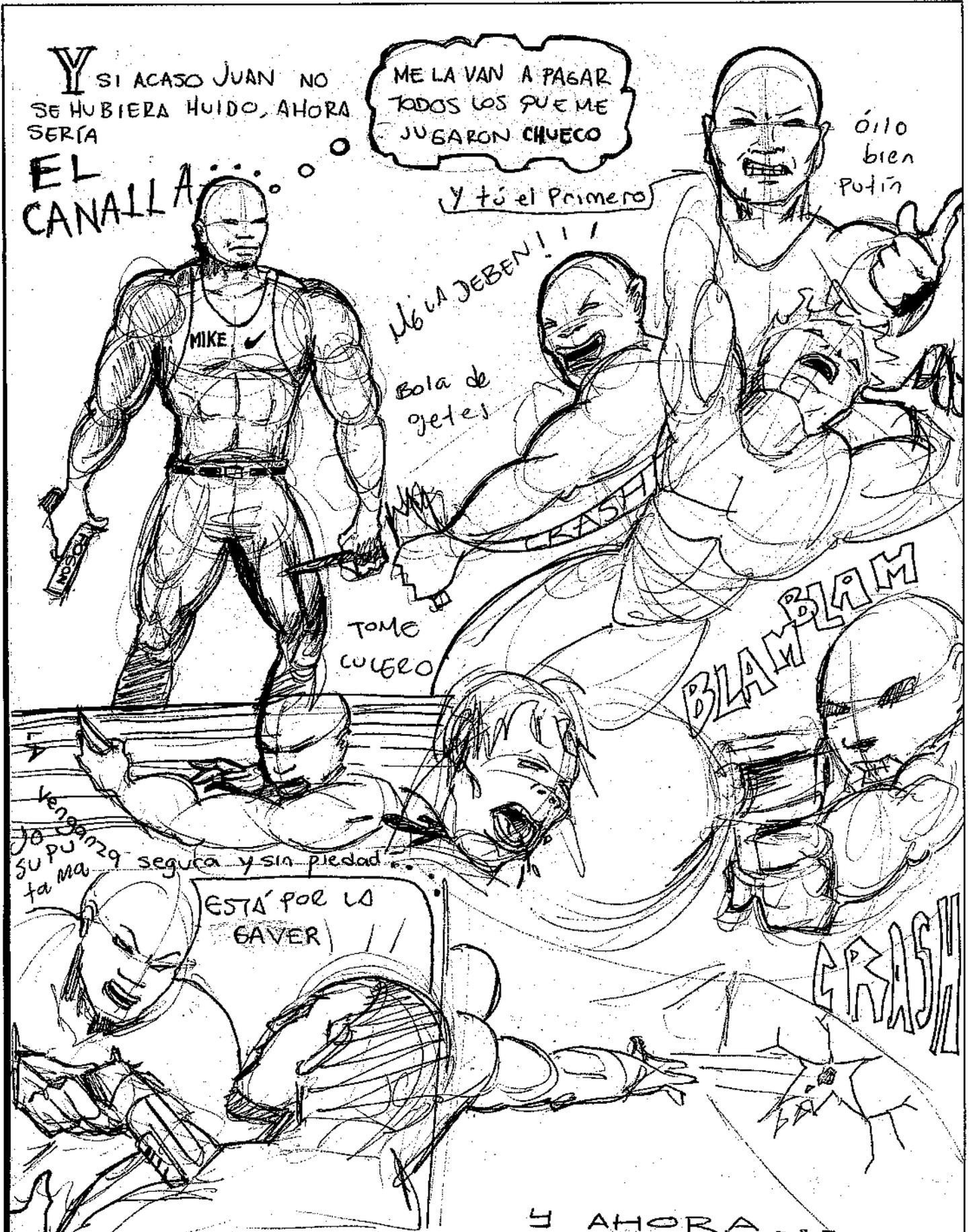
BLAM BLAM

¡¡¡ venga su puta madre segura y sin piedad ta ma

ESTA' POR LO GAVER

CRASH

Y AHORA...



ERES EL OBSERVADOR Y A LA VEZ REALIZADOR DE TU PROPIA HISTORIA. ASÍ COMO DE LA HISTORIA DE TU ESPECIE, Y PUEDES AMPLIAR ESA CAPACIDAD AGUDIZANDO TU COMPRENSIÓN COMO OBSERVADOR DE TU PASADO Y TU PRESENTE

CUANDO NACES TU ALMA (O ESO A LO QUE LLAMAN ALMA) HA RECORRIDO YA UN LARGO CAMINO. TU ESPÍRITU PUEDE PUDIENDO MORAR EN ALGO COMO LO QUE LLAMAN "PARAÍSO" HA DECIDIDO VOLVER AL MUNDO POR BONDAD PERO CORRIENDO UN GRAN RIESGO, PUES AL NACER SE OLVIDA TODO Y PUEDES PERDERTE EN LA CONFUSIÓN DEL APEGO Y LA AVERSIÓN. AHORA EMPIEZAS A RECORDAR Y SI TU MENTE NO ESTÁ TURBIA TODO SE SEGUIRÁ ACLARANDO A PARTIR DE AHORA. HAY QUE APRESURARSE BUSCA AGUA SUBTERRÁNEA Y NO TENGAS MIEDO, SI ESTÁS TRANQUILIZADO EL TE ENCONTRARÁ A TÍ

MITLA

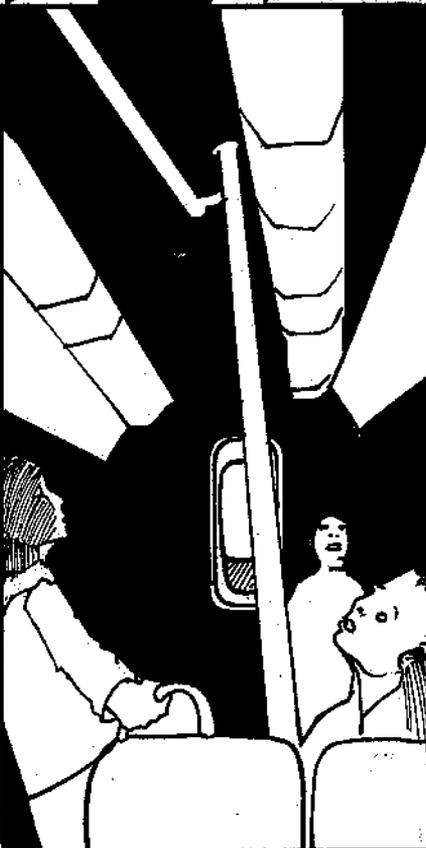
EN TODO ESTE TIEMPO EL CHANEKE TE HA ESTADO BUSCANDO Y NO TE RECONOCIÓ AUNQUE TE TENÍA ENFRENTÉ. TAL VEZ PORQUE TE HA ESTADO PROTEGIENDO EL OTRO CHANEKE O PORQUE ANDA BIEN MOVIDO HACIENDO SUS SEIS MALDADES ANTES DE QUE DÉ LA HORA

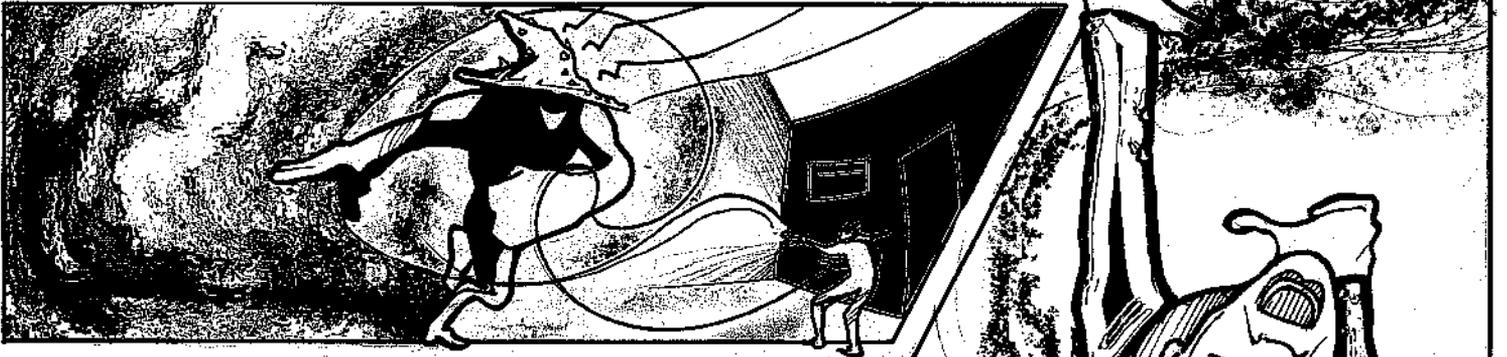
¿PERO QUÉ TENGO YO QUE VER CON ESE NEGRITO Y QUÉ HAGO AHORA?



HACE MUCHÍSIMO TIEMPO EXISTISTE COMO DIVINIDAD Y ENCARGASTE A ESTE CHANO QUE TE TRAJERA ALGO EN EL MOMENTO ADECUADO (QUE ES AHORA) PERO LO SIGUÓ OTRO LES EL NEGRITO MALDOSO QUE SOÑASTE Y ASÍ ANDAN ESTOS DOS PELEANDO, SON MUY VIEJOS Y PODEROSOS ASÍ QUE HAY QUE ANDARSE CON CUIDADO

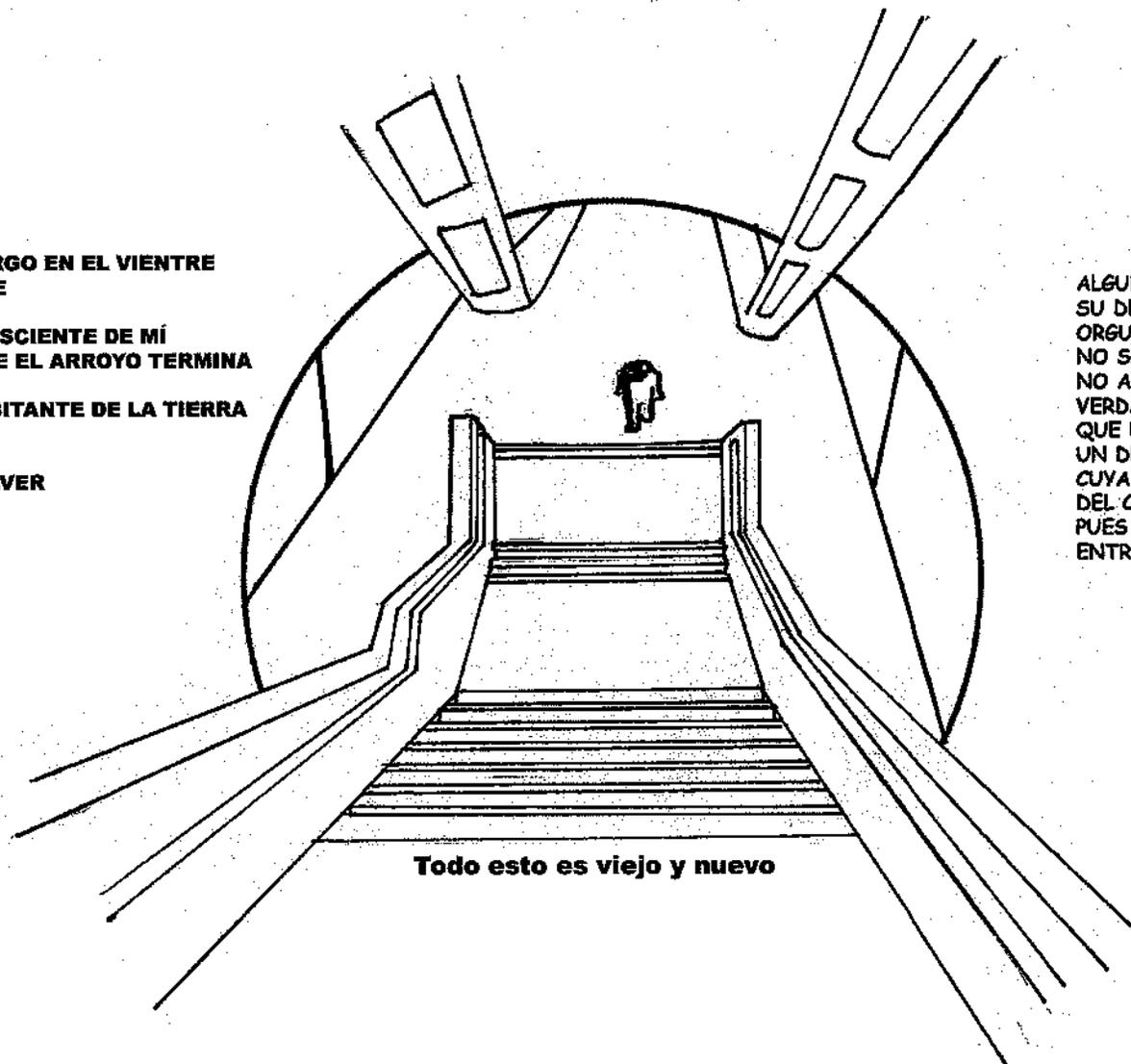
NO DEBES PLATICAR EN TU MENTE SINO ESTAR ATENTO Y EN SILENCIO HASTA QUE LO VEAS, TAL VEZ NOS VOLVAMOS A VER





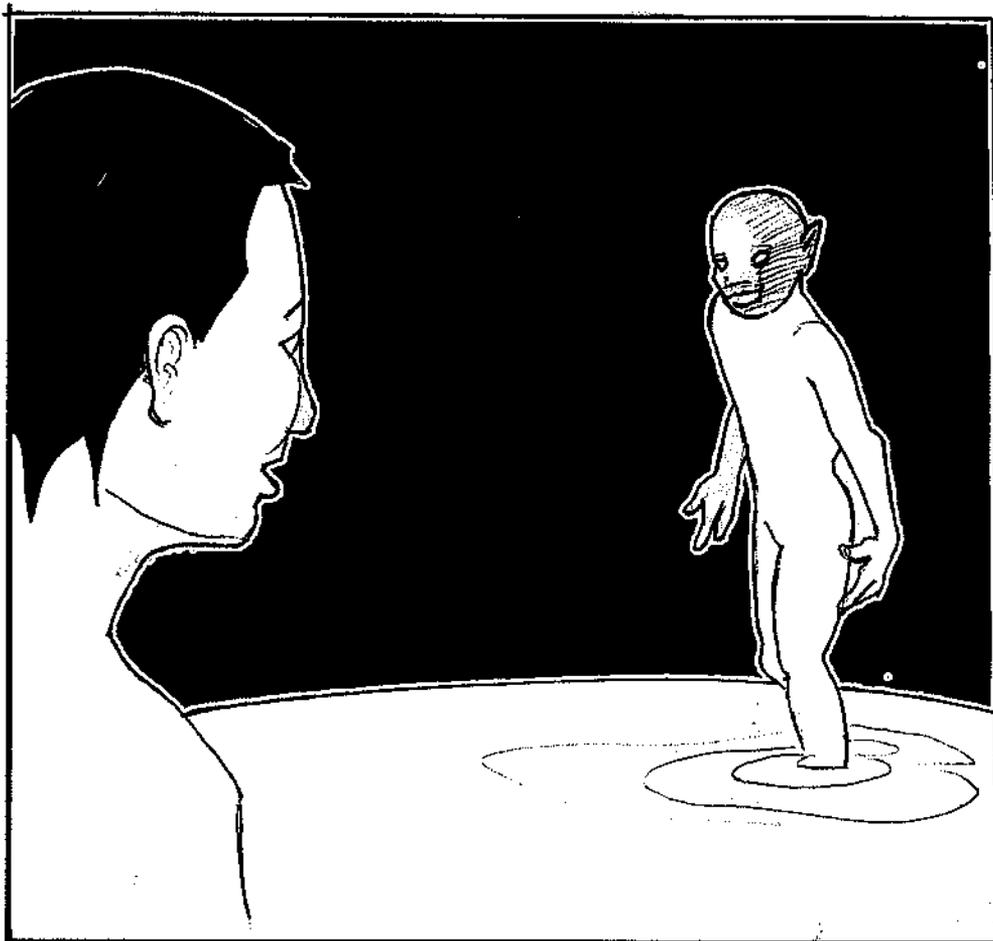
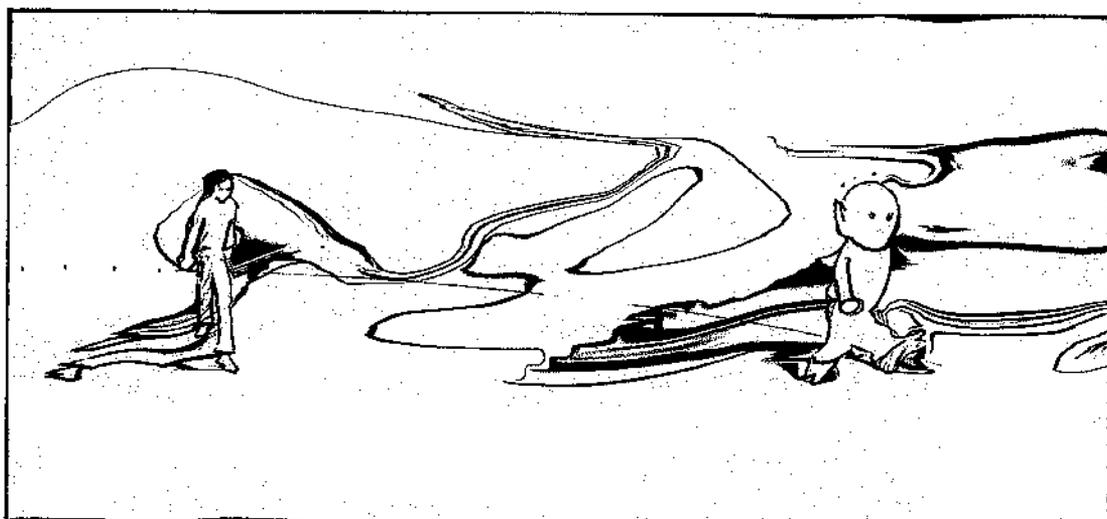
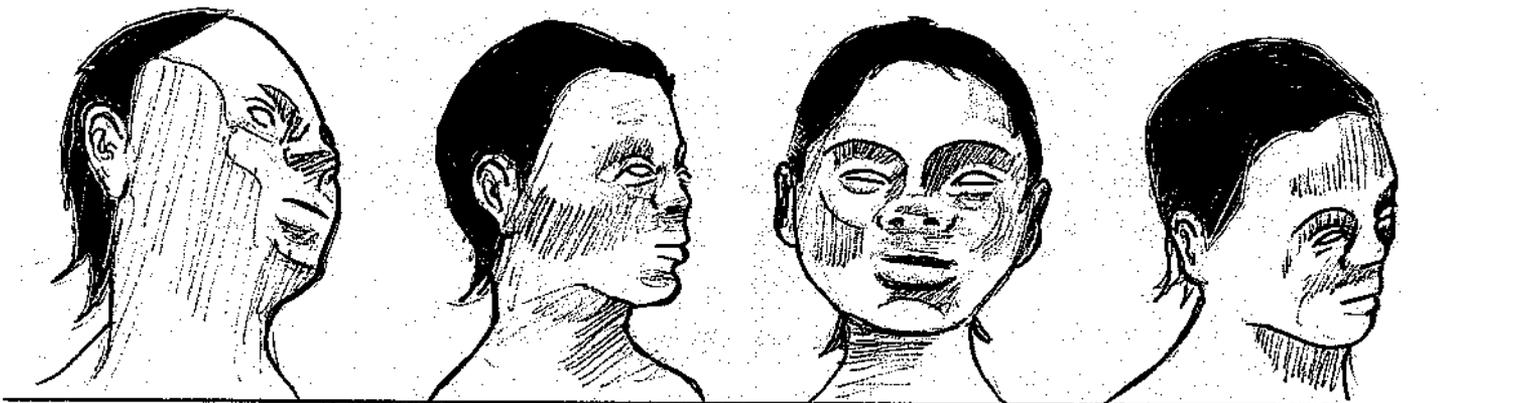
**MIENTRAS, PUUK BAJA CADA VEZ MÁS DENTRO DE LA TIERRA
BUSCANDO AGUA SUBTERRÁNEA Y AL MISTERIOSO "AMIGO"
DEL QUE LE HABLÓ XOLO**

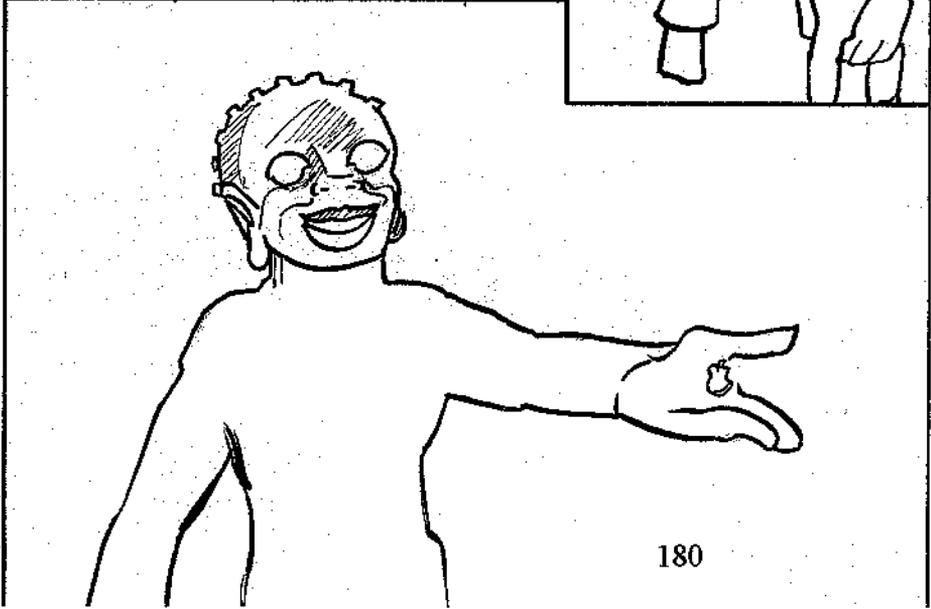
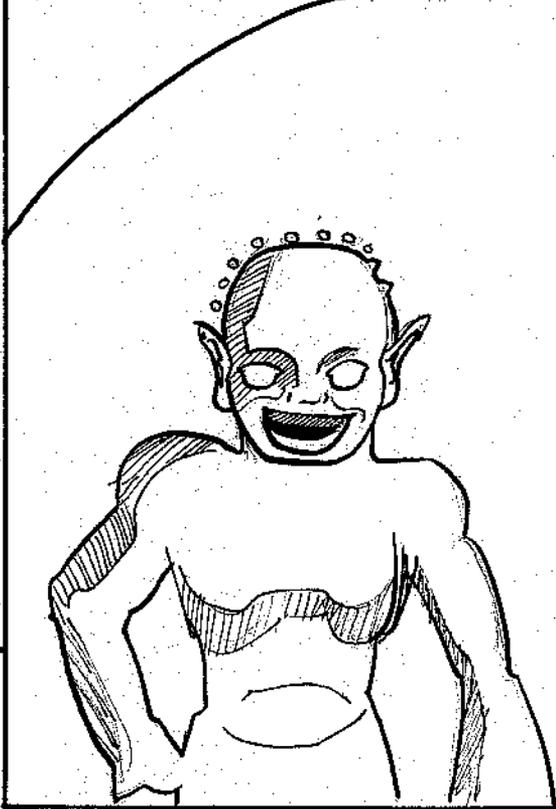
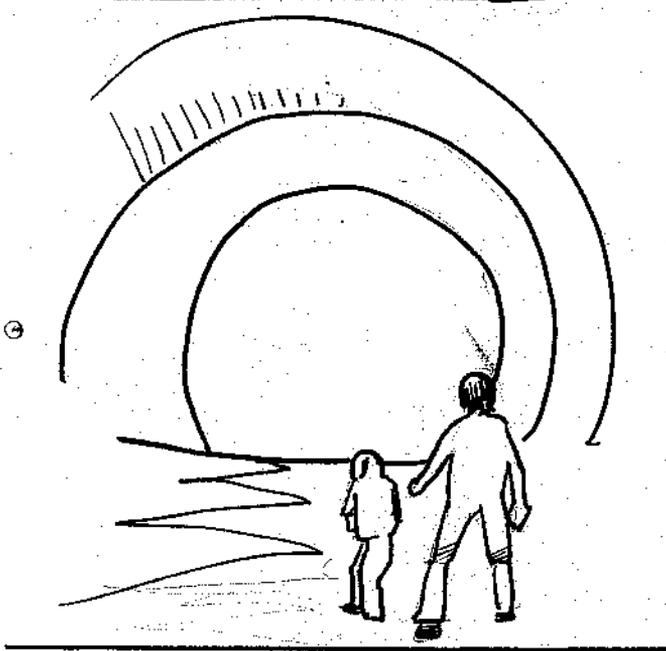
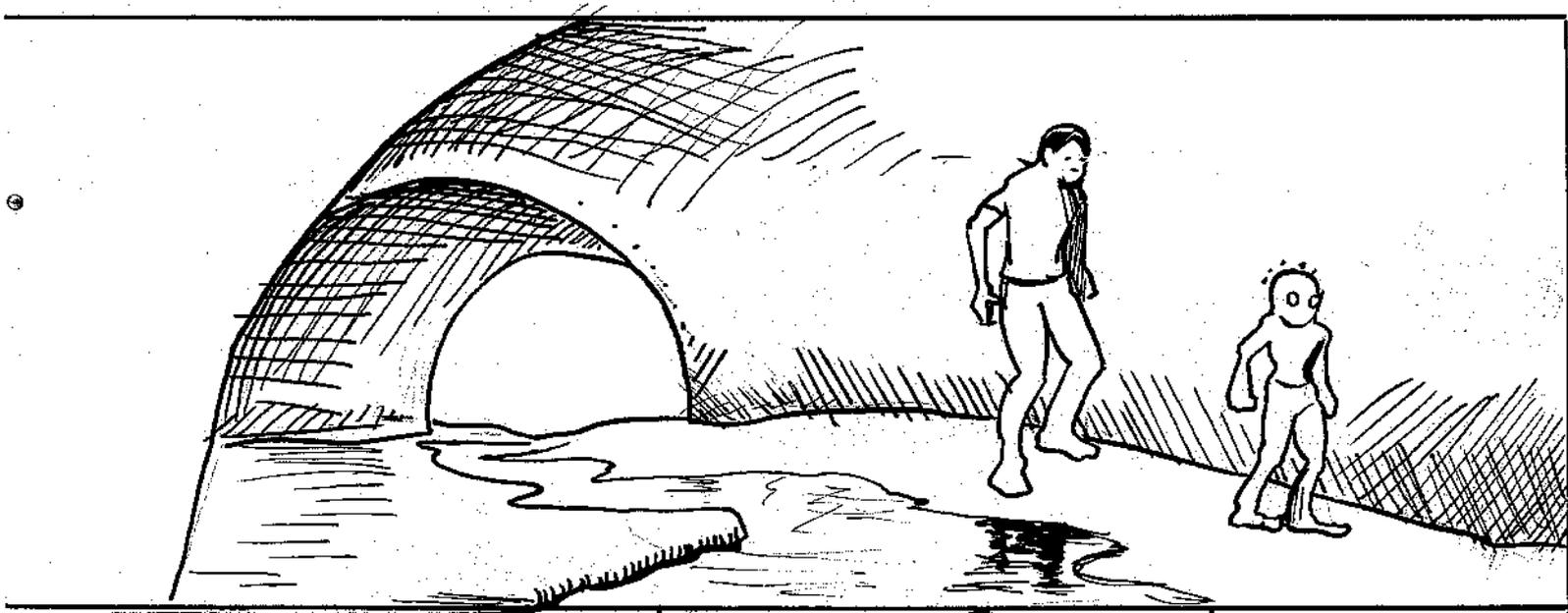
**ESTA TARDE ME ALBERGO EN EL VIENTRE
DEL CERRO DEL NORTE
ANDO SOLO POR AHÍ
CONTEMPO, SOY CONSCIENTE DE MÍ
LLEGO AL SITIO DONDE EL ARROYO TERMINA
ME SIENTO Y MIRO
ENCUENTRO A UN HABITANTE DE LA TIERRA
Y DEL TIEMPO
HABLAMOS Y REÍMOS
NO PENSAMOS EN VOLVER**



**ALGUNOS SE ENORGULLECEN DE
SU DESTREZA
ORGULLOSOS DE SUS HAZAÑAS
NO SABEN LO QUE SUCEDE AL CUERPO
NO APRENDEN DEL MAESTRO DE LA
VERDAD MISTERIOSA
QUE ENCUENTRA EL MUNDO EN
UN DETALLE
CUYA ALMA BRILLANTE ESTÁ LIBRE
DEL CIELO Y DE LA TIERRA
PUES CABALGANDO EN EL CAMBIO
ENTRA A LA LIBERTAD**

Todo esto es viejo y nuevo





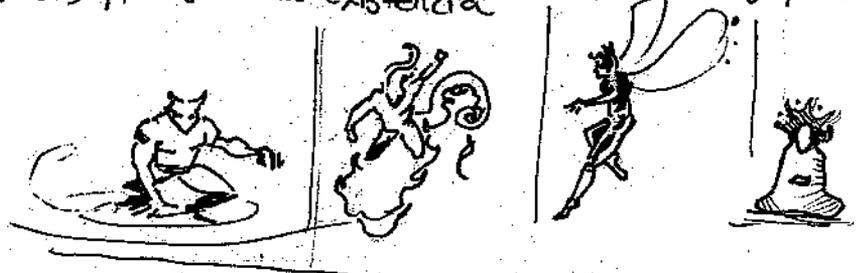
EN EL PRINCIPIO
DE LAS COSAS

PROLOGO

Del choque de inmensas fuerzas



SURTIERON CREADORES Y DESTRUCTORES Con distintos poderes
En diversos planos de la existencia



NACIÓ EL HOMBRE ... y fue dotado de sentidos
(6) con los que captar la dimension de
la materia

DESPUES fue DOTADO tambien de emociones y de la MENTE. Asi captó
el 2º y 3er pulsar de la vida ... Pero el 4º Pulsar: el TIEMPO permanecio
desconocido y mientras los hombres tratan de aprehenderlo con los sentidos
básicos se alejan de la comprensión de la existencia y de la trascendencia. Se
aferran a la materia y no fluyen con el tiempo sino q sienten q deben luchar contra



TIEMPO Y ESPACIO
Lo no creado

El tiempo vuelve las rocas polvo .el polvo roca

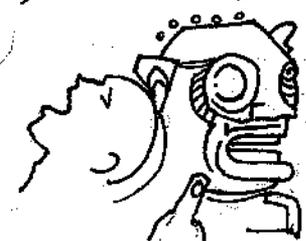
Antes se sabía que la REALIDAD en que vivimos
es una mera manifestación superficial de lo que ES

«La realidad es una estructura infinitamente más compleja
de lo que pensamos no es una existencia única sino fragmentada. Compuesta
por todo tipo de arcos girando alrededor de un eje principal q es la parte
en que vivimos» De DREAM SCIENCE Thomas Palmer

LA GENTE PUEDE PASAR DE UNA PIEZA A OTRA , GENERALMENTE
CAMBIANDO DE FORMA (P/ej MURIENDO)

Si no dejas pendientes x hacer , si no deseas NADA p/
tí. La necesidad d reencarnar disminuye

DESEAR ES CARGARSE E complicaciones x q LA CONSCIENCIA
NO ES UN INDIVIDUO , NO ES UN SER , NI UN YO , NI UN OTRO

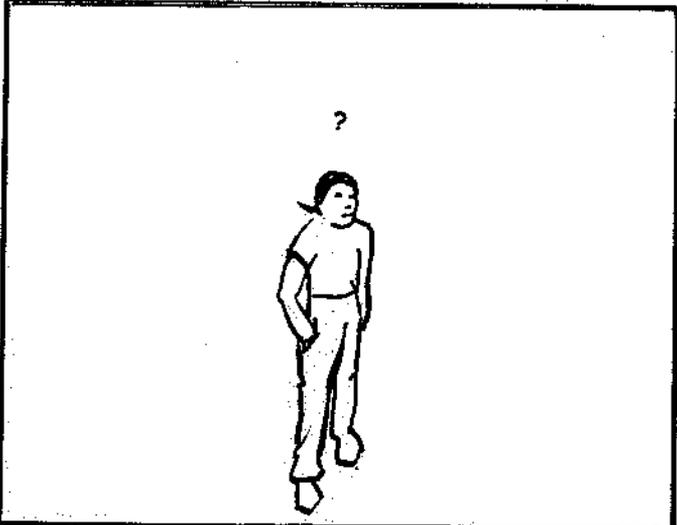


HAY NUBES BLANCAS EN EL CIELO
 GRANDES ACANTILADOS SE ELEVAN HACIA LO ALTO
 INTERMINABLES SON LOS CAMINOS DE LA TIERRA
 MONTAÑAS Y RÍOS OBSTRUYEN EL CAMINO:
 TE RUEGO QUE NO MUERAS.
 POR FAVOR TRATA DE VENIR NUEVAMENTE

SHU CHING

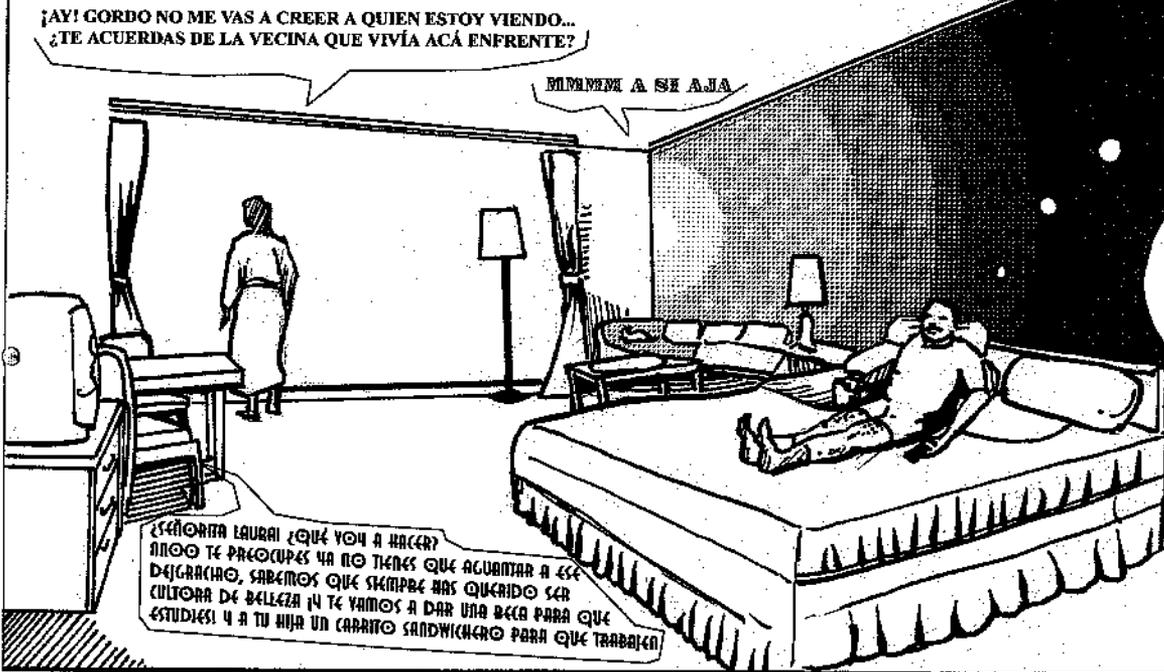


MÉXICO DF 2012, 11 AM



¡AY! GORDO NO ME VAS A CREER A QUIEN ESTOY VIENDO...
 ¿TE ACUERDAS DE LA VECINA QUE VIVÍA ACÁ ENFRENTE?

MIMMMM A SE AJA

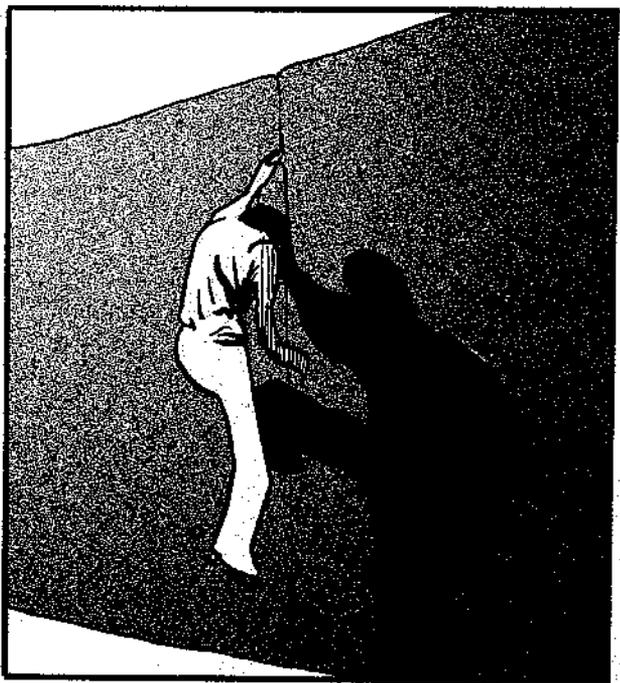


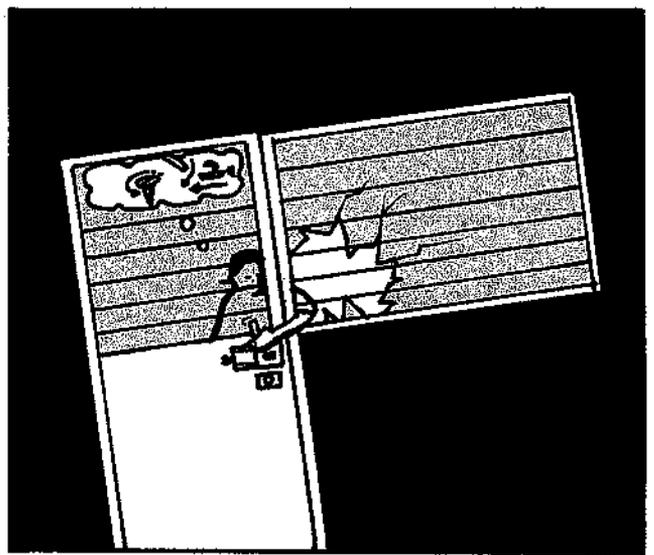
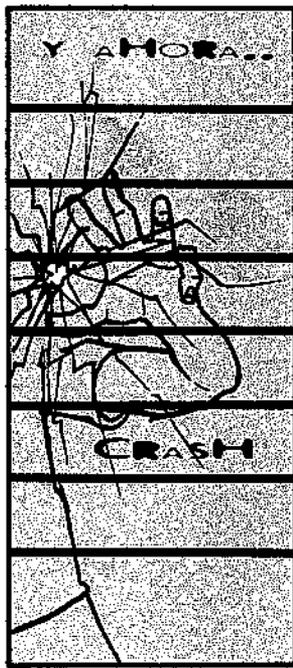
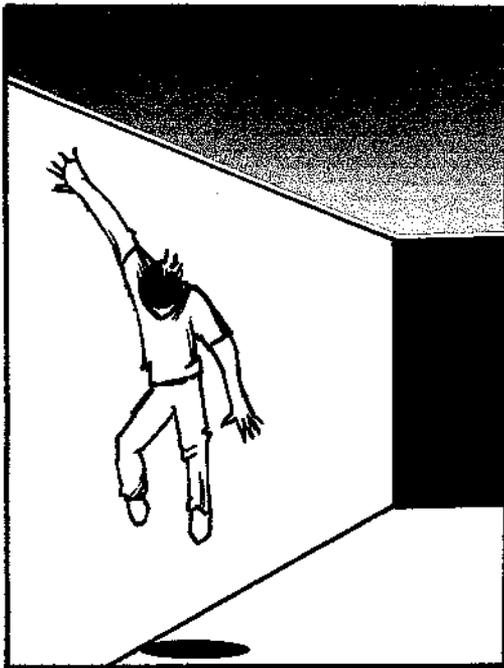
¿SEÑORITA LAURAI ¿QUÉ VOM A HACER?
 NUNCA TE PREOCUPES YA NO TIENES QUE AGUANTAR A ESE
 DEJACIANO, SABEMOS QUE SIEMPRE HAS QUERIDO SER
 CULTORA DE BELLEZA Y TE VAMOS A DAR UNA BECA PARA QUE
 ESTUDIÉS Y A TU HIJA UN CARRITO SANDWICHERO PARA QUE TRABAJE



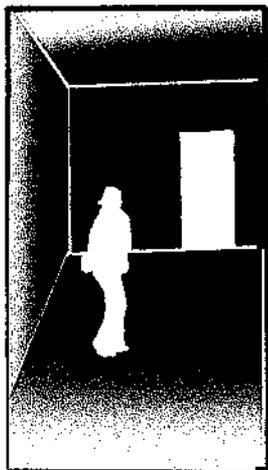
PUES QUE TE CREES QUE ESTÁ AHÍ EN LA BANQUETA UNO QUE ES IGUALITO A SU HIJO, PERO SU HIJO YA HA DE TENER COMO 30 AÑOS

SI MÍRALO A LO MEJOR HASTA ES SU NIETO DE LA VECINA. ¿QUÉ HABRÁ SIDO DE ELLA? ¿TE ACUERDAS CUANDO SE LA LLEVARON? ¿QUÉ HARÁ AHÍ ESE CHAMACO? SSS! ÍRALO SE VA A SALTAR

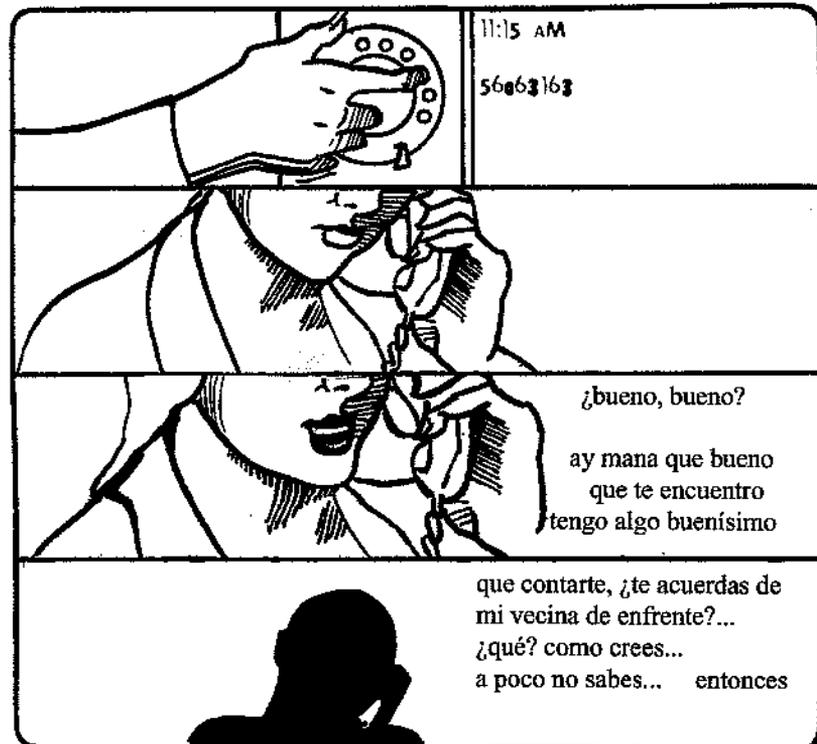
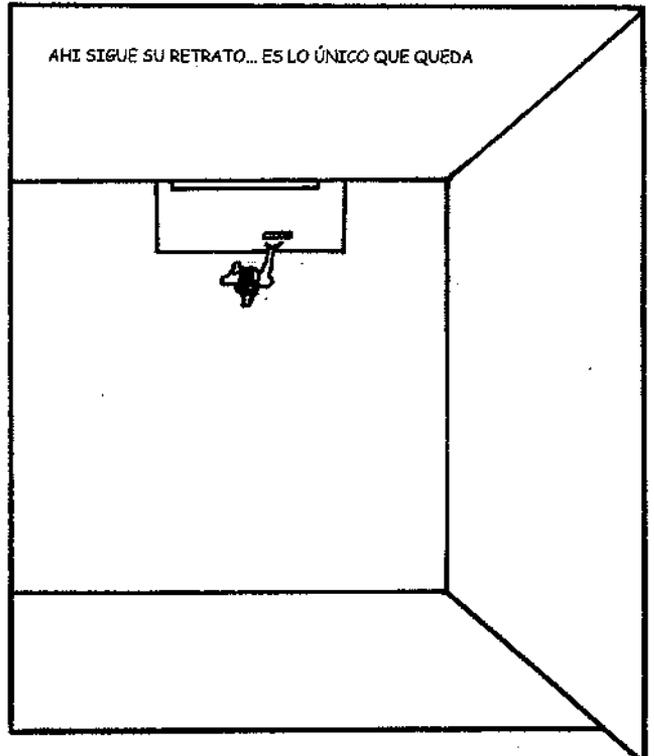




AHI SIGUE SU RETRATO... ES LO ÚNICO QUE QUEDA



QUÉ RARO
TODO SE VE VIEJO
AQUÍ ERA SU CUARTO

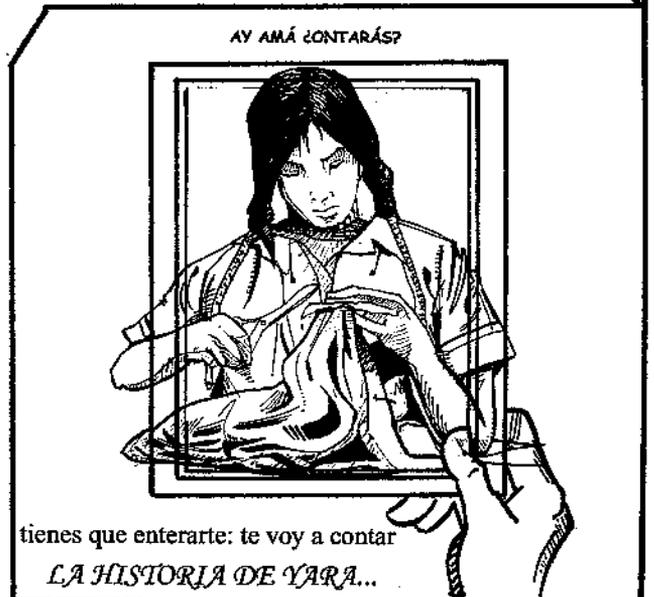


11:15 AM
56063163

¿bueno, bueno?

ay mana que bueno
que te encuentro
tengo algo buenísimo

que contarte, ¿te acuerdas de
mi vecina de enfrente?...
¿qué? como crees...
a poco no sabes... entonces



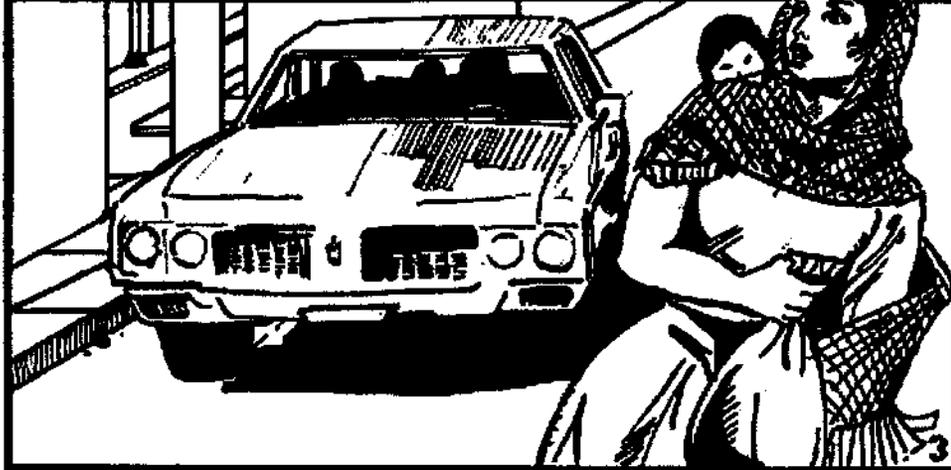
AY AMÁ ¿CONTARÁS?

tienes que enterarte: te voy a contar
LA HISTORIA DE YARA...

YARA VENÍA DE UN PEQUEÑO PUEBLO EN LA SIERRA DE GUATEMALA COMO MUCHA OTRA GENTE SALIÓ UN DÍA BUSCANDO REALIZAR UN SUEÑO, TAL VEZ CON LA ILUSIÓN DE DARLE UNA MEJOR OPORTUNIDAD A SU PEQUEÑO HIJO



PERO TODO ERA TAN DIFERENTE A SU PUEBLO QUE SEGURAMENTE A YARA LE PARECÍA COMO OTRO PLANETA



CUANDO LLEGÓ A LA CIUDAD DE MÉXICO SUPO QUE TAL VEZ AHÍ PODRÍA ENCONTRAR LO QUE BUSCABA



DESPUES DE MUCHO BUSCAR PASO POR UNA ELEGANTE TIENDA EN LA QUE SOLICITABAN UNA EMPLEADA. SE DIRIGIÓ AL NEGOCIO DE COSTURA SIN MUCHAS ESPERANZAS, PUES NO TENÍA EXPERIENCIA



CUANDO HABLÓ CON LA EMPLEADA ENCARGADA DE LAS CONTRATACIONES, YARA LE EXPUSO SU PRECARIA SITUACIÓN



RESIGNADA, YARA SE RETIRÓ PENSANDO EN QUE HARÍA PARA ALIMENTAR A SU PEQUEÑO EN ESA CIUDAD DONDE NO CONOCÍA A NADIE. MIENTRAS TANTO EL SR. DI ZORZI, DUEÑO DEL NEGOCIO LLAMÓ A LA EMPLEADA Y HABLÓ BREVEMENTE CON ELLA.



LA EMPLEADA SE MOSTRÓ INSENSIBLE A LAS SÚPLICAS DE YARA Y LA RECHAZÓ CATEGÓRICAMENTE ARGUMENTANDO QUE HABÍAN MUCHAS QUE SI ESTABAN CALIFICADAS PARA EL TRABAJO Y QUE DE NINGUNA MANERA PODÍA QUEDAR MAL CON EL PATRÓN QUE SE HALLABA EN ESE MOMENTO CHECANDO EL FUNCIONAMIENTO DE SU NEGOCIO DE MODAS.



RÁPIDAMENTE ESTA FUE A ALCANZAR A YARA Y LE DIJO QUE TENÍA EL EMPLEO, CON LA CONDICIÓN DE EMPEZAR A TRABAJAR DE INMEDIATO



AQUELLA OCASIÓN YARA Y ANGELO DI ZORZI NO CRUZARON PALABRA PERO FUE LA PRIMERA VEZ QUE SUS MIRADAS SE ENCONTRARON AUNQUE SÓLO POR UN INSTANTE.



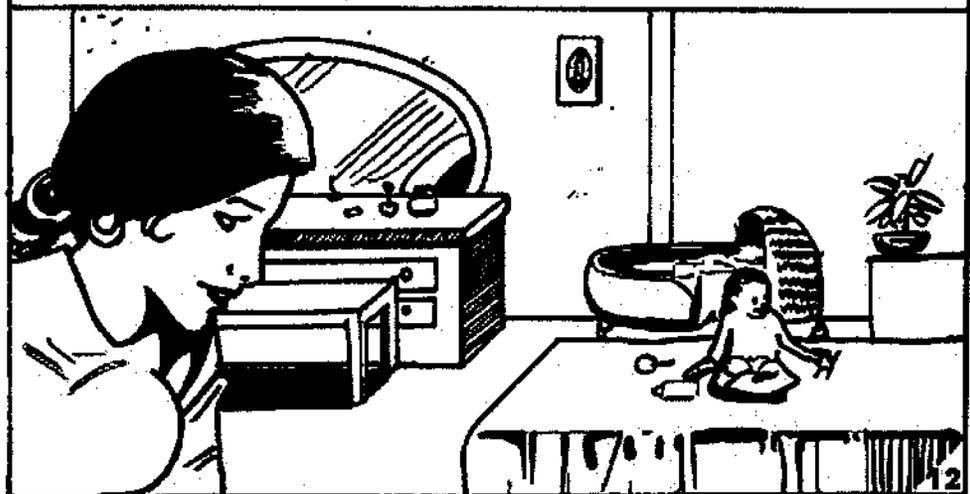
SE FUE A VIVIR A UN SAN JUAN QUIENSABEQUÉ ALLÁ POR TLANE EN UN CUARTITO MODESTO PERO CONFORTABLE



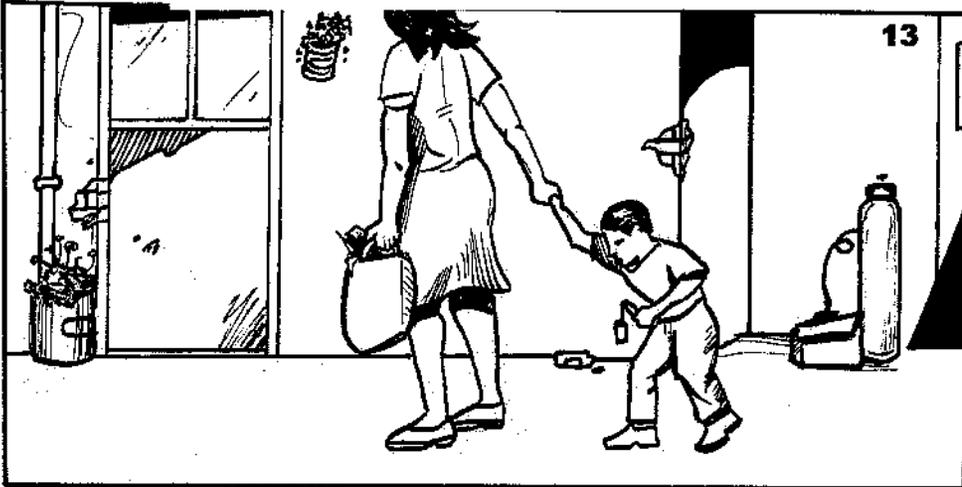
ASÍ EMPEZÓ A TRABAJAR COMO COSTURERA, PONIENDO SU MEJOR ESFUERZO CONSIGUIÓ ACOPLARSE AL DURO RITMO DE TRABAJO AQUELLA ERA LA COSTURA EN LA QUE MEJOR PAGABAN



AUNQUE NO GANABA PARA DARSE LOS GRANDES LUJOS TENÍA LO SUFICIENTE PARA VIVIR ELLA Y SU HIJO SIN DEMASIADA PREOCUPACIÓN



AUNQUE LA VECINDAD ESTABA BASTANTE FEA YARA NO LE IMPORTABA VIENDO CRECER A SU HIJO, A ÉL LE BASTABA UN BOTE PARA JUGAR



PERO CUANDO FUE CRECIENDO SE HIZO AMIGO DE LOS NINOS DE LA VECINDAD Y AHÍ FUE CUANDO EMPEZÓ A APRENDER MALAS MAÑAS



CIERTO DÍA, CUANDO ERA YA EMPLEADA DE CONFIANZA, YARA SE PUSO A PLATICAR CON EL SR DI ZORZI, LO QUE ERA UNA PLÁTICA DE TRABAJO PRONTO SE DIRIGIÓ A TEMAS PERSONALES.



AL POCO TIEMPO COMENZARON A SALIR. COMO YA NO TENÍA OTRO COMPROMISO, A MR. DI ZORZI NO LE IMPORTABA QUE LO VIERAN CON YARA EN LAS FIESTAS MÁS CONCURRIDAS, LOS QUE SABÍAMOS QUE ERA UNA DE SUS EMPLEADAS LO VIMOS COMO UN CAPRICHOS Y NO NOS IMAGINÁBAMOS LO QUE SEGUÍA.



"SUS LABIOS SE FUERON ACERCANDO SUAVEMENTE COMO UNA MAR POSEA BUSCANDO EL CALIZ DE UNA FLOR"



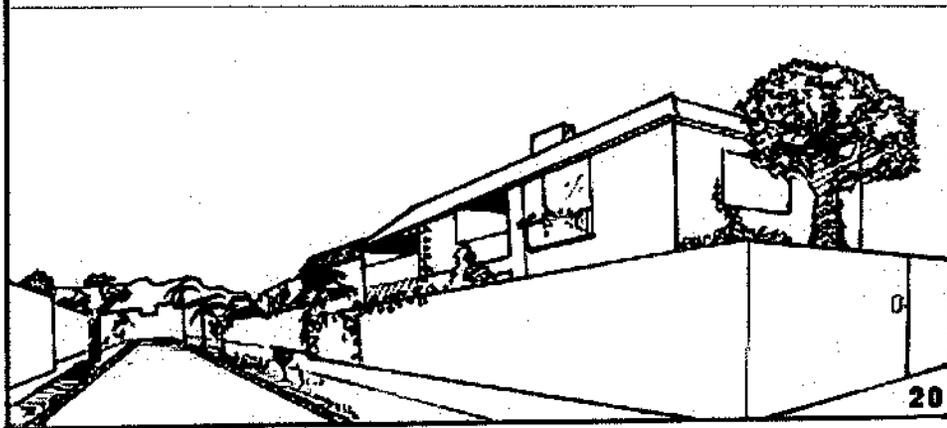
LOS LUGARES QUE MR. ZORZI FRECUENTABA ERAN TODA UNA NOVEDAD PARA YARA QUE SE SENTIA MARAVILLADA ANTE TODO ESTE MUNDO ANTES DESCONOCIDO PARA ELLA



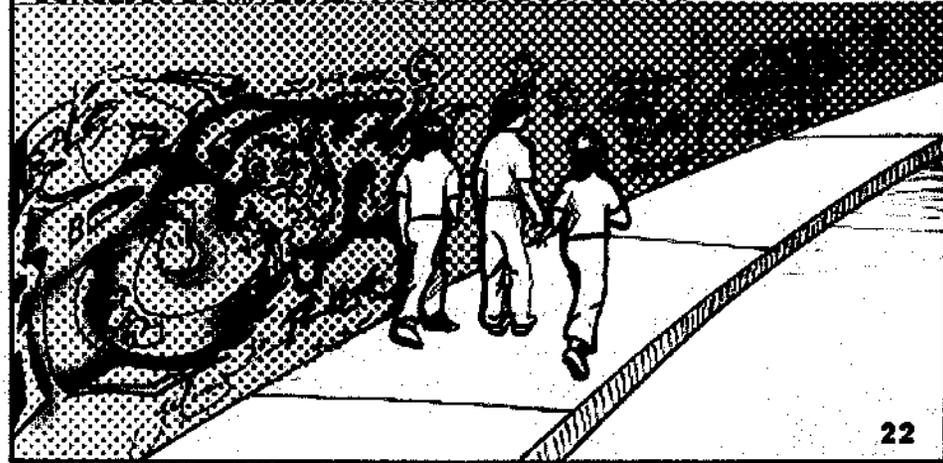
MR. ZORZI ERA TODO UN CABALLERO Y NO PERDIA LA OPORTUNIDAD DE HALAGARLA DE LAS MÁS DIVERSAS MANERAS. LO QUE CREÍAMOS QUE ERA UN JUEGO PARA ÉL, PARECÍA CADA VEZ MÁS FORMAL, ANTE EL DESENCANTO DE MUCHAS CHICAS DE BUENA FAMILIA.



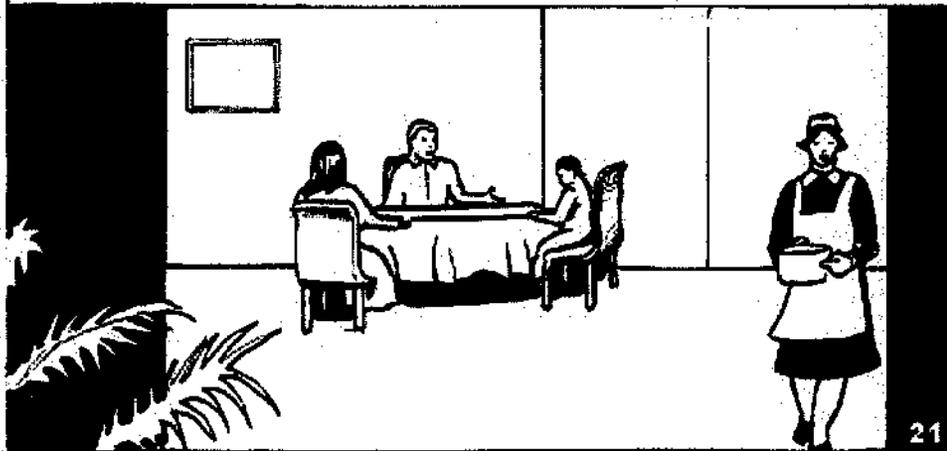
PARA TODOS FUE UNA GRAN SORPRESA QUE SE LA TRAJERA A VIVIR CON ÉL, AQUÍ EN LA CASA DE ENFRENTE, Y HASTA DECÍAN QUE YARA TENÍA ENTOLOACHADO A MR. DI ZORZI PORQUE HASTA BRUJA ERA. AUNQUE YO YA SABÍA QUE ESA NO ERA MUJER PARA ÉL, NO ME PODÍA IMAGINAR EL DRAMA QUE SEGUIRÍA.



PERO YA VES QUE ÁRBOL QUE NACE TORCIDO... UN BUEN DÍA EL NIÑO SE SALIÓ DE LA CASA. (YA TRAÍA LA MALA SANGRE DE SU MADRE), Y PUDO MÁS LA VAGANCIA QUE LOS BUENOS CONSEJOS DE MR ZORZI PARA QUE SE SUPERARA



AQUÍ EL NIÑO TENÍA TENÍA UNA MEJOR VIDA QUE ANTES, PODÍA TENER TODO LO QUE QUISIERA, A CAMBIO MR ZORZI SÓLO LE EXIGÍA LA OBEDIENCIA QUE SE LE DEBE A UN PADRE. QUERÍA INCULCARLE A SU HIJO ADOPTIVO LA DISCIPLINA QUE LO HABÍA LLEVADO A ÉL AL ÉXITO



SE FUE A VIVIR A LA CALLE, FÍJATE NADAMÁS QUE MALAGRADECIDO, PREFIRIÓ LA MALA VIDA Y LA DELINCUENCIA



1961

A PARTIR DE ENTONCES EL NIÑO SÓLO IBA A LA CASA CUANDO NO ESTABA MR ZORZI. UN DÍA ÉL RECLAMÓ A YARA EL QUE SU HIJO FUERA UN MALEANTE Y LE ECHÓ EN CARA SU DESALIÑO Y MALA ACTITUD.



EN AQUEL MOMENTO ENTRARON SORPRESIVAMENTE UNOS AGENTES POLICIALES EXIGIENDO VER A YARA PUUK Y A MR. ANGELO DI ZORZI



COMO YARA NO ACEPTARA SU RESPONSABILIDAD, ÉL SALIÓ ENOJADO Y LE DIJO AL FIN QUE ESTABA HARTO DE ELLA Y QUE SE OLVIDARA DE ÉL.



ANTE LA SORPRESA DE MR ZORZI, EL AGENTE MOSTRÓ UNA ORDEN DE APREHENSION EN CONTRA DE LA SRA. YARA PUUK DE ZORZI



LOS AGENTES DIJERON QUE HABÍAN ENCONTRADO EL CADAVER DEL HIJO DE YARA, Y QUE ELLA ERA LA CULPABLE DEL HOMICIDIO! TENÍAN PRUEBAS CONTUNDENTES EN SU CONTRA. AL VERSE DESCUBIERTA, YARA REACCIONÓ VIOLENTAMENTE. PENSABA QUE EL SR ANGELO LA HABÍA DENUNCIADO.



SEGURAMENTE FUE EN ESE MOMENTO QUE YARA PERDIÓ LA RAZÓN CUANDO ESTABA A PUNTO DE LLEVAR A CABO SU FECHORÍA, TODO EL PLAN QUE EN TANTO TIEMPO TRAMÓ SE LE VINO ABAJO.



UNO DE LOS OFICIALES NO TUVO MÁS REMEDIO QUE DETENERLA EN SU ATAQUE. MR ANGELO NO PODÍA CREER LO QUE ESTABA PASANDO Y MENOS AÚN CUANDO LE INFORMARON QUE YARA PLANEABA MATARLO A ÉL PARA ROBARLE SU FORTUNA Y QUE HABÍA ASESINADO A SU HIJO PORQUE ERA EL ÚNICO QUE SABÍA SU PLAN.

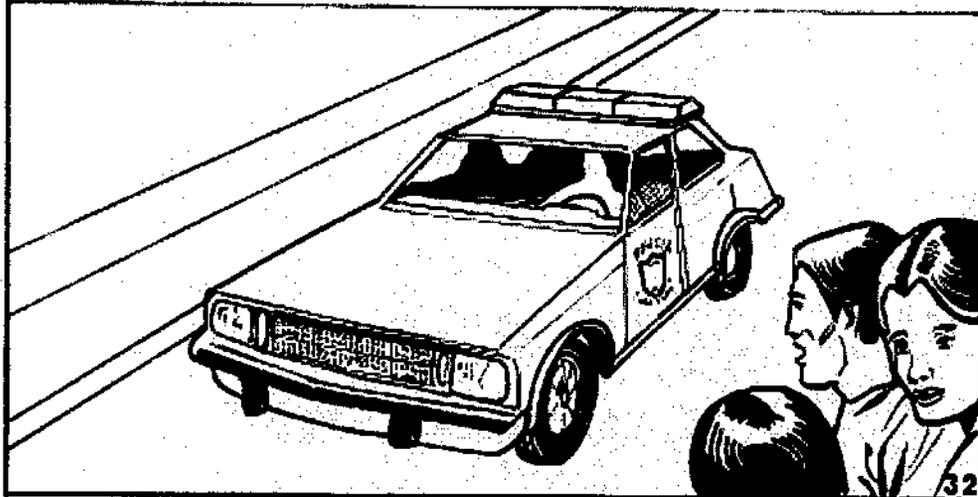


YARA DIRGIÓ UNA ÚLTIMA MIRADA DE ODIÓ Y RENCOR A MR ANGELO QUE NO ENTENDÍA TODAVÍA NADA, Y PEDÍA QUE NO SE LA LLEVARAN.

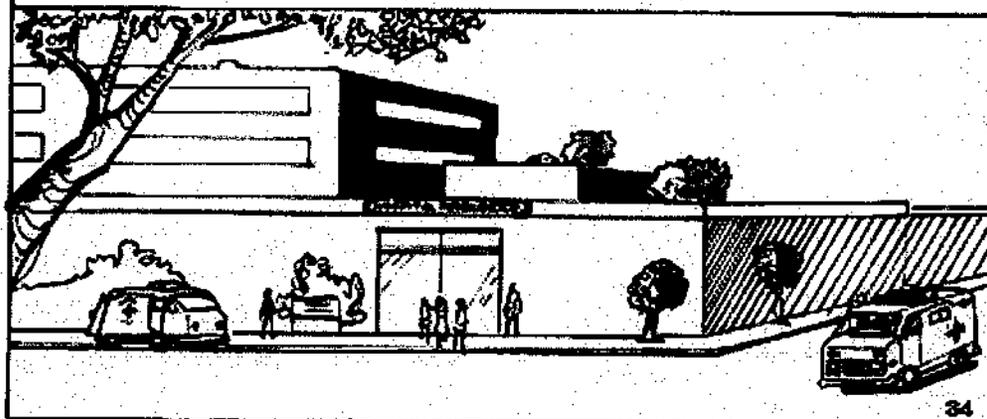


191

AQUÍ EN LA CALLE TODOS VIMOS CUANDO SE LA LLEVABA LA PATRULLA Y NOS IMAGINAMOS QUE ALGO HABÍA HECHO PARA QUE SE LA LLEVARAN PERO YA DESPUÉS ME ENTERÉ DE TODO...



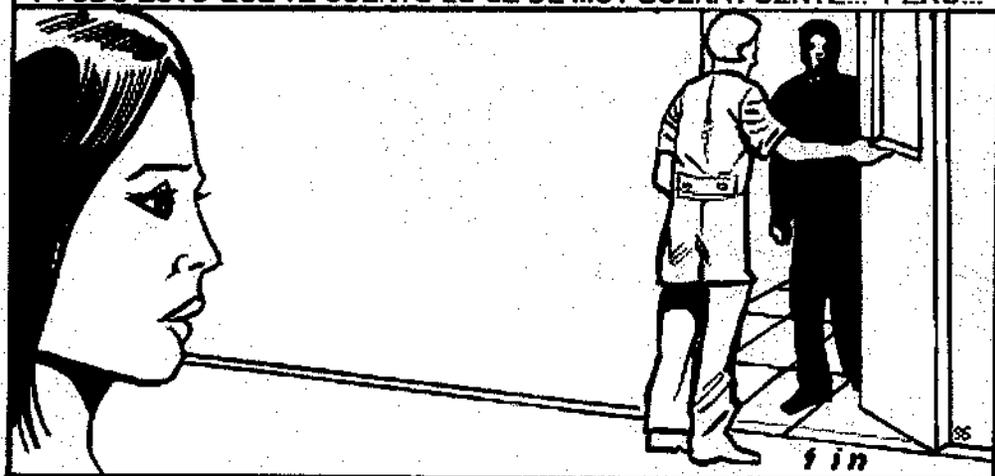
MR ZORZI MOVIÓ SUS INFLUENCIAS PARA INTERNARLA EN UN HOSPITAL PRIVADO DE MUCHO PRESTIGIO, ALLÁ POR EL PEDREGAL, AHORA ESTÁ EN TRATAMIENTO SIQUIATRICO, Y FIJATE LO QUE SON LAS COSAS, A PESAR DE TODO, MR ZORZI ESTÁ PENDIENTE DE SU ESPOSA Y LA SIGUE VISITANDO MUY SEGUIDO, AUNQUE ELLA PARECE QUE NI SE ENTERA



QUE EN LA DELEGACIÓN CUANDO LE QUISIERON TOMAR DECLARACIÓN SE DIERON CUENTA QUE NO ESTABA EN SUS CABALES, ASÍ QUE EL SIQUIATRA LA EXAMINÓ Y RESULTÓ QUE SÍ, QUE ESTABA LOCA... YO YA SABÍA DESDE QUE VIVÍA AQUI ENFRETE PERO NO DECÍA NADA POR RESPETO A MR ANGELO Y POR QUE NO ME GUSTA HABLAR DE LA GENTE, AUNQUE SEAN COMO ESA



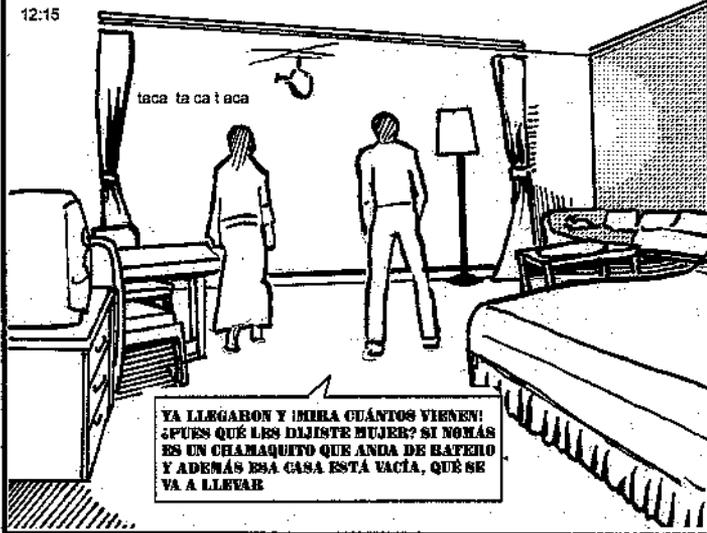
MR. DI ZORZI ES UN HOMBRE MUY RECTO Y FORMAL QUE NO ABANDONA SUS OBLIGACIONES Y ESTOY SEGURA QUE SI EL NIÑO NO HUBIERA SALTAN VAGO Y MALAGRADECIDO HASTA SE HARÍA CARGO DE ÉL... Y TODO ESTO QUE TE CUENTO LO SÉ DE MUY BUENA FUENTE... PERO...



Pero ya voy a colgar... ¿si verdá?
ahorita le voy a hablar a la policía



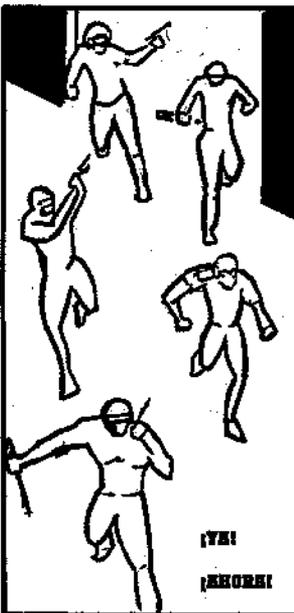
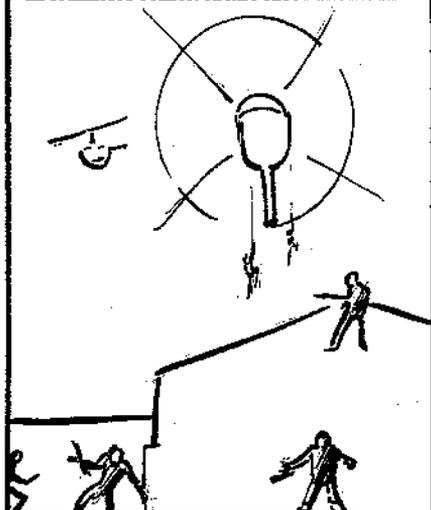
12:15



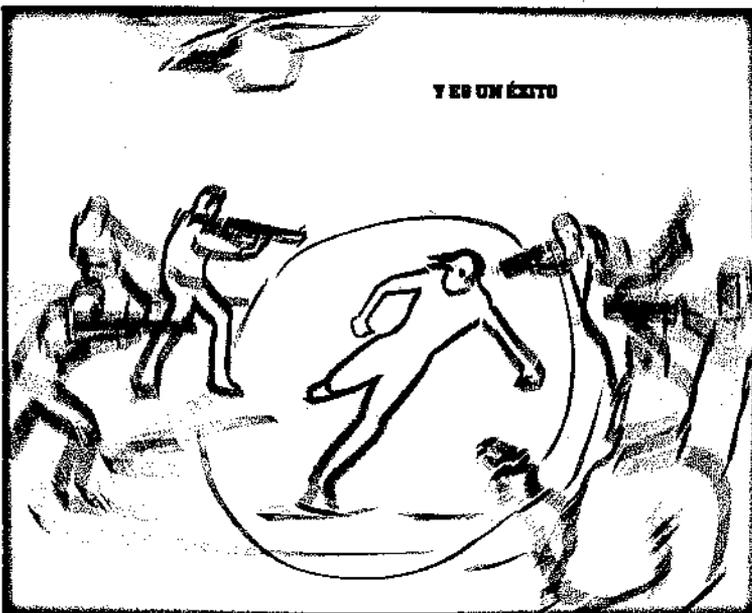
taca ta ca taca

YA LLEGARON Y MIRBA CUÁNTOS VIENEN!
¡PUES QUE LES DIJISTE MUJER? SI NOMÁS
ES UN CHAMAQUITO QUE ANDA DE BATEO
Y ADEMÁS ESA CASA ESTÁ VACÍA, QUÉ SE
VA A LLEVAR

EL OPERATIVO TORZON SE HA PUESTO EN MARCHA



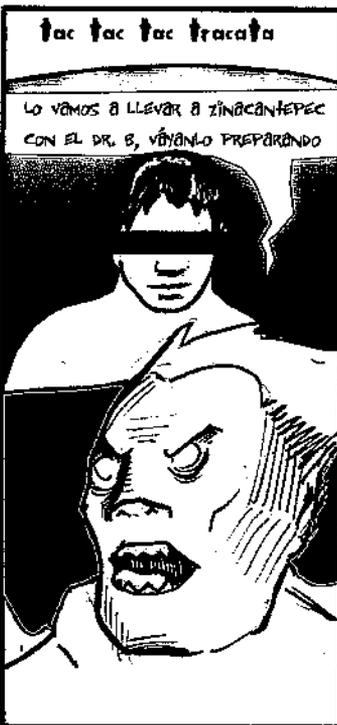
¡YAI
¡BORRI!



Y ES UN ÉXITO

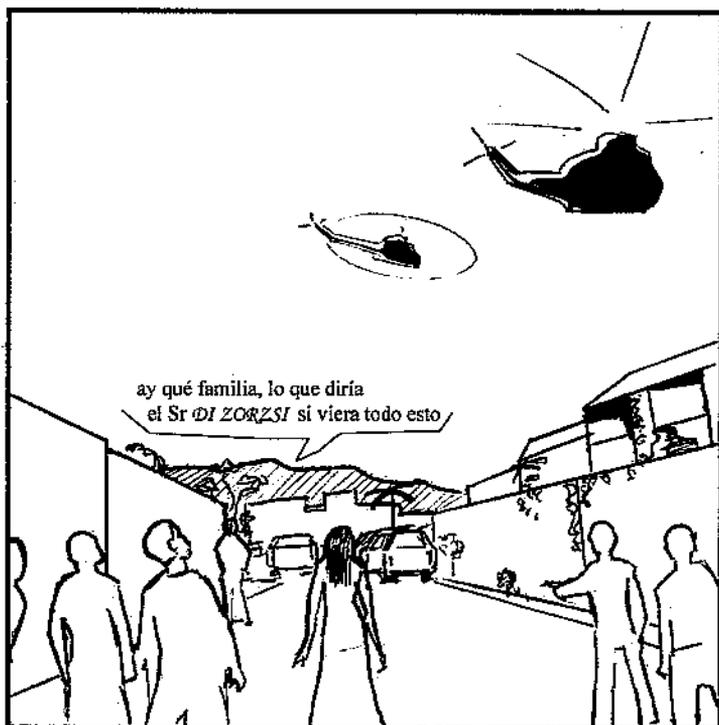


¡LO TENEMOS!... SI, SI SEGURO, ES ÉL
SI MUCHO MÁS DE LO QUE CREÍAMOS
SI, ESTÁ SOLO... NI RASTRO... ENSEGUIDA
SEÑOR, NO FORDAMOS MÁS DE CINCO
MINUTOS EN IRNOS.. ENTIENDO.



tac tac tac traca ta

LO VAMOS A LLEVAR A ZINACANTEPEC
CON EL DR. B, VAYÁNLO PREPARANDO



ay qué familia, lo que diría
el Sr DI ZORZSI si viera todo esto



PERFECTO

... Y MIENTRAS,
LEJOS DE AHÍ

TODO ENCAJA
CADA PIEZA TOMA SU LUGAR

ESTO ABRE UN MUNDO DE POSIBILIDADES
SÓLO HAY QUE SABER APROVECHARLAS



GENTLEMEN, I ASKED YOU TO COME HERE FOR A GOOD REASON. THERE WILL BE A BIG WAR, BUT THE ENEMY IS NOT AWARE OF IT LIKE US. THE WORLD IS ABOUT TO CHANGE, LOTS WILL BE DESTROYED BUT WE WILL PREVAIL. WE ARE RIGHT NOW THE GREATEST POWER IN WORLD, OUR RESOURCES ARE UNLIMITED AND TODAY IS THE DAY THAT WE MUST TAKE ADVANTAGE OF IT.

COMO USTEDES SABEN LA BÚSQUEDA DE "ELLOS" SE HA LLEVADO A CABO EXHAUSTIVAMENTE EN TODAS LAS LATITUDES. DESDE HACE MUCHOS AÑOS, GRACIAS A ELLO HEMOS LOGRADO TENER DE NUESTRO LADO A LA PRÁCTICA TOTALIDAD DE PERSONAS CON "HABILIDADES" LATENTES O DESARROLLADAS. Y ELIMINAR A LAS UNIDADES CONFLICTIVAS O AL MENOS ESO CREÁMOS.

HACE VARIOS AÑOS "EL AMIGO" ME ENCOMENDÓ HACERME CARGO DE CIERTA MUJER PROVENIENTE DE SUDAMÉRICA Y PASARLA A FORMAR PARTE DE LA CORPORACIÓN PUES CREÍA QUE NOS SERÍA MUY ÚTIL. DESAFORTUNADAMENTE ELLA NO COOPERÓ Y TUVIMOS QUE NEUTRALIZARLA. ESTE CASO NO HUBIERA TENIDO MAYOR TRASCENDENCIA A NO SER POR UN PEQUEÑO DETALLE: ESA MUJER TIENE UN HIJO QUE, CONTRARIO A LO QUE SE HUBIERA CREÍDO -POR SER HIJO DE UNA PODEROSA MAGA- NO MOSTRÓ NUNCA NINGUNA HABILIDAD. AUN ASÍ, Y POR PRECAUCIÓN DECIDIMOS HACERLE PRUEBAS, A LO QUE RESPONDIÓ NEGATIVAMENTE. DE MANERA QUE LE PERDIMOS LA PISTA SIN EMBARGO - Y ESTO ES LO MÁS IMPORTANTE - CUANDO DESAPARECIÓ DE NUESTRA VISTA EL AMIGO SE EMPEÑÓ EN ENCONTRARLO PERO SIN ÉXITO. ESO ME HIZO SOSPECHAR QUE ERA IMPORTANTE PERO NO SABÍA HASTA QUÉ PUNTO. Y HOY GRACIAS A UN INCREÍBLE GOLPE DE SUERTE. ESE NIÑO ESTÁ EN NUESTRO PODER.



SU HOMBRE ES JUAN PUUK. Y ESTAMOS CONVENCIDO QUE ES "AQUEL"



DEL QUE SE HABLA EN LAS PROFECÍAS DE ALGUNA MANERA ESCAPÓ DE LA MIRADA DEL AMIGO. EL NIÑO DEBE TENER AMISTADES DE OTROS PLANOS PUES SÓLO ASÍ SE EXPLICA QUE HUYA ESCAPADO. DEBE HABER ESTADO EN UN ENCANTO. MI CONCLUSIÓN ES QUE EL AMIGO Y EL AMIGO DEL NIÑO ESTÁN PELEANDO AHORA NO LO HEMOS VISTO HACE MUCHO, QUIZÁ YA LO HA ELIMINADO SU CONTRARIO. EN TODO CASO NO PODEMOS DESAPROVECHAR ESTA OPORTUNIDAD INCREÍBLE. LA NUEVA HUMANIDAD ESTÁ POR LLEGAR Y ESTA VEZ NOSOTROS LA RECIBIREMOS. ESTA JUNTA ES AHORA RECTORA DE LA HUMANIDAD TENEMOS LA LIBERTAD DE MOLDEAR EL NUEVO MUNDO Y VAMOS A USARLA.



¡ESTÁS LOCO! TU ANSIA DE PODER TE HACE DESVIAR, ESTÁS DICENDO QUE LO TRAICIONEMOS A ÉL, Y TU SABES EL CASTIGO. ¡NO PODEMOS IGNORAR AL AMIGO!

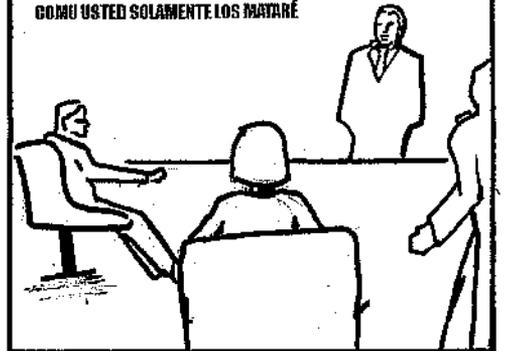


DE HECHO LO ESTAMOS HACIENDO

EL QUE NO ESTÉ DE ACUERDO ESTÁ EN NUESTRA CONTRA Y NO PODEMOS TOLERAR ENEMIGOS AHORA

EL PLAN YA SE HA PUESTO EN MARCHA Y TODO USTEDES SON MIS SOCIOS SIMPLEMENTE POR ESTAR AQUÍ AHORA

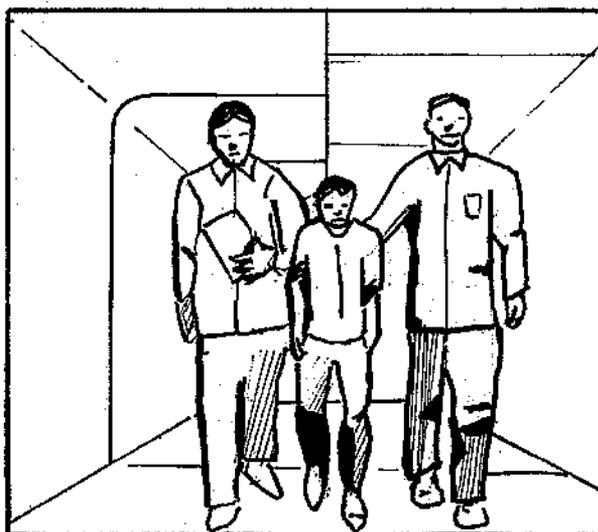
Y UD. GENERAL NO TIENE QUE AFLIRSE, YO NO SOY COMO EL AMIGO, A LOS TRAIDORES INSIGNIFICANTES COMO USTED SOLAMENTE LOS MATARÉ



ASI QUE ESTE ES EL NIÑO

SI ES QUIEN DICENVA A SER MI MAYOR RETO

¡PÁSENLO AL JUZGADO



En el caso que ante mi pende y se ha hecho de oficio por lo tocante al poder judicial, contra Juan Puuk, preso en los separos de esta dependencia

aguantar un poco

Los hechos sobre los que le está hecho cargo:

Sedición, posesión de armas de uso exclusivo del eje, Asociación delictuosa, narcomenudeo, terrorismo, conjura, alta traición a la patria

y los que resulten

Ora va a venir a rendir testimonio, de buena voluntad

Fallo atento los autos y méritos de este proceso a que me refiero, que por la culpa que de él resulta, contra el dicho Juan usando con él de equidad y misericordia que le debo condenar y le condeno a

someterse al programa de readaptación social y psicológica a cargo del personal calificado de esta dependencia a mi cargo

se dio y pronunció esta sentencia definitiva por el dicho Dr B provisorio y vicario general

juzgando así y por esta my sentencia definytiba, lo mando y pronuncio en estos escritos y por ellos. En México 2012

EN EL ANEXO Joven, se le va a recibir con el ya clásico

COBIJAZO

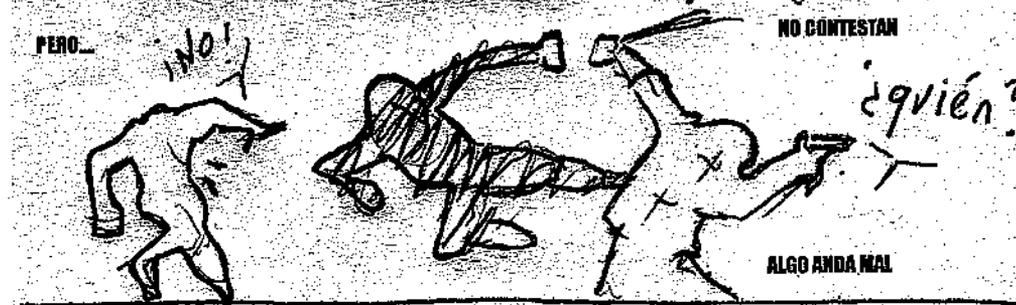
CAJUM CAJUM Auch auch

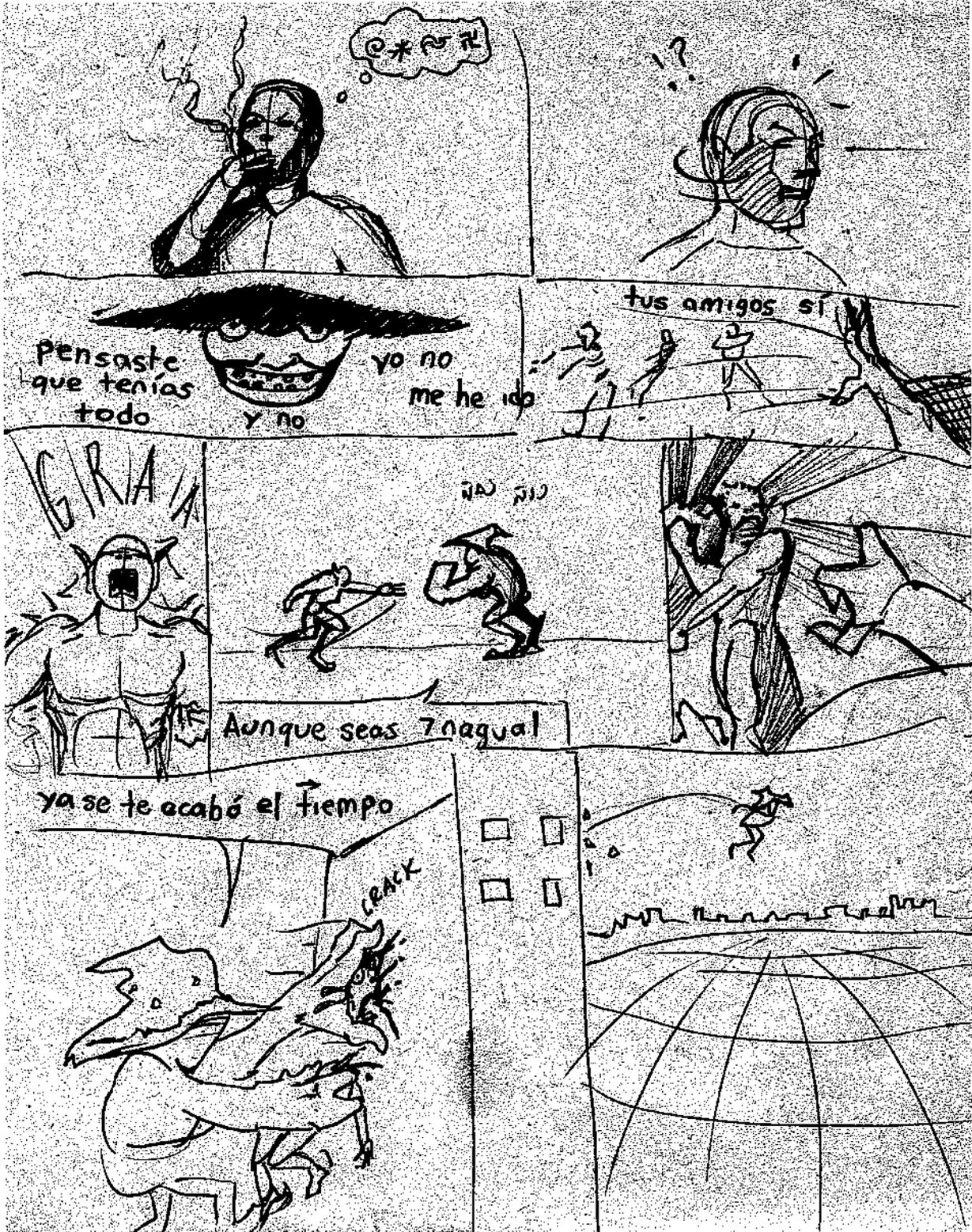
Y OTRAS TECNICAS MAS FINAS DE TORTURA

se le notificó al reo la anterior sentencia

a ver ulerito usted es un o g t x su culpa su madre se quedó loca y falleció, no vale pa ni madre porque no le hizo caso a su papá y se portó bien, ora le toca chingarse te lo vas a comer doblada y con enastada culo te va a hacer falta maricón, el ya se le había advertido y usted la creyó de hule, qué le costaba obedecer eh?

-ESE NIÑO ESTÁ PROTECTIDO, SU ECUALI HACE UN HECHIZO MUY PODEROSO, NO SE LO PUSO NADIE QUE CONOCIMOS. DE TODOS MODOS YA LE ESTAMOS TRABAJANDO SU ALIENTO. Y NO HACE LA JOYA SI SE LA COMIÓ ORITA LO ABRIMOS





¡CARA!

!?

pensaste que tenías todo y no yo no me he ido

tus amigos sí

¡GIRAA!

¡AU AU

Aunque seas T. Nagual

ya se te acabó el tiempo

¡CRACK!

¡CRACK!

Y EN ZINACANTEPEC...

el alma solita aguanta
siempre vara
el miedo no cabe
se va a la tiznada

les él: ha rechazado de
su mente a los ejércitos
del amocualli!

gloria a aquél que ha
superado el miedo y la
ilusión esperanzada

estás muriendo... déjate ir ya no sufras más regresa a la fuente

PERO

no...

todavía voy a regresar

CUIDADO. NO SE JUEGA CON LOS DIOSÉS

hay entre dioses, asuras, espectros, demonios
y hombres un intercambio constante, un juego y
una lucha de energías que se entrelazan tejendo
el tiempo destino

AHORA ES UN CUENTITO...
PRONTO TERMINARÁ

NO ME ACUERDO DE ESTO

La vida es insatisfacción por
causa del deseo neurótico
no tiene que ser así.

BEARDSLEY

ME COSTÓ UN GÜEBO ENCONTRARTE
Y LLEGAR HASTA AQUÍ

¿CÓMO ESTÁS?

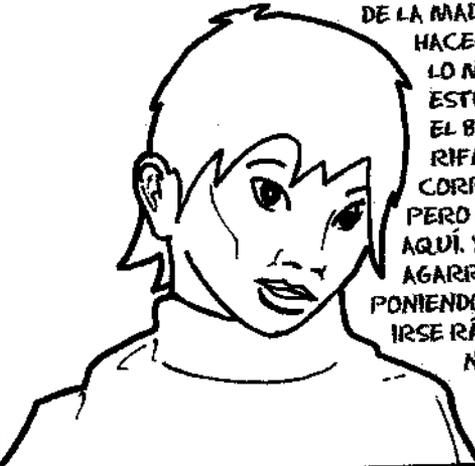
¡HEY!

PUUK
REGRESA.
DESPIERTA



CUANDO LLEGUÉ ÉSTE LUGAR YA ERA UN DESASTREY DESPUÉS DE LA MADRIZA PUES QUEDÓ PEOR, ESE DIR B YA NO VA A HACER MÁS MALDAD, YA TENÍA 5 SIGLOS VIVO, Y TÚ LO MATASTE CON UNA DESCARGA DE ENERGÍA QUE ESTUVO PASADÍSIMA DE LANZA. CASI TIRAS TODO EL BUNKER AUNQUE TODAVÍA ME TUVE QUE RIFAR UN TIRO, ESTO TENÍA MÁS SOLDADOS DE LA CORPORACIÓN DE LOS QUE HABÍA VISTO NUNCA PERO LOS GUERREROS MÁS PERROS NO ESTABAN AQUÍ, Y ESO NO ES BUENA SEÑAL. O EL NAGUAL QUE TE AGARRÓ ESTÁ MUY MAJE O EL CHACÓN NOS ESTÁ PONIENDO UN CUATRO, DE CUALQUIER FORMA HAY QUE IRSE RÁPIDO POR QUE EL CHACÓN ESTÁ MÁS FUERTE QUE NUNCA. LA OTRA VEZ EN EL METRO CASI ME DESTAZA APENAS Y LOGRÉ ESCAPAR

¿Y EL OTRO CHANO, Y MI MAMÁ?



TU MAMÁ ESTA BIEN, DESPUÉS DE LO DEL METRO FUI CON UNOS ASURAS AMIGOS MÍOS A RESCATAR SU ECAHUIL FUE MUY DIFÍCIL PERO LO LOGRAMOS, SI QUIERES AHORITA VAMOS A VERLA. AL OTRO CHANO YA NO LO HE VISTO DESDE HACE AÑOS, UN POCO ANTES DE QUE TÚ LO VIERAS PERO ESO NO QUIERE DECIR NADA ESOS NEGRITO SON MUY LONGEVOS Y A VECES VAN A OTROS PLANOS DE REALIDAD QUE NOSOTROS NO PERCIBIMOS, PARA ELLOS EL TIEMPO PASA DIFERENTE Y TAMBIÉN PARA LOS QUE HABLAN CON ELLOS, TÚ POR EJEMPLO PASASTE 20 AÑOS PLATICANDO CON ÉL PERO TE HA DE HABER PARECIDO QUE ERAN DÍAS O HASTA HORAS. LOS CHANEQUE PELEAN MOVIENDO EL TIEMPO O FLUYENDO CON EL, NO PUEDEN VIAJAR EN EL TIEMPO, -ESO NO ES POSIBLE- PERO SI MANIPULAR SU PERCEPCIÓN Y MÁS IMPORTANTE AÚN: RELACIONAR FRACTALES DE TIEMPO ANÁLOGOS Y CONECTAR PLANOS CON AYUDA DE SERES COMO LA CEIRA

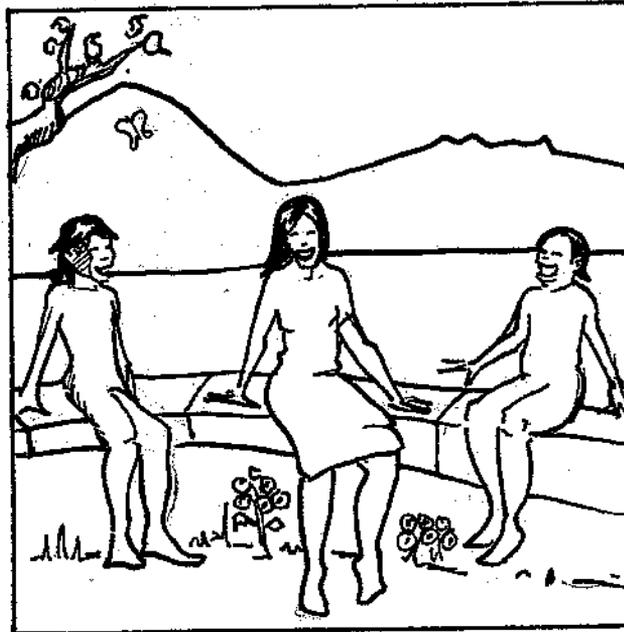
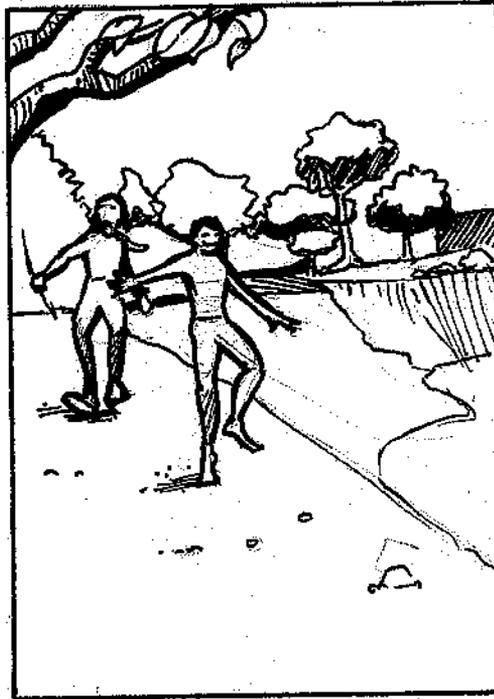


TODOS LOS SERES QUE NO SON PERCIBIDOS NORMALMENTE POR LA GENTE MÁS QUE COMO ENERGÍA TENÍAN VEDADO EL ACCESO A ESTE PLANO PERO EL CHACÓN NANGUI VIOLÓ EL PRINCIPIO DE NO INTERVENIR Y SE HA HECHO CADA VEZ MENOS ETÉREO, LA ÚLTIMA VEZ QUE PELÍE CON ÉL ERA TOTALMENTE VISIBLE PARA TODOS, SEGURAMENTE HA VUELTO A IR A OTRO PLANO POR SUS ALIADOS O PARA HACER NUEVAS ALIANZAS. QUIÉN SABE, PERO ES CASI SEGURO QUE REGRESE HOY, YA ES DICIEMBRE DE 2012, Y NADIE DICE NADA DE LA NUEVA HUMANIDAD.

TÚ VISTE AL ILHUÍCAC CHANO Y TE ENTREGÓ UN TESORO, EL MÁS VALIOSO QUE SE HAYA VISTO EN ESTA ERA Y NO MORISTE. EN OTRAS CIRCUNSTANCIAS ESO SE CELEBRARÍA POR AÑOS, PERO AHORA NADIE SABE Y TAL VEZ ASÍ SEA MEJOR

ESTE ES UN MOMENTO DE REGOCHO HEMOS PODIDO LLEGAR A ESTE PUNTO





juanito mijo, cuánto tiempo ha pasado desde que vine en nombre de nuestros antepasados a recibir a la humanidad nueva yo era la maga más poderosa de aquel entonces, pero ya ves que al llegar aquí olvíde todo pero ahora recuerdo

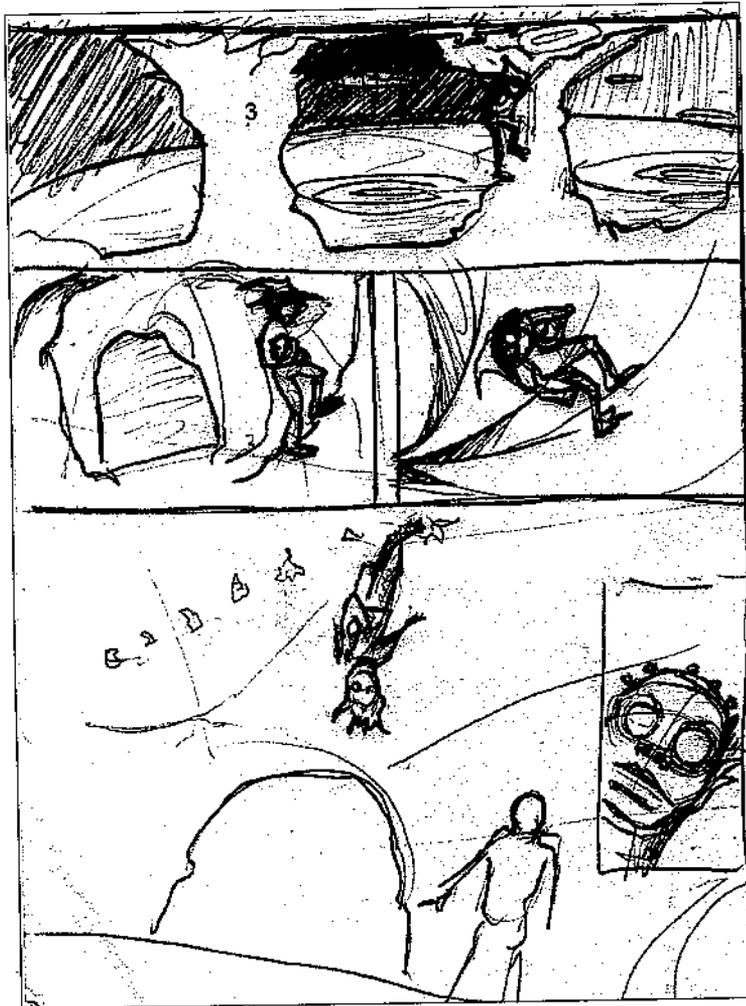
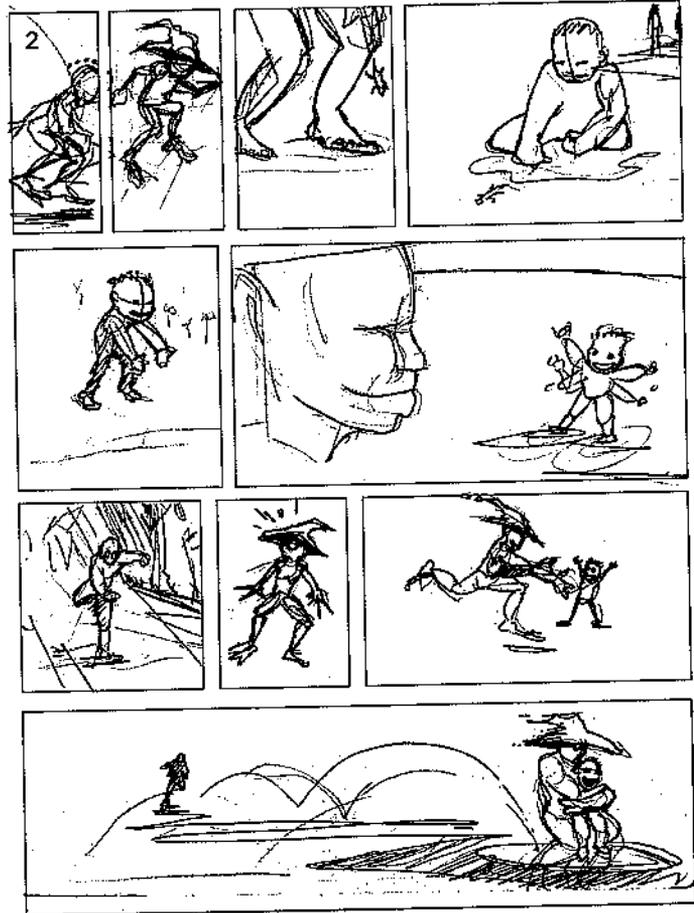
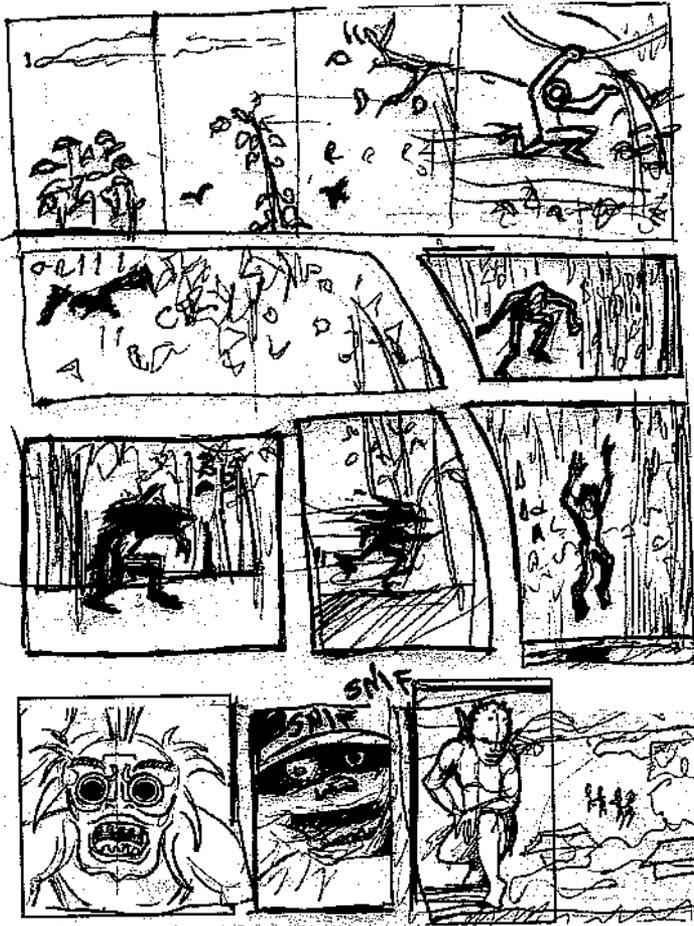


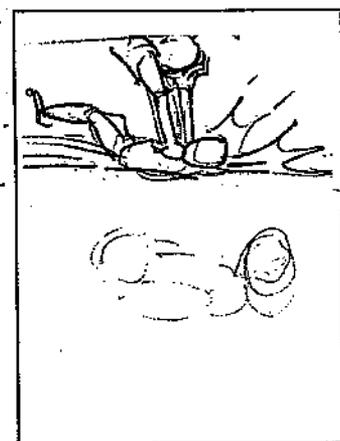
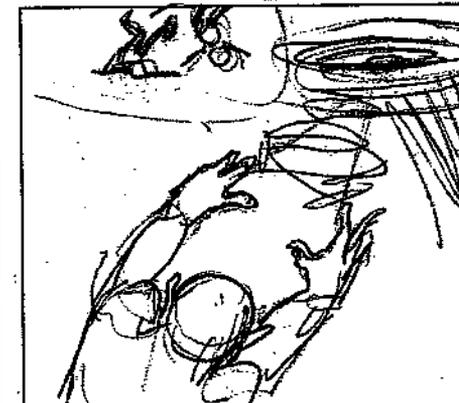
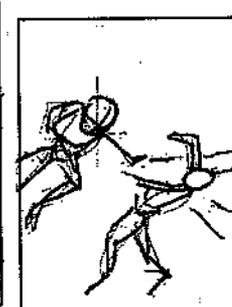
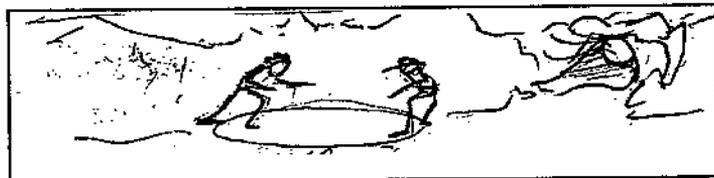
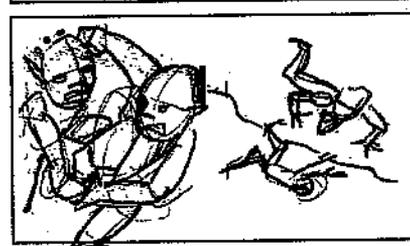
tú eres el heredero la materialización de la sabiduría la alegría y los sufrimientos de todos nuestros antepasados

yo soy el oráculo y veo claro de nuevo



Ahora puedo contarte





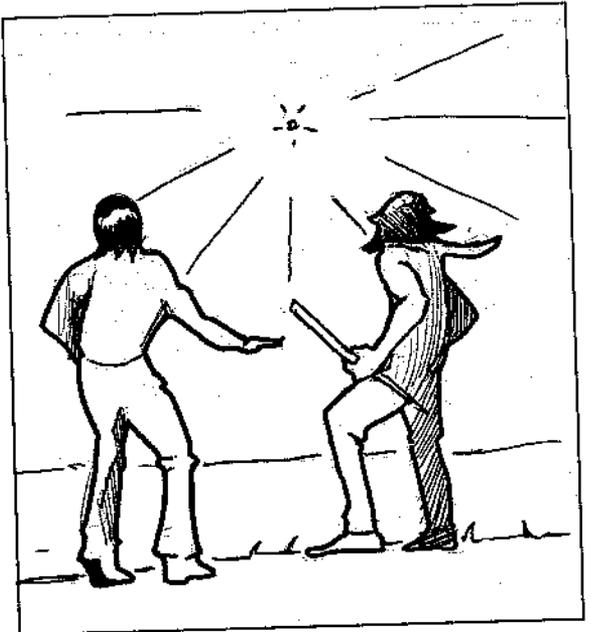
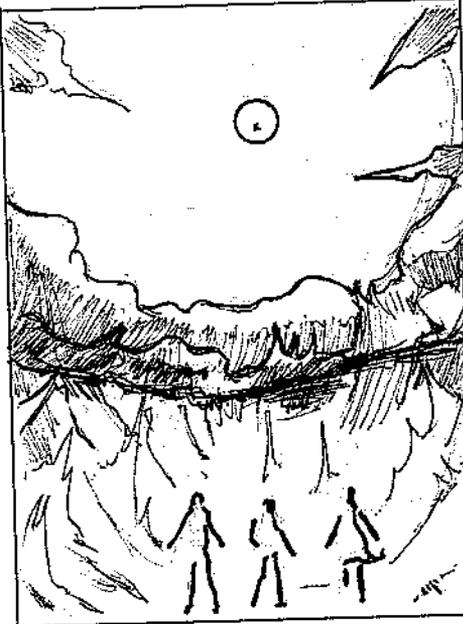
sólo yo sé donde nacerá esta nueva humanidad: aquí en el cerro en el que estamos.



pronto cesarán las condiciones que me permiten estar aquí

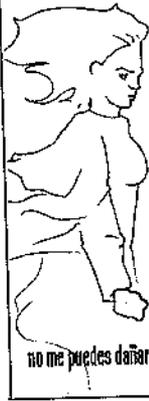
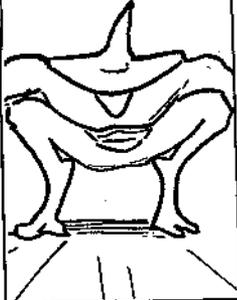
¡fuerte!

y que sea todo auspicioso



REGRESE

Por tí primero bruja y luego por ellos



no me puedes dañar

se cierra otro ciclo me voy



devuelvo este cuerpo



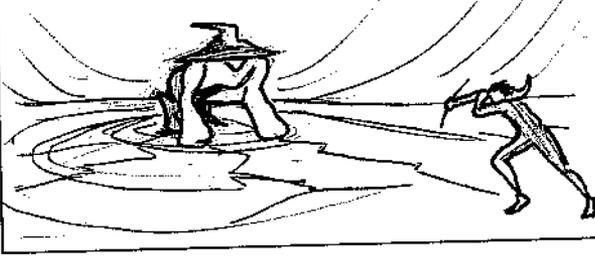
USTEDES TIENEN ALGO MÍO



no



Esta vez los voy a terminar de un golpe porque tengo prisa



y a su amigo no está lo deje enterrado



NO

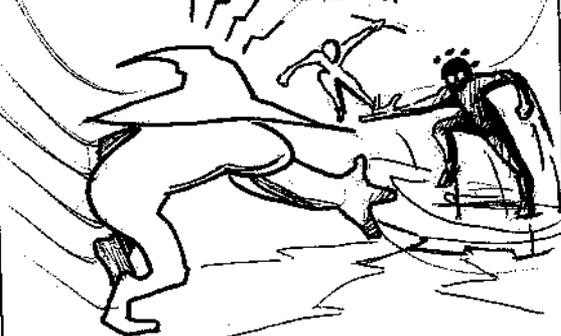


yo puedo sacarlo

ajá



Nos volvemos a encontrar. Pero que necios. ¿no ven qué están solos? los gentiles no han acumulado méritos. Esta humanidad ha tenido su oportunidad y la ha despreciado.



Yo soy el medio para redimirlos. O di si no porqué no han de jugar los sabios. Ya no queda tiempo los torpes ya no deben retrasar a los hábiles si no interviengo la humanidad se destruirá completa a si misma antes que liberarse



La relación de los humanos con otros seres en este fin de ciclo potencia la aversión y el odio, la destrucción de la gente al fin del ciclo potencia la ignorancia pura!



esta vez no me voy a arriesgar



vamos a pelear hasta que uno muera, y si no eres tú hoy traje alguien para completar el trabajo.



Ya nada puede impedir que de patrones a la siguiente generación, ni el niño portal que traes ni X quien en vida pasada me trajo a la superficie. La humanidad seguirá siendo moldeada por el poder de la electricidad, uniformando mente y es como los liberaré y no tendrán opción de desviarse



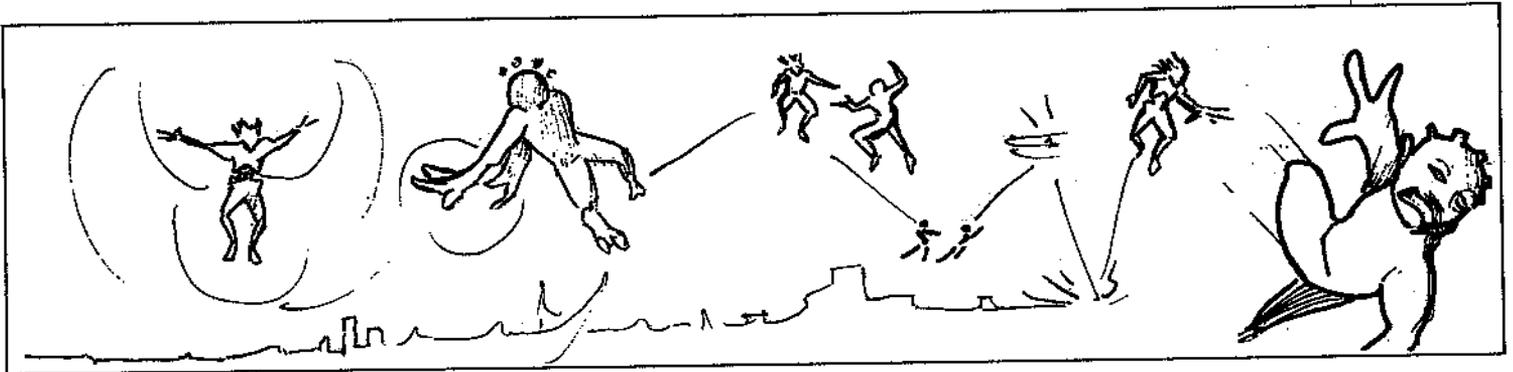
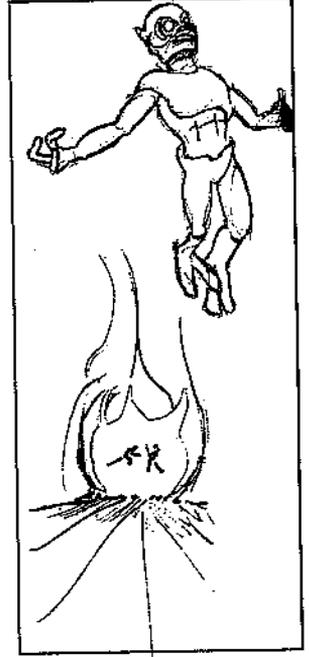
ellos son seguros de ti como saben toda la vez a lo mismo como un robot la vez de la ego utilitario es tan fuerte que te hace creer que esto es ti un obra indestructible para como todos solo el conjunto de condiciones que nos han formo



juar juar juar mis legiones ya están aquí



mientras ellos acaban con tus amigos nosotros podemos pelear sin distracción



ahora inmovilicen a X



Es sólo una fracción de segundo en un milimetro visto en medio de los ojos



pero yo soy infalible

cuanto más se esfuerzan en sacar ventaja, cuanto más agresión fabrican para superar los obstáculos tanto más se someten al mundo fenoménico



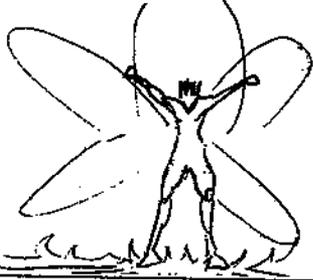
¡está muerto! ¡EL PUUK HA MUERTO!



¡VEMOS GANADO

VENCIMOS AL QUE DECÍAN
QUE NO SERÍA VENCIDO

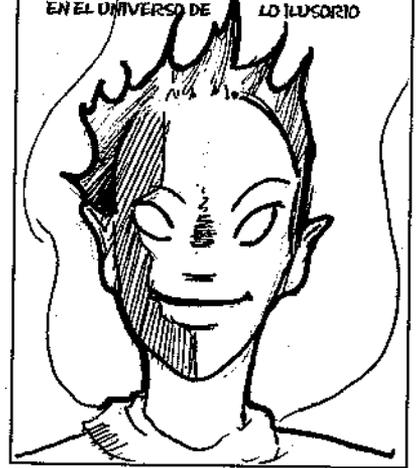
SOMOS DIGNOS DE
RECIBIR A LA NUEVA
HUMANIDAD Y DE OTORGARLE
DIOSÉS PATRONOS DE TEJER DE
AHORA EN MÁS EL TIEMPO
DESTINO, ASI ESTABA DICHO
QUE FUÉRA



TANTO LUCHAR Y AHORA... LA BATALLA MÁS GRANDE TENDRÁ LUGAR
EN TU MENTE. OFRENDA EL ESFUERZO ATENTO AQUÍ Y AHORA
ENCIENDE EL CORAZÓN, REDIME EL TIEMPO. USA TU VOLUNTAD
SIN TEMER NI ESPERAR NADA



Y QUE CADA QUIEN ACCIONE EN PLANO
QUE LE ES PROPIO. YO SIGO SIENDO UN
GUERRERO PERO AHORA YA NO VAGANDO
EN EL UNIVERSO DE LO ILUSORIO



Y NO NOS TENEMOS QUE
AFANAR EN CONSEGUIR EL
FAVOR DE DIOSÉS O DEMONIOS



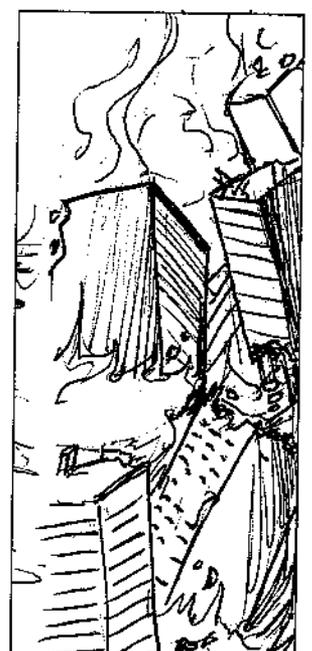
ACTUANDO CON BONDAD
CON RAZÓN, CON ENERGÍA
MI CORAZÓN ESTÁ
DESREOCUPADO



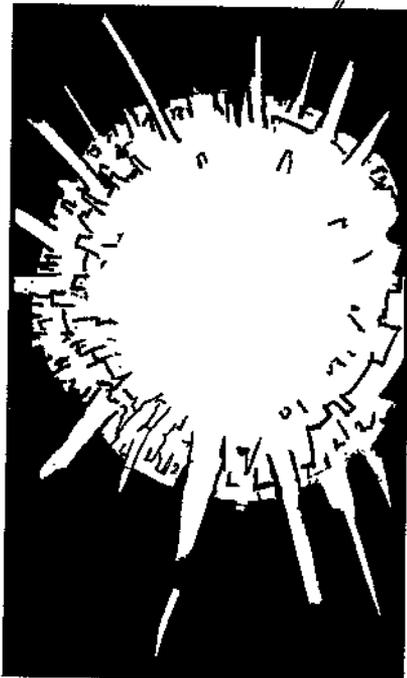
DONDE HAY VIDA HAY MUERTE
NO HAY PLAZO QUE NO SE
CUMPLA



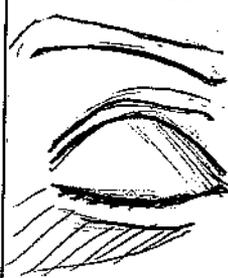
EL MUNDO
AGONIZA
MIENTRAS
MUERO
UNA GRAN
FUERZA ES
LIBERADA



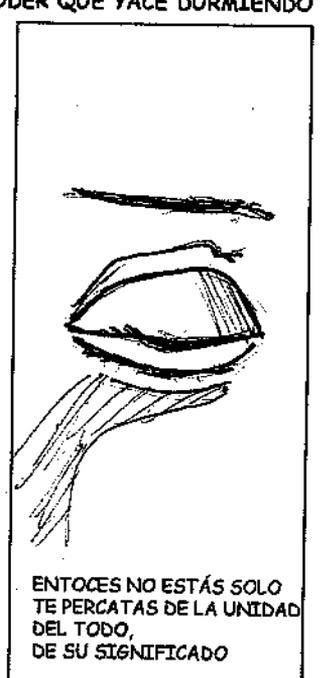
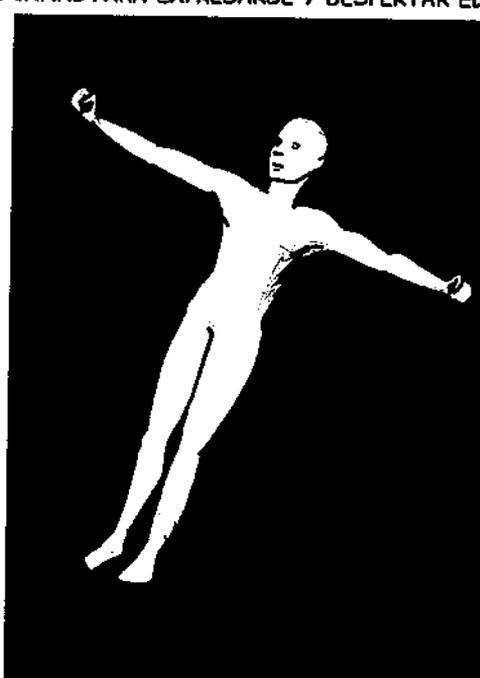
FLUYE A TRAVÉS DEL ESPACIO BUSCANDO UNA SALIDA, UN CANAL PARA EXPRESARSE Y DESPERTAR EL PODER QUE YACE DURMIENDO



EN MENTES Y
MEMORIAS
INDIVIDUALES

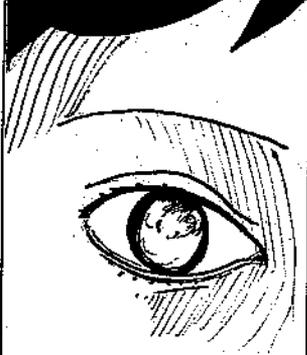


ENTRE EL
INTERMINABLE
OSCILAR DE
OPUESTOS
HAY UN
INSTANTE
LIBRE DE
INERCI Y ASÍ
EL CÍRCULO SE
VUELVE ESPIRAL
Y ASCIENDE



ENTOCES NO ESTÁS SOLO
TE PERCATAS DE LA UNIDAD
DEL TODO,
DE SU SIGNIFICADO

VIENEN INCONTABLES
SERES HACIA MÍ

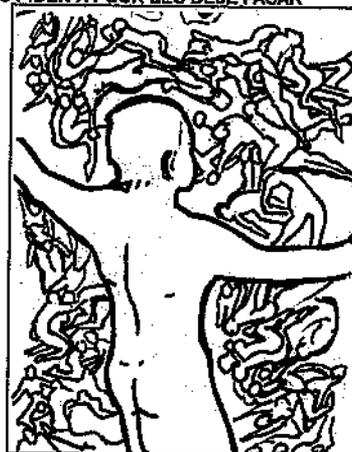


HAN LLEGADO, ESTÁN TODOS
Y ESPERAN MI DECISIÓN

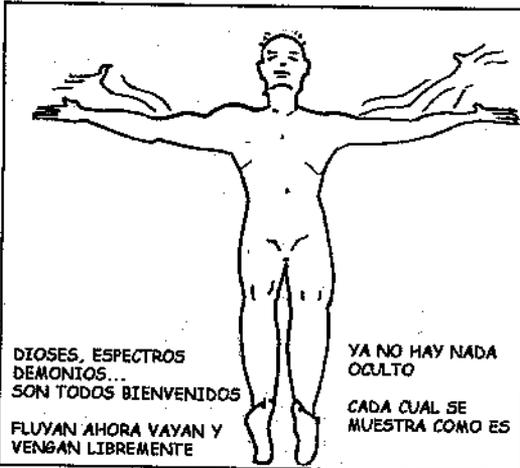
¡GEOAAARGGI! ¡HINOO A ÉL NO!
VENGAN AQUÍ HE REUNIDO LOS
1600 TESAUROS. LO MEJOR
DE ESTA HUMANIDAD ESTÁ DE MI
LADO. ¡MALDITOS SEAN ¡POR QUÉ?
¡BESTO NO ESTÁ PASANDO!



ALGUNAS AMENAZAN Y OTRAS PROMETEN. VOCES CRISTALINAS Y GRUÑIDOS PIDEN A PUUK LES DEJE PASAR
A EXTRAER A LAS SIETE TRIBUS QUE HABRÁN DE POBLAR LA TIERRA



¡PASEN! ¡¡ PASEN TODOS!!



DIOSSES, ESPECTROS
DEMONIOS...
SON TODOS BIENVENIDOS
FLUYAN AHORA VAYAN Y
VENGAN LIBREMENTE

YA NO HAY NADA
OCULTO
CADA CUAL SE
MUESTRA COMO ES

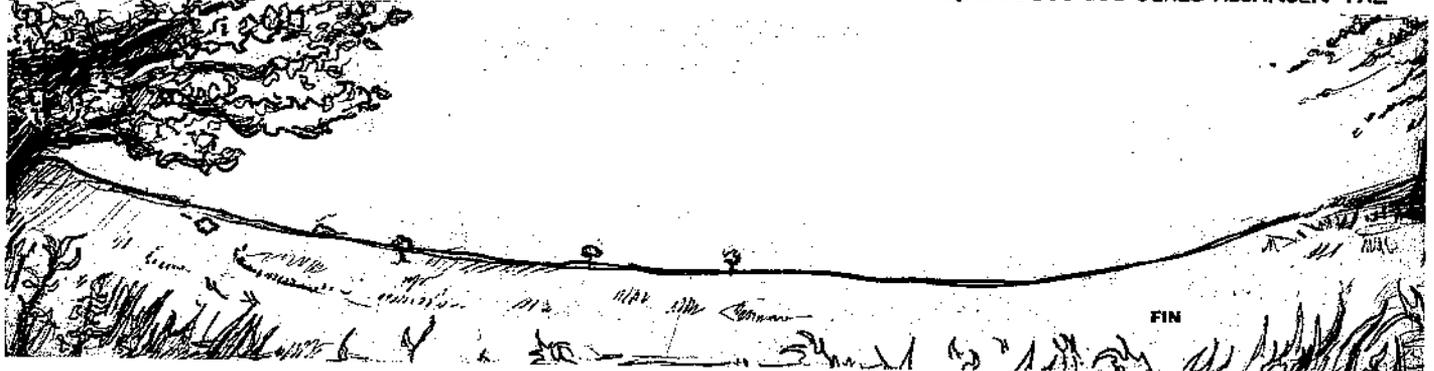


Y A LA NUEVA HUMANIDAD
SÓLO LES DOY LA CONFIANZA
Y UN DESTELLO DE PERCATAción
DE AQUELLO QUE ES DIOS O ALGO
COMO DIOS (PORQUE "DIOS" NO
ES TAL, SINO SÓLO EL NOMBRE
QUE SE LE DA)



QUE ESTÉN BIEN... QUE SEAN FELICES...
QUE TODOS LOS SERES ALCANCEN PAZ

YO FUI JUAN PUUK Y ESA FUE MI HISTORIA



FIN

CONCLUSIONES

1- Cada una de las múltiples formas de comunicarse posee fines específicos y codificaciones características. Estas formas pueden ser sonidos, dibujos, movimientos... el lenguaje es un fenómeno amplio y complejo. A pesar de ello la enseñanza en las escuelas de nivel medio y básico tradicionalmente ha practicado sólo una aproximación parcial al lenguaje, la cual se reduce al gramaticalismo de la lengua sin tomar en cuenta muchas manifestaciones del mismo, por ser consideradas como de diversión o distracción como es el caso de la historieta. Se pierden así las posibilidades de entender y desarrollar diversos modos de comunicarse en una auténtica educación integral, creadora y desenajante. El lenguaje en su sentido más vasto, en cuanto comunicación humana general, implica la interacción de todas las formas de comunicar.

2- El dibujo es la matriz de los lenguajes visuales, incluida la escritura. Las primeras palabras escritas eran dibujos sintéticos sobre los cuales se creaba un acuerdo de significación que permitía a sus usuarios evocar un concepto común. Su disposición en secuencia fue lo que permitió el desarrollo de la escritura. Con la invención de la escritura fonética, se dio una separación gradual de los lenguajes escrito y gráfico que se acentuó en el Renacimiento. Al iniciar el siglo XX se retoma sistemáticamente la combinación de ambos lenguajes, principalmente con fines comerciales.

3- Las editoriales funcionan como vehículo para llevar al lector el mensaje elaborado por el creador de historieta, pero su intervención va mucho más lejos, generalmente, imponen lineamientos de producción a los autores, quienes deben satisfacer a los editores como compradores de su producto, estereotipando en muchos casos los contenidos y limitando la experimentación y desarrollo del lenguaje de la historieta. Se recurre a fórmulas de éxito probado para reducir el riesgo de fracaso y pérdida económica. Esta estructura iterativa es común a otras formas de narrativa popular, y en ella reside gran parte de su efectividad como medio de penetración ideológica, moldeadora de posturas, maneras de “ver las cosas” y conductas. La cultura de masas tiende a la uniformidad ideológica. Los mensajes que se emiten a pequeña escala tienden a desaparecer conforme se extienden los mensajes dominantes.

En cuanto lenguaje la historieta puede ser portadora de todo tipo de mensajes. Pero tradicionalmente ha sido usada como medio de distracción dirigido a las masas y recurrido a la reiteración de temas y situaciones. Esto, aunado a la relativa facilidad de su lectura y a la separación histórica del lenguaje escrito y el gráfico, ha llevado a una conceptualización limitada de la historieta, considerándola como infantil, inculta, e indigna de consideración artística o académica. Esta situación se ha debido tanto a los críticos como a los productores de historieta.

El tratamiento que las casas editoriales han dado a la historieta como objeto destinado a producir ganancias mediante su venta masiva, ha definido un perfil de historieta mexicana de baja calidad y ha limitado su potencial.

A partir de la década de 1950 se estableció en México un pequeño grupo de editoriales que monopolizan el mercado controlando la distribución y manteniendo fuertes nexos con otros grupos de poder económico, político y social. Para competir con el cómic norteamericano se recurre en muchos casos al exceso y la imitación estableciendo estilos que llegan a constituir rígidas políticas editoriales. La novela rosa es uno de los pilares más sólidos y constantes dentro de la producción de historieta comercial en México.

4- Los antecedentes de lo que se puede considerar historieta moderna en México tenían como referencia los modelos europeos, es hacia 1910 que se asume el modelo norteamericano, principalmente en cuanto a la forma. En esa primera época los contenidos eran frecuentemente nacionalistas. La referencia a temas típicamente mexicanos como mitos prehispánicos, leyendas de la colonia, historias rurales y urbanas, han sido una constante en la producción nacional de historieta. Sin embargo, contar y escuchar historias visualmente es una necesidad comunicativa de la población que en México depende cada vez más de la producción importada, perfilando a nuestro país como un simple mercado alternativo para la producción norteamericana y japonesa.

Los mitos son una parte esencial de las sociedades, vivimos rodeados de ellos. Se reproducen en diferentes épocas y lugares mitos antiquísimos dándoles matices particulares. En nuestra sociedad, sustentada en lo que se ha llamado “civilización de la imagen” cuyo vehículo característico son los medios de comunicación masivos, el

consumo de mensajes con características de mito se ha dado a través de estos medios, y la emisión de éstos se ha situado principalmente en Estados Unidos de Norteamérica.

5- Los lineamientos para la producción de mensajes quedan principalmente en manos de una minoría que los usa directa o indirectamente para promover sus intereses, difundiendo opiniones y puntos de vista que, al dirigirse al público indiferenciado que es la masa, tienden a estandarizar y generalizar. La trama de las historietas tiende a repetirse en un determinado tiempo y lugar, permitiendo generalmente sólo uno o dos estilos dominantes. Al actuar a nivel cotidiano estos mensajes poseen un gran poder sobre el receptor, quien frecuentemente asume como propias las opiniones recibidas por los medios. Sin embargo el discurso dominante no es total y no impide la emisión de mensajes a pequeña escala. Hay una amplia franja de intercambio de mensajes que los grandes emisores no controlan pero sobre los que tienden a incidir.

Los cómics, como forma de comunicación minoritaria, son de vital importancia para brindar alternativas a los mensajes dominantes en la narrativa gráfica, y posibilitar así la diversificación de nuestras percepciones del mundo. Una excelente forma de comprender nuestro entorno es aproximarnos a él desde diferentes puntos de vista.

6- Cualquier formato, material, temática o técnica puede ser utilizado en la producción de una historieta, por lo que no es indispensable un dominio técnico de los materiales. Las limitantes técnicas no deben ser un obstáculo insalvable para la producción. Quien se proponga hacer una historieta sin saber dibujar puede apoyarse en fotografías, recortes de revistas, modelos tridimensionales, etc.; también es válido dibujar sin poner textos. Existen tantas formas de hacer historieta como puedan ocurrírsele al autor, lo importante es proponer, partir de una idea original y usar libremente el medio comunicativo.

Para hacer una historieta se necesita un soporte y algo con que dejar una marca en él (por ejemplo papel y lápiz); una idea, personaje o situación cualquiera alrededor de la cual se relacionen otros elementos, y un poco de imaginación y paciencia para disponer las ideas en secuencias de imágenes. El control de los contenidos por parte de la industria editorial es proporcional al deseo del autor de pertenecer a ella.

Como todo lenguaje, la historieta puede expresar belleza, ésta no es una característica que el cómic como objeto posea por sí mismo, depende de un acuerdo histórico cultural entre sus lectores, efectivos y potenciales. La historieta puede presentar todo tipo de contenidos que se elaboran de distintas maneras y de acuerdo a intereses diversos, por lo que puede o no constituir una actividad artística.

7- Existe una falta de incidencia de diseñadores y comunicadores gráficos en la producción de historieta en México a pesar de ser ésta un objeto de aplicación de casi todas las áreas de ésta disciplina. Son precisamente los diseñadores y artistas visuales quienes reúnen las condiciones necesarias para desempeñar esta labor e influir en el devaluado panorama de la historieta nacional satisfaciendo necesidades comunicativas de la población que se han dejado en manos de particulares que generalmente han dado a la historieta un valor político negativo, porque tienden a bloquear el proceso de conocimiento y desarrollo intelectual de sus lectores.

La historieta es un campo fértil para ejercer la imaginación propia y ajena, para la exploración estética y la expresión personal. La combinación de imágenes y texto es un recurso fundamental en la labor del diseñador gráfico, su aplicación en carteles, folletos y otros impresos ha recibido mayor consideración académica que su aplicación en forma de cómic. Teniendo en cuenta que esta combinación texto - imagen es uno de los recursos básicos del Diseñador gráfico, considero que sería adecuado para una formación integral el incluir en los planes de estudio de esta disciplina una materia de dos semestres, en el tronco común acerca de la narrativa gráfica, particularmente en la manera en que se hace en la historieta. Resultaría enriquecedor desde mi punto de vista, que todo alumno tuviera algunas nociones básicas de narración gráfica con imágenes estáticas aunque no esté particularmente interesado en tema, y que de ser así, tenga una mayor oportunidad de continuar su formación como historietista dentro de las aulas.

La inclusión de la historieta en los planes generales de estudio de Diseño y Comunicación Visual, serviría también como un mensaje hacia el público en general en el sentido de que ésta es una forma de expresión vigente, y que el diseñador, comunicador y artista gráfico son los profesionales idóneos para producirla. Es de suponerse que las consecuencias que traería la producción organizada, constante y sistemática de historieta concentrada en

instituciones educativas de prestigio como la ENAP irían más allá de los efectos inmediatos evidentes y afectaría círculos cada vez más amplios, empezando por la comunidad universitaria y llegando a todo el país y a Latinoamérica. Existen organismos como el Observatorio permanente de la historieta con sede en Cuba donde la presencia de México está actualmente en peligro de desaparecer; el Taller del Perro, que acudía representando a nuestro país no existe más.

8- Como cualquier otra forma de arte, el cómic es un artefacto cultural, pero hacer énfasis excesivo en ésta función, puede llevar a una imagen parcial del medio, una imagen del cómic como una forma dirigida exclusivamente por la cultura dominante, privada de cualquier visión independiente; una forma sin un valor intrínseco y sin autores individuales. De manera que ésta aproximación del artefacto cultural requiere necesariamente de un contrapeso, al que puede contribuir el análisis de las propiedades formales de trabajos existentes. La investigación histórica se debe complementar con el estudio de la historieta como forma de expresión. No se debe definir la forma comunicativa por su historia, pero para fines prácticos es recomendable tener conciencia del contexto en que se presenta.

Para posibilitar el desarrollo del cómic como medio de comunicación democrático, se debe buscar expandir su territorio como mercado a la vez que como forma de arte, sin perder de vista logros pasados y metas presentes en el terreno económico. Deben cambiar los contenidos de las historietas comerciales tanto como el sistema de comercialización de toda historieta. La propuesta de imponer la creatividad por encima de las exigencias del capital debe necesariamente tomar en cuenta el funcionamiento del sistema económico dentro del cual se desenvuelve el cómic.

La lucha por el monopolio de las formas de comunicación se lleva a cabo a escala planetaria. Los medios masivos de comunicación son un importante eslabón en la cadena económica y constituyen una gran fuerza de penetración ideológica y política en la población, aprovechada mayormente por la minoría con poder económico.

No hay nada en el cómic en sí que lo condene a repetir su pasado, por el contrario, los recursos que ha desarrollado durante 100 años de existencia lo hacen una forma

comunicativa accesible y de gran importancia; Importante cuando menos por que representa una de las pocas formas de comunicación directa autor lector, en un contexto económico que privilegia ante todo la ganancia mediante la corporativización, la máxima producción con mínimo tiempo y esfuerzo, la automatización y la mercadotecnia masiva. Es la ignorancia, propiciada por los prejuicios hacia el medio, lo que puede resultar en una repetición de su pasado y en su estancamiento. Asumir que la historieta deba ser como hasta ahora, lleva a la conceptualización del medio como invariable emisor de contenidos infantiles o de fantasías de poder adolescente, y en el caso de la historieta para adultos, a considerar éste término como un eufemismo para designar al cómic pornográfico.

9- El campo de acción del cómic se da en un área muy amplia que implica relaciones económicas, sociales y culturales, por lo que su problemática no admite soluciones sencillas. Es necesario abordar el problema desde un enfoque multidisciplinario y multidimensional, que se encuentre en un proceso de aprendizaje permanente y de evolución no acabada. La historieta es un medio de comunicación vigente, a pesar de que en México ha pasado su época de auge.

10- El consumo de mensajes recreativos es una necesidad de comunicación de la población en general. Los mensajes de consumo masivo cubren necesidades afectivas e inciden en el comportamiento y en las relaciones sociales. Esta es razón suficiente para afirmar que las instituciones culturales en México deben implicarse más en la problemática social y cultural del cómic. Por otra parte, la producción constante y propositiva de autores independientes debe abrir espacios para la narrativa gráfica dentro y fuera del ámbito institucional.

11- Considero importante que el autor de cómics desarrolle el guión, personajes y dibujo porque de esta manera el producto es expresión de la individualidad de una persona que al expresarse a sí mismo expresa lo que hay en sí de los demás y alude a la individualidad del lector, con quien entabla una comunicación personal. El control de los contenidos posibilita una relación íntima y única con el lector.

El cómic de autor puede propiciar la búsqueda y experimentación que contribuya a un mejor aprovechamiento del medio. Si el autor puede tener control de la mayor parte del proceso de elaboración, desde el bocetaje hasta el diseño editorial, se hace posible un mayor seguimiento del producto y de su intencionalidad expresiva. Un dibujante y un guionista nunca podrán “ver” en su mente las imágenes del otro y tienen que ponerse de acuerdo en lo que predominará en cada página y viñeta. En un proyecto individual el autor puede ir dando mayor peso al texto o al dibujo según lo decida en cada caso. En este proceso de exploración del medio las referencias e influencias son necesarias e inevitables y se puede aprender hasta del cómic considerado más comercial o mal hecho.

12- El proyecto *Chaneke* me sirvió para iniciarme en la producción de narrativa gráfica. La principal dificultad a la que me enfrenté fue mantener la continuidad y tratar de provocar interés en el lector, para lo primero me apoyé en hojas modelo de los personajes, apuntes, cuadros, esquemas y un modelo en plastilina de uno de los personajes, lo segundo lo traté de resolver planteando conflictos y situaciones dramáticas.

En la historieta *Chaneke*, se retoman elementos de mitos prehispánicos y novela rosa, para configurar un discurso que gira en torno al autoconocimiento, utilizando la estructura clásica del cuento, pero proponiendo un desenlace en el que el héroe no alcanza un logro material sino espiritual. Con esta propuesta quise resaltar la pluralidad del arte y de la cultura contemporánea, vista desde el espacio de la historieta.

Para hacer *Chaneke* partí de un personaje fantástico de la cultura popular del sureste de México: el chaneque, y de una de sus características: “encantar” a los niños manipulando el tiempo. Lo siguiente fue idear un escenario y el niño que iba a ser “encantado” así como dar un motivo al encuentro de estos personajes. El motivo que di fue el nacimiento de una “nueva humanidad” al término de un ciclo de 5200 años, después hice un personaje antagonico para crear conflicto. De esta manera obtuve la estructura que sostiene la trama. Partí de una idea general y la fui desglosando, esto me permitió experimentar con historias cortas sin renunciar a la historia principal.

Resulta útil tener un esquema de trabajo en el cual basarse para elaborar una historieta larga, esto facilita la coherencia y la continuidad.

En esta tesis no se contempla la publicación, porque este proyecto constituye ante todo un ejercicio personal de descubrimiento y desarrollo de habilidades, posible sólo dentro de la narrativa gráfica.

13 - La elaboración de un cómic representa una opción más accesible en general, que la producción de un filme o un programa de Televisión (las otras expresiones de narración gráfica imperantes en nuestro entorno). Requiere menores recursos materiales: básicamente lápiz y papel. La reproducción se puede hacer de muy diversas maneras, desde fotocopias o huecograbado a impresión en offset con grandes tirajes, lo cual es más fácil que tener acceso a los canales que vehiculan los medios electrónicos (con la excepción del *Internet*). El mayor obstáculo para un cómic independiente consiste en la distribución, pues sin una distribución adecuada es muy difícil que se mantenga. El control que ejercen las grandes editoras sobre los medios de distribución obliga a buscar opciones alternas como las cooperativas de creativos, el uso de Internet o cualquier otro recurso que contribuya a recuperar este medio de comunicación, para establecer así una relación diferente a la actual entre productores y consumidores de cómic: un cambio en la estructura de comercialización y conceptualización del medio que permita el uso amplio del cómic como arte, forma de expresión y vínculo interpersonal.

Ojalá se hallen en las páginas anteriores elementos que inviten a quien ya esté interesado en el tema del cómic a perseverar y profundizar en su interés, y a quien no lo esté, a que se acerque con curiosidad a este universo de papel y tinta. Con ello se cumpliría en gran parte el propósito de esta tesis.

BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, Juan, Para hacer historieta, Editorial Popular Perú 1980.
- Acha, Juan, Introducción a la teoría de los diseños, Edita UAM Xochimilco, México, 1998.
- Acha, Juan, Teoría del dibujo: su sociología y su estética, Ediciones Coyoacán, México, 1999.
- Álvarez del Real, María E, et al., Diccionario de términos literarios y artísticos, Edit. América, Panamá, 1990.
- Aurrecoechea, Juan Manuel y Bartra, Armando, Puros Cuentos II Historia de la historieta en México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes- Grijalbo. México, 1993.
- Ballesteros, et al., 4 lecciones sobre el cómic, Edita la Universidad Castilla de la Mancha, España, 2000.
- Barbieri, Daniele, Los lenguajes del cómic, Ediciones Paidós, Barcelona, 1993.
- Barbosa Argüelles, Rafael, Aspectos fundamentales de la ilustración, Tesis Diseño Gráfico ENAP-UNAM, Clasificación T001.5535 BAR, México, 2001.
- Barron Carvais, Annie, La historieta, Ed. Fondo de Cultura Económico, México 1989.
- Bruce, Robert D., Lacandon dreams symbolism, Editora Euroamericana, México, 1975.
- Cano Bonilla, Elsa Ma, Manual práctico de Literatura Universal, Porrúa, México 1995.
- Castillo Prieto, Daniel Retórica y manipulación masiva, Editorial Premiá, México 1984.
- Castillo Prieto, Daniel, Diseño y comunicación, Editorial UAM Azcapotzalco, México 1997.
- Castro Leal, et al., Olmec art of ancient México, Edita The National Gallery of Washington, EUA, 1996.
- Colyer, Martín, Cómo encargar ilustraciones, Editorial Gustavo Gilli, México, 1994.
- Coma, Javier y Gubern, Roman, Los cómics en Hollywood, Editorial Plaza & Janés, Barcelona, 1988.
- Corinne Brown, Ina, Comprensión de otras culturas, Pax, México, 1983.

- Cortés, Jaime Erasto, Dos siglos de cuento mexicano XIX y XX, Promexa, México 1979.
- De la Fuente Falcón, et. al., Pintura mural prehispánica, CONACULTA, México, 1999.
- Diccionario enciclopédico Quillet, Ed. Argentina Arístides Quillet, Buenos Aires, 1973.
- Domínguez Hidalgo, Antonio, Iniciación a las estructuras lingüísticas, Porrúa, México, 1983.
- Eco, Humberto, Cómo se hace una tesis, Editorial Gedisa, España, 1997.
- Eisner, Will, Comics & Sequential Art, Poorhouse Press, Estados Unidos, 1994.
- Eisner, Will, Graphic Storytelling, Poorhouse Press, Estados Unidos, 1996.
- Escalante Gonzalbo, Pablo, Los códices, Edita CONACULTA, México, 1999.
- Fages, J. B., et al., Diccionario de comunicación, Editor 904, Buenos Aires, 1977.
- Feijóo, Samuel, Mitología americana, Editorial Arte y Literatura, Ciudad de la Habana, Cuba, 1983.
- Fontanella de Weinberg, Ma. Beatriz, Imagen y lenguajes, Mapfre, Madrid, 1981.
- Gallardo, M., et.al., El cómic, Editorial CIMS, Barcelona 1996.
- Gallo, Manuel, Los cómics, Ed. 5° Sol, México, 1981.
- García Reyes, Luis, Dieter, Christiansen, El anillo de Tlalocan, Fondo de Cultura Económica, México, 1990.
- Garduño Jiménez, Ma. De Jesús, Diseño de una historieta alternativa, Tesis de la Licenciatura en Periodismo, ENEP Aragón - UNAM Clasificación: 001-40424-G5-1996-2, México, 1996.
- Gasca, Luis, El discurso del cómic, Cátedra, Madrid, 1991.
- Grant, John, Manual completo de técnicas artísticas de la ciencia ficción y fantasía, Editorial Celeste, España, 2000.
- Gubern, Roman, El lenguaje del cómic, Ediciones Península Barcelona, 1979.
- Gutiérrez Franco, Alejandro, Intervención del diseño gráfico en la organización de la secuencia narrativa del cómic, Tesis de la Licenciatura en Diseño Gráfico por la Universidad Simón Bolívar, Clasificación UNAM: 001-304431-G1-1996-1., México, 1996.
- Gutiérrez, Adell, et. al, Gramática moderna lenguaje oral y escrito, Euroméxico, Barcelona, 1997.
- Ingpen, Robert y Page, Michael, Enciclopedia de las cosas que nunca existieron, Ed. Anaya, Madrid, 2003.
- Jennings, Simon, Guía del Diseño Gráfico para profesionales, Editorial Trillas, México 1995.

- Jiménez Abilco, Carlos, La decadencia de la historieta mexicana en los 90, entre el cómic y el manga, Tesis de Licenciatura, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales-UNAM, Clasificación 001-00424-J1-2003., México, 2003.
- Kohan, Silvia Adela, Cómo escribir relatos, Plaza & Janés, Barcelona, 1999.
- Loomis A., Ilustración creativa, Gustavo Gili, Editorial Gráfica Patricios Buenos Aires, 1980.
- López Austin, Alfredo, Tamoanchan y Tlalocan, Fondo de Cultura Económica México, 1994.
- Mackenzie, Donald A., América precolombina, Editorial Edimat, Madrid, 2000.
- Manual del narrador, Marco Aurelio Carballo Vila, México, 2001.
- Masotta, Óscar, La historieta en el mundo moderno, Editorial Paidós, Buenos Aires, 1970.
- Mattelart, Michele y Armand, El carnaval de las imágenes, Editorial Akal Comunicación, Madrid, 1987.
- Mayo, Pilo, Cuentos de hadas de la América del sur, Editorial Molino, Buenos Aires, 1943.
- Mc Cloud, Scott, Reinventing comic, Ed. Perennial, Estados Unidos, 2000.
- Mc Cloud, Scott, Understanding comics, Edit. Kitchen Sink Press, Estados Unidos 1994.
- Navarrete Linares, Federico, La migración de los mexicas, Edit. Tercer milenio, CNCA, México 2002.
- Ocampo, López, Javier, et al, América latina en sus ideas, Editorial Siglo XXI, México 1993.
- Padilla, M. R., Héroes mitológicos, Edimat. Libros, Madrid, 1999.
- Parra Pérez, Beatriz, Cómics, Ed. Anaya, México 1998.
- Pérez Arroyo, Marco Antonio, Ilustración de la historieta el nacimiento de Hitzilopochtli, Tesis Diseño Gráfico, ENAP- UNAM, Clasificación: 001-00226-P3-2003-4., México, 2003.
- Pérez Basurto, Alejandro, Historia del humor gráfico en México, Editorial Milenio, México, 2002.
- Po, Li, et al., Las mejores poesías chinas, Errepar, Buenos Aires, 2000.
- Propp, Vladimir, Morfología del cuento, Editorial Fundamentos, Madrid, 1992
- Reyes García, Luis Dieter Christiansen, El anillo de Tlalocan, FCE, México, 1990.
- Sachs, Paul J., Great drawings, Pocket books Inc., New York, 1951.
- Saussure, Ferdinand de, Curso de lingüística general, Nuevo Mar, México. 1982.

- Scheffler, Lilian *La literatura oral tradicional de los indígenas de México*, Ediciones Coyoacán, México 1998.
- Toussaint, F., *Critica de la información de masas*, Editorial Trillas, México 1980
- Valverde P., *La literatura*, Editorial Puresa, Barcelona, 1989.
- Vargas Rojas, Carlos Eduardo *El legado del chico amarillo: la historieta en el siglo XX*, Monografía para optar al título de Comunicador Social y Periodista, Universidad Sergio Arboleda, Escuela de Comunicación Social y Periodismo, Bogotá, 2001.
- Vásquez de la Parra Marcin, Luis, *La función del mito en la historieta. Análisis de un cómic contemporáneo en México*, Tesis de Maestría en Ciencias de la Comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, Clasificación 001-00466-VI-1998-2., México, 1998.
- Vax, Louis, *Las obras maestras de la literatura fantástica*, Editorial Taurus, Madrid, 1981.
- Vázquez G., Modesto, *La historietica: todo lo relativo al lenguaje lexipictográfico*, Edita Promotora K, México, 1981.
- Zalathiel Vargas, et. al, *El cómic es algo serio*, Ediciones EUFESA, México, 1982.

PUBLICACIONES PERIÓDICAS

- *Anhelo de amor*, Revista semanal, Editorial EJEA, México, Números: 188, del 30 de junio; 189 del 7 de julio y 190 del 14 de julio de 1989.
- *Bolillo*, Año 1 Número 1, Revista semanal, Grupo Editorial VID, México, septiembre de 2003.
- *Buba Comix* Vol. 1 Grupo Editorial. Vid, México, 2000.
- *Diario Milenio*, Sección Cultural, México, junio 23, 2002.
- *Dibujarte*, Año 1, Número 0, Vanguardia editores. México, agosto 2002.
- *El gallito cómics: historietismo latinoamericano para adultos* Número. 23 Diciembre, edición propia, México, 1994.
- *Fuego, majestad negra*, Año 1, número 1, Revista semanal, Grupo Editorial VID, México, octubre 17 de 2003
- *Gaceta UNAM*, Número 3637, Artículo: "el cómic a debate", México, 2 de junio de 2003.
- *Hojarasca*, Suplemento mensual del periódico La Jornada, Junio de 2004.
- *Krónicas perras*, edición propia, México, 1999.
- *Letras Libres* Año III, Número 33, Artículo: "El arte del cuento", México, septiembre, 2001.

- *Libro Semanal*, Año XLVI, número 2529, Grupo Editorial Novedades, México, octubre de 2003.
- *Milenio Diario*, Artículo "Libros Vaqueros y Cultura para Todos", Hernán Garza, México, 23 de junio, 2002.
- *Memín Pinguín*, Año 1, Número 72, Grupo Editorial VID, México, Septiembre 2003.
- *Periódico CRÓNICA*, Sección Cultural, México, septiembre 26, 1996.
- *Periódico La Jornada*, Sección Espectáculos, México, 10 de septiembre de 2003.
- *Revista Generación*, Editada por Generación publicaciones periodísticas, S.C., Año XIV, Tercera época, Número. 51, México, 2003.
- *Revista Mexicana de Comunicación*, Año II, Número 7, Artículo: "La industria de la historieta o el floreciente negocio de las emociones" de Adriana Malvido, México, septiembre-octubre 1989.
- *Simón Simonazo* Año VII, Número 452, revista semanal publicada por Editorial Arjoma, México, Agosto 17 de 1987
- X-Men WILD C.A.T.S. The dark age, Grupo Editorial Vid, México 2000.

WORLD WIDE WEB

- <http://catalogo.depuebla.com>
- <http://lectura.ilce.edu.mx>
- <http://mexicanadecomunicacion.com.mx>
- <http://www.angelfire.com/az/monjeloco>
- <http://www.ahicanejo.com>
- <http://www.cnca.gob.mx>
- <http://www.comicsonline.com>
- <http://www.comicsterra.com>
- <http://www.elhueco.com>
- <http://www.etcetera.com>
- <http://www.guiadelcomic.com>
- <http://www.informe.presidencia.gob.mx>
- <http://www.jornada.unam.mx>
- <http://www.listindiario.com.do>
- <http://www.pocaspulgas.com>
- <http://www.scottmccloud.com>
- <http://www.supermexicanos.com>

APÉNDICE

COMUNICACIÓN

COMUNICACIÓN SOCIAL

Según A Poviña (cit. en J. B. Fages, 1977) se pueden distinguir en la Comunicación Social, los siguientes elementos: un sujeto transmisor, un sujeto receptor, un contenido significativo, un órgano de transmisión y un efecto determinado.

Se ha dado en llamar comunicación social a las relaciones sociales en cuanto a transmisión de ideas, sentimientos, bienes o servicios. Es, en un sentido amplio, toda forma de relación social donde exista una participación consciente de individuos o grupos. Sin embargo, en un sentido restringido, se entiende especialmente por comunicación social las relaciones sociales en cuanto transmisión de ideas y sentimientos, es decir, de significados (J. B. Fages, 1977.p.76).

Se pueden distinguir en la comunicación social:

- los canales de comunicación;
- las redes de comunicación, que dependen de la estructura de los individuos o de los grupos en relación;
- los modelos de comunicación, que dependen de la interacción entre la estructura de las redes y la estructura social. (J. B. Fages, 1977)

E. Sapir (cit. en J. B. Fages, 1977) clasifica las diversas formas de Comunicación Social en procesos primarios o comunicativos en sí, (Entre éstos considera el lenguaje, medio de comunicación social por excelencia, los gestos y la imitación o sugestión social) y secundarios, que son comunicativos mediante, o facilitan la comunicación (medios de transmisión de la palabra escritura, morse, etc.; los simbolismos; y las técnicas que facilitan la transmisión de palabras o escritos, como el teléfono y el telégrafo).

MODELOS DE COMUNICACIÓN

-Los modelos matemáticos- cibernéticos: surgieron cuando un ingeniero de la Bell Telephon, Claude Shannon intentó aclarar a sus colegas los problemas que se planteaban para transmitir señales eléctricas de un lugar a otro. Este modelo postula que un sistema de comunicación se compone de cinco partes: (1) Una fuente de información que produce un mensaje a comunicar al receptor terminal. (2) Un emisor que efectúa determinada operación sobre el mensaje con el fin de producir una señal que pueda ser transmitida por el canal: se codifica (3) El canal es el intermediario entre emisor y receptor, llevando la señal, durante la transmisión esta señal puede verse perturbada por el ruido (4) Generalmente, el receptor efectúa la operación efectuada por el emisor a la inversa reconstruye el mensaje a través de la señal dada: decodifica (5)

El problema fundamental de la comunicación es el de reproducir, exacta o aproximadamente, en un punto dado, un mensaje seleccionado en otro punto. Con frecuencia los mensajes tienen un sentido, es decir, se refieren o corresponden, siguiendo un sistema dado, a determinadas entidades físicas o conceptuales. Este aspecto semántico de la comunicación no está en línea con el tratamiento técnico del problema. Lo importante es, que el mensaje efectivamente transmitido, es un mensaje escogido entre un conjunto de posibles mensajes. El sistema debe concebirse de forma que funcione para cada una de las posibles selecciones y no solamente para aquél que efectivamente se realizará, puesto que es un desconocido en el momento de la concepción (C.E. Shannon y W. Weaver, Cit. en J. B. Fages et al., 1977, p. 57).

Tal vez debido a que se encuentra implícita una intención a optimizar el circuito que va de emisor a receptor y a que esta eficiencia resulta muy útil a la sociedad capitalista-consumista éste modelo tuvo una enorme aceptación y actualmente la mayoría de los libros presentan esquemas basados en él. Sin embargo este modelo sólo puede abarcar una pequeña parte de la comunicación humana ya que no contempla el conjunto y las relaciones del individuo y el grupo social.

-Los *métodos cuantitativos* pretenden llegar soluciones mediante la medición de datos, formulando diagnósticos a partir de los cuales se proponen soluciones a problemas específicos.

Este método tiene la desventaja de una tendencia a la generalización, incluyendo diferentes variantes en una sola categoría dado su inherente método de simplificación, y que esta simplificación puede ser excesiva.

-*Modelos psicológicos* “Existen distintos enfoques en psicología, uno de ellos diferencia el conductismo del psicoanálisis. Mientras que para el primero un acto de conducta consiste en una modificación provocada como respuesta del organismo a un estímulo del medio ambiente, para el segundo un acto de conducta es intencional, posee un sentido independientemente de que el sujeto tenga o no conciencia de ello” (Prieto, Castillo, 1997, p. 135).

En relación con lo anterior Joost A. Meerloo en “Contribuciones de la psiquiatría a la comunicación humana” (Cit. en Prieto Castillo, 1997, p.56) reconoce en el plano de lo verbal las funciones siguientes: necesidad de expresar estados de ánimo, de producir sonidos, de sentir contacto, de comunicarse, de crear, formular ideas, producir...

Lo anterior implica que la comunicación no consiste en un estímulo y la respuesta a éste, sino que implica la estructura psicológica de cada individuo y las relaciones subyacentes entre los individuos que a veces no son evidentes. La comunicación humana es más compleja de lo que se desprende de los modelos comunicacionales, de hecho, estos

modelos corren el riesgo de llegar a concebir la comunicación como un hecho estático, con roles fijados de antemano, presentando al emisor sin contacto con el receptor y sin su influencia, y al mensaje como un producto acabado desde el momento en que el emisor lo formula. Emisor y receptor cumplen en estos modelos papeles asignados de antemano, de manera que se explica la comunicación básicamente como un proceso en el que se transfiere un mensaje de A a B. Sin embargo la sociedad está tramada por comunicaciones que se entrecruzan y se entrelazan de manera compleja. No hay roles estáticos, todos los miembros de la sociedad tienen uno u otro en cada momento. Una manera distinta de abordar el estudio de la comunicación pone el énfasis en las maneras de crear significados más que en el proceso de enviar el mensaje, dando al receptor un papel más activo que los modelos anteriores, este enfoque es el que sostienen la semiología y/o semiótica. Ambos términos derivan del griego *semeion*, signo.

SEMIOLOGÍA

Inicialmente, semiología o semelología designan, en medicina, un sistema práctico de descubrir la enfermedad de acuerdo a signos o síntomas previamente catalogados. A partir de que Saussure y Peirce adoptan este término, la semiología se considera como la ciencia general de los signos que funcionan dentro de la vida social. Esta ciencia comprende según Saussure, entre otras, la lingüística. Pero históricamente se ha desarrollado una tendencia de la semiología que deduce sus principios y nociones del estudio de las lenguas naturales (lingüística), en el que las “articulaciones” pueden servir de modelo a todo sistema de signos; otra tendencia por el contrario se mantiene independiente de la lingüística sobre la base de clasificación de Peirce (indicio, iconos, símbolos)

Charles Sanders Peirce (1839-1914) filósofo norteamericano. Su pensamiento influyó en el desarrollo posterior de las investigaciones lógicas y metodológicas en EU. Las creencias son reglas de acción, y el pensamiento no tiene otro fin que el de producir creencias. La limitada duración de las cosas exige la identificación de los propios intereses subjetivos con los de una comunidad ilimitada de personas y cosas.

Semiótica deriva del griego *semeiotos*, con significación. Este término tiende a sustituir al de semiología. “Preferimos semiótica a semiología, por ser ésta más conocida como la parte de la medicina que estudia especialmente los síntomas o signos de las enfermedades” (*Diccionario marxista de filosofía*, varios autores, 1988, p.76).

Ronald Barthes propone: “Sin embargo, sería cómodo disponer de dos palabras: podría emplearse semiótica para designar los sistemas particulares de mensajes, por consiguiente, habría una semiótica de la imagen fija, de la imagen cinematográfica, del gesto, etc.; y se

llamaría semiología a la ciencia general que reuniría todas estas semióticas” (cit. en J. B. Fages, et al., 1977, p. 210).

Para que la comunicación ocurra es necesario crear el mensaje con *signos* que entienda la persona a quien me dirijo, si compartimos los mismos códigos y sistemas de signos, habrá mayor semejanza entre nuestros dos significados para el mensaje. Tomando en cuenta esto, los modelos semióticos no suponen una serie lineal de etapas o pasos que debe recorrer un mensaje; más bien concentran la atención en analizar un conjunto de relaciones estructuradas que permiten que un mensaje signifique algo. En el centro de esta preocupación está el signo.

La semiótica tiene tres áreas de estudio principales:

- 1) El signo mismo. La manera en que signos de diferentes tipos llevan significados y se relacionan con quienes los usan.
- 2) Los códigos o sistemas de organización de los signos. Cómo se desarrolla una variedad de códigos para satisfacer las necesidades de una sociedad o una cultura
- 3) La cultura dentro de la cual operan estos códigos y signos. Ésta a su vez, depende del uso de estos códigos y signos para su propia existencia y forma.

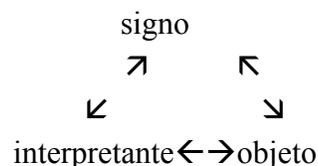
Todos los modelos de significado comparten tres elementos que necesariamente aparecen: 1) el signo, 2) aquello a lo cual se refiere el signo y 3) los usuarios del signo. Un signo es algo físico que podemos percibir con los sentidos, se refiere a algo diferente de sí mismo, y debe ser reconocido como signo por sus usuarios.

Los dos modelos más influyentes han sido los de Peirce y Saussure.

Peirce explica así su modelo:

“Un signo es algo que de alguna manera o capacidad representa algo para alguien, es decir, crea en la mente de la persona un signo equivalente, o tal vez un signo más desarrollado. Llamo interpretante del primer signo a este signo creado. El signo representa algo, su objeto.” (Cit. en J. B. Fages, et al., 1977, p. 210)

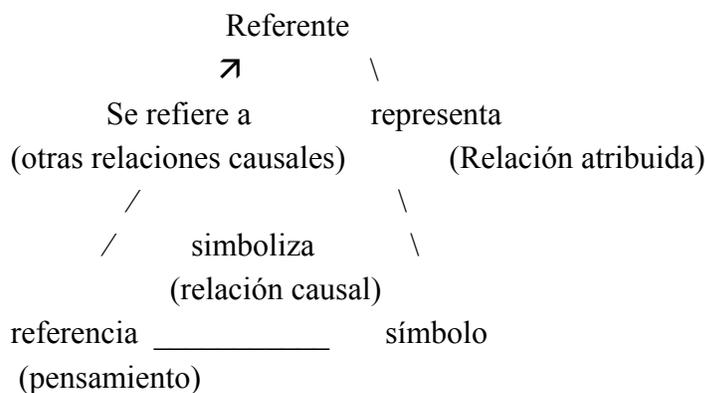
Los elementos del significado según Peirce



El interpretante aquí, es el concepto mental del usuario del signo, el cual varía de acuerdo a la experiencia del usuario con el signo y con el objeto que éste designa. Decodificar es un proceso tan activo y creativo como codificar.

A partir del modelo de Peirce, Ogden y Richards (1923) crearon otro modelo en el que el objeto de Peirce corresponde a lo que ellos llamaron referente, la referencia corresponde al interpretante y el símbolo al signo. En el modelo de O y R. hay conexión directa entre referente y referencia, y entre símbolo y referencia, pero la conexión entre símbolo y referente es atribuida, indirecta. En este sentido su modelo se acerca más al de Saussure, quien tampoco da mucha importancia a la relación del signo con la realidad exterior, y sí al símbolo: los símbolos dirigen y organizan nuestros pensamientos o nuestras referencias; y nuestras referencias organizan nuestra percepción de la realidad (Domínguez, H., 1983).

Símbolo y referencia para Ogden y Richards son similares a significante y significado para Saussure.



Los elementos del significado según Orden y Richards

Saussure (lingüista suizo fundador junto con Peirce de la semiótica) concibe el signo como un objeto físico con un significado. Un signo consiste según él de un significante (imagen del signo tal como lo percibimos, por ejemplo los sonidos o letras) y un significado (concepto mental al cual se refiere). El signo – según esta terminología - es la combinación del concepto y de la imagen acústica, es decir, la combinación de significado y significante. El significado es aquello que nos representamos mentalmente al captar un significante, el cual puede recibirse por cualquiera de los sentidos y evocará un concepto. El significante podrá ser una palabra, un gesto, un sabor, algo suave o áspero.





Los elementos del significado según Saussure

Saussure se interesa menos que Peirce en la relación que sostiene el signo con el significado exterior (el “objeto” de Peirce) Un signo compuesto por el significante (su apariencia) y el concepto mental genera una relación entre el concepto que se tiene de algo y la realidad física a la que se refiere el signo, esta relación constituye la significación. Para Saussure tanto los significados como los significantes son producto de una cultura particular. Las significaciones, lo que se entiende, por ejemplo por “perro” en cada cultura es tan específica como la forma física que toma el signo en cada una de éstas. Es por eso que resulta falso creer que los significados son universales y que, por ejemplo, al traducir una palabra a otro idioma solo cambia la forma y no el sentido. El significado es un proceso activo para el cual los semiólogos usan verbos como crear, generar o negociar. Constantemente se hacen concesiones mutuas entre usuario y mensaje. El sentido se da por la interacción entre signo, interpretante y objeto y puede cambiar con el tiempo.

Las distintas maneras en que los signos llevan sentido originan diferentes *categorías de signos*

Según Peirce hay tres maneras en que el signo se relaciona con su objeto, con aquello a lo que se refiere: 1) En un icono, el signo se parece a su objeto, se ve o se oye parecido 2) en un índice hay una conexión real entre signo y objeto, y 3) En un símbolo no hay parecido entre el signo y el objeto, comunica sólo por que sus usuarios están de acuerdo en que representa algo.

Estas categorías pueden coexistir en un mismo signo.

Saussure llamó relaciones icónicas a lo que Peirce llamó icono, y arbitrarias a lo que Peirce denominó símbolos. Cabe recordar que para Saussure la relación era entre significante y significado, y para Peirce entre signo y objeto.

CÓDICES Y MURALES

PAPEL, PINTURA Y CONFECCIÓN DE CÓDICES

Para la elaboración de los códices, se emplearon principalmente la piel de venado y el papel de amate, y ocasionalmente se utilizó la fibra de maguey. La piel de venado fue la preferida en la época prehispánica, y el amate durante la colonia. Tanto en una como en otra forma, se realizaban en lienzos los cuales se empalmaban formando largas tiras, algunos documentos por su tamaño se hacían sobre un gran pliego; para su elaboración, primero se aplicaba una capa de goma y cal, la que al secar se pulía, la cual tenía la ventaja de que en caso de querer borrar algo, simplemente se le aplicaba una capa de cal encima, a continuación se realizaba un esbozo de lo que se quería pintar ya sea dibujando tenuemente o rasguñando la capa blanca, luego se aplicaba el color de manera directa y sin variar la tonalidad, por último se delineaban las figuras con una línea gruesa llamada línea-marco.

Acerca del pintor indígena: Tenía además de la facultad natural y entrenada para su oficio, la visión del mundo sobrenatural –inmensamente religioso- en el que estaba inmerso. Se le llamaba *moyolnotzani*: el que sabe dialogar con su propio corazón y *tlayoltehuiani*: divinidad en las cosas: las flores y los cantos, que ayudarán al hombre a encontrar su raíz aquí en la tierra (De la Fuente, et. al., 1999, p. 11).

MURALES

Un ejemplo de secuencialidad en murales prehispánicos se encuentra

En Mitla, Oaxaca. Grupo de la iglesia (católica) Las pinturas que decoran los dinteles. El color de los fondos y el de los dibujos, está dibujado en el estilo de los códices mixtecos (...) Observan una organización cuatripartita en torno a un patio abierto. Orientados a las cuatro direcciones forman parte de un mismo tema. Por su contexto arquitectónico las geométricas y estilizadas imágenes pictóricas forman parte de una narrativa cíclica. Los dinteles al Este y al Oeste tienen un ojo semicerrado, el tema principal, es Venus y el sol. Haciendo pareja con Venus hay representaciones del sol en la entrada Oeste como águila cayendo al inframundo. Ambos se alternan en el inframundo y adquieren su apariencia de gemelos míticos, que toman forma literaria en el Popol-Vuh. (De la Fuente, Falcón, 1999 p. 174)

MITOS PREHISPÁNICOS

LOS ALUXES (*Mito maya*)

Nos encontrábamos en un campo yermo donde iba a hacerse una siembra. Era un terreno que abarcaba un montículo de ruinas tal vez ignoradas. Caía la noche y con ella el canto de la soledad. Nos guarecimos en una

cueva de piedra y *sahcab*; para bajar utilizamos una sogá y un palo grueso que estaba hincado en el piso de la cueva.

La comida que llevamos nos la repartimos. ¿Qué es lo que estaba haciendo allí? Quería cerciorarme de lo que lo que supuestamente habían visto miles de ojos hechizados por la fantasía. Trataba de ver a esos seres fantásticos que según la leyenda habitaban en los *cuyos* (Montículos de ruinas) y las sementeras: los aluxes.

Me acompañaba un anciano agricultor de apellido May. La noche avanzaba...

De pronto May habló; me dijo:

- Puede que logre esta milpa que voy a sembrar.
- ¿Por qué no ha de lograrla?- pregunté
- Por que estos terrenos son de los aluxes; siempre se les ve por aquí.
- ¿Está noche vendrán?
- Sí
- ¿Está seguro
- Seguro- me respondió.
- ¡Cuántos deseos tengo de ver a esos maravillosos seres que tanta influencia ejercen sobre ustedes! Y dígame señor May, ¿usted les ha visto?
- ¿Cómo que si les he visto?..
- Explíqueme, cómo son, que hacen.

El anciano respondió, con satisfacción:

-Por las noches, cuando todos duermen, ellos dejan sus escondites y recorren los campos; son seres de estatura baja, muy niños, pequeños, pequeñitos, que suben, bajan, tiran piedras, hacen maldades, se roban el fuego y molestan con sus pisadas y juegos.

Cuando el humano despierta y trata de salir, ellos se alejan, unas veces por pares, otras a tropel. Pero cuando el fuego es vivo y chispea, ellos le forman una rueda y bailan alrededor; cualquier pequeño ruido les hace huir y esconderse, para regresar luego y seguir alborotando con más fuerza. No son seres malos, si se les trata bien, corresponden.

-¿Cómo qué beneficios hacen?

- Alejan los malos vientos y persiguen a las plagas. Si se les trata mal, tratan mal y la milpa no da nada, pues por la noche roban la semilla que se esparce durante el día, o bailan sobre las matitas que comienzan a salir. Nosotros les queremos bien y les regalamos con comida y cigarrillos. Pero hagamos silencio, haber si usted logra verlos. (...) Entonces pude ver a los seres pequeñitos, ágiles y alegres, correr de un lado a otro, lanzar piedras, subir y bajar, para después formar una rueda alrededor del fuego. Se repartieron la comida que May les había dejado y pelearon por el fuego, para poder encender los cigarrillos. Oír repentinamente la voz de May me saco de la dulce fantasía que vivía (Feijóo, Samuel. *Mitología americana*, 1983, pp. 326, 327).

CHANEQUE

Dicen que en el Golfo de México hay un lugar donde los espíritus de la tierra nunca duermen. Allí el monte siempre está lleno de voces y sombras, sobre los árboles se escuchan alegres voces de niños y en las orillas de los ríos se ven pequeñas figuras chapotear, mientras en las casas se rompen los jarros y las escobas o los zapatos desaparecen. Estos espíritus, a quienes se conoce como chaneques o duendes, pueden aparecer en cualquier momento y hacen diez maldades. Quien los ha visto dice que son narizones y al revés, es decir: las orejas les crecen hacia adelante y los pies hacia atrás, por lo que caminan con los talones por delante. Dicen

que usan un sombrero de palma, ancho y picudo, que les gusta vivir en los árboles de amate, en las cuevas y en los ríos, de los cuales son guardianes. Los venados, las chachalacas y los guajolotes les pertenecen, así como los armadillos a quienes utilizan como bancos para sentarse a platicar. Cuando un cazador hiere alguno de estos animales, los chaneques se enojan muchísimo y le hacen maldades, como llevarse al perro del cazador hasta sus cuevas y no dejarlo salir, hasta que el hombre mismo entra por el animal luego de bañarse con agua bendita y haberse persignado muchas veces. Cuando alguien cae en un manantial, el chaneque se apodera de su alma, por eso la persona sale pálida y fría, para curarla hay que chuparle el mal aire, de lo cual se encarga un curandero.

(http://lectura.ilce.edu.mx:3000/biblioteca/sites/litinf/tierra/html/sec_3.htm)

CHANEQUE, LOS DUEÑOS DE LA TIERRA

(Mazatecos de Oaxaca)

La tierra tiene sus dueños que viven en las lomas, son chaparros, como un niño de doce años, tienen sus cabellos blancos, se llaman “Chacún nanguí”.

A estos seres no los pueden ver los hombres (son invisibles) y los que los ven, es por que van a morir pronto, están destinados a una vida muy corta.

También son los dueños de los animales del monte (Scheffler, Lilian, 1998).

TONAL, NAGUAL

Todos los seres humanos poseen una fuerza vital que se puede sentir en las articulaciones. A esta fuerza vital se le llama tonal, y puede tener existencia momentánea fuera del cuerpo. Se sueña por que nuestro tonal vaga. Una separación peligrosa ocurre cuando la tierra aprisiona al tonal, esto sucede en el “susto”. Es necesario hacer ofrendas e imploraciones para que la tierra suelte al tonal.

Nuestro tonal, que es la fuerza vital, está ligado a la existencia de un animal o fenómeno físico: tigre, remolino de aire, etc. Si algo sucede al animal, lo mismo al ser humano con el que se encuentra ligado, ya que afecta la fuerza vital de la cual los dos participan. Por otra parte, a este animal se le denomina nawal, por eso los zongoliqueños dicen al mismo tiempo titonalehkeh, tinawalekeh: tenemos tonal, tenemos nawal.

Algunos seres humanos aprenden o nacen con el poder de transformarse en un animal o un fenómeno físico y por esta razón reciben el nombre de nawal, traducido al español como “brujo” en muchos casos, aunque en este idioma la palabra implica maldad, mientras que *nawal* comprende bondad y maldad (Reyes García, Dieter Christiansen, 1990, p. 24).

COSMOGONÍA O CREENCIAS SOBRE EL ORIGEN DEL UNIVERSO

Según los mitos mayas, la creación del cosmos no fue un sólo acto que ocurrió en un tiempo remoto, sino un proceso continuo como los ciclos de la naturaleza. Siempre creyeron que el universo se estaba construyendo y destruyendo constantemente por la acción de energías sagradas o deidades, por lo que se creó una cadena de ciclos o eras cósmicas, en las cuales han existido distintos tipos de hombres.

La idea central de estos mitos fue concebir al mundo con la finalidad de servir de habitación a un ser consciente, capaz de reconocer, venerar y alimentar a sus creadores, para que ellos pudieran seguir infundiendo vida al cosmos; el ser del hombre, que ocupa el puesto central del cosmos.

El mito de origen más destacado es el del grupo quiché, contenido en el Popol Vuh. Este mito fue compartido por otros grupos mayances de Guatemala y Chiapas, quienes lo han conservado hasta hoy, con algunas variantes. En el tiempo primordial, cuando sólo existían el cielo y el mar, los dioses creadores, Padre y Madre, decidieron la aparición del hombre y el mundo. Dioses con diferentes nombres, y con distintos atributos, que se identifican con algunos animales, principalmente con una serpiente emplumada, símbolo del dios supremo celeste y creador, llamada Gucumatz, "Serpiente Quetzal".

Los dioses creadores, por medio de la palabra, hicieron emerger la tierra y los seres que la habitaban: árboles, plantas y animales. Los animales fueron interrogados por los dioses para saber si podían reconocerlos y venerarlos, pero no fueron conscientes ni supieron hablar. Entonces los dioses formaron, en sucesivas etapas o edades cósmicas, hombres de barro y de madera, que no respondieron a sus deseos. Los de barro fueron destruidos por un diluvio de agua y los de madera se transformaron en monos, que vivieron en su mundo hasta la llegada de un diluvio de resina ardiente que los desapareció.

Finalmente, los creadores encontraron la materia sagrada: el maíz, que mezclado con sangre de serpiente y de tapir, - animales sagrados que simbolizan principios vitales del cosmos -, dieron como resultado al hombre requerido.

Un hombre consciente de los dioses y de sí mismo, como sustentador de ellos. Cualitativamente distinto de los anteriores y mantenedor de los dioses por llevar en su propia constitución física los elementos sagrados: maíz y sangre de los dioses, que le dieron la conciencia. En este extraordinario mito cosmogónico, estructurado y completo del mundo mesoamericano, se expresó claramente la idea del hombre que mantuvieron los pueblos, en el cual se basa toda su cultura.

El hombre es el ser creado con la misión de sustentar y venerar a los dioses, y el mundo es su habitación. Sin el hombre los dioses perecen y sin los dioses, el universo entero muere. Entonces el hombre deberá alimentar a los dioses con diversas sustancias sutiles: humo de copal, aroma de flores, olores de frutos y alimentos cocinados, pero principalmente, con la energía sagrada que los dioses emplearon para crearlo, su propia sangre, donde reside el espíritu o energía vital. Así, en los mitos cosmogónicos se explica también el sacrificio humano y se da su justificación.

Según el mito del Popol Vuh, en épocas cósmicas anteriores aparecieron soles que, como los hombres, eran falsos; el de la segunda edad fue destruido por dos héroes que se transformaron en el Sol y la Luna de la última edad: Hunahpú (Sol diurno) e Ixbalqué (Sol nocturno o Luna).

Con la aparición del Sol y la Luna verdaderos culminó la creación del mundo. El movimiento del Sol, dió lugar al tiempo "histórico", se inició cuando los hombres ofrecieron a los dioses sacrificios humanos para alimentarlos. Estas creencias cosmogónicas, recogidas en los textos indígenas, escritos después de la conquista española, ya existían en el periodo Clásico, como lo revelan las lecturas interpretativas de los textos jeroglíficos conservados en varias ciudades mayas, como Cobá y Palenque. En ellos se asentó que el mundo fue creado por el Primer Padre y la Primera Madre en el día 4 Ahau 8 Cumkú, fecha que en el calendario gregoriano corresponde al 13 de agosto de 3114 a.C., y que funcionó como "fecha era", o punto de partida, en los cómputos calendáricos. Los textos se acompañaban con imágenes en relieve del dragón, símbolo del dios supremo creador, que equivale al Gucumatz del Popol Vuh.

En la actualidad, las mismas creencias sobre el origen del mundo han sobrevivido en muchos grupos mayances, como los tzotziles, los tzeltales, los lacandones y los mayas yucatecos, lo cual corrobora que en la época prehispánica el mito fue común a los diversos grupos mayances, y confirma la persistencia por largos periodos de las creencias básicas de una comunidad, en muchos pueblos del mundo.

En cuanto a la estructura del cosmos, no puede entenderse en el mundo mesoamericano la idea de tiempo separado del espacio, porque espacio y tiempo no son dos aspectos distintos: el tiempo no es otra cosa que el movimiento del espacio. En el pensamiento religioso universal hay dos grandes cauces en los que se inscriben las ideas sobre la temporalidad:

En el primero se encuentran las religiones orientales y mesoamericanas, que conciben a la temporalidad como un movimiento cíclico.

Dentro del segundo se encuentran las religiones judeo-cristianas que consideran la temporalidad como un transcurso lineal.

El mejor ejemplo de la concepción cíclica del tiempo de los pueblos mesoamericanos son los mitos del origen del cosmos, en los que el mundo se ordena y se desordena cíclicamente. Los mayas destacaron por una excepcional conciencia de la temporalidad. Concibieron el tiempo como el cambio cósmico producido, en esencia, por el movimiento del Sol.

El tránsito del Sol fue captado como un movimiento circular alrededor de la tierra, que determinó los cambios que en ella ocurren; razón por la cuál, el tiempo se pensó como un movimiento cíclico. Este movimiento siguió leyes estables, como se manifestó en la regularidad de los ciclos naturales, de modo que el tiempo es el orden, la racionalidad y la permanencia del cosmos.

<http://www.cnca.gob.mx/mayach/03.html>

EL TIEMPO

Los Dioses son portadores de carga de tiempo, cuando diferentes deidades-fechas coinciden se crea un “lugar de descanso” o un “día portal” según el Tzolkin maya la primera dimensión y pulsar de la vida está presente o es originada por los sentidos, la segunda por las emociones, la tercera por la mente y el cuarto y último pulsar es el tiempo. Podemos redimir o “encantar” el tiempo con la presencia atenta aquí y ahora. Sincronizando los cuatro pulsares de la vida.

El calendario Tzolkin maya combina 20 kines, o soles, (están en el cuerpo en los dedos, es energía masculina) con 13 tonos, (son la energía femenina, están en las 13 articulaciones en el cuerpo). Esta combinación genera el calendario de 360 días, usado por varias culturas.

En el pensamiento maya el tiempo no tiene principio ni fin. Es anterior a los Dioses más antiguos. Aún los Dioses remotos Xpiyacoc (abuelo) y Xmucamé (abuela) no notaron su progresión hasta que tuvieron “semillas tzité.”

La idea del tiempo cíclico es fundamental en las culturas maya y nahua. El ciclo solar da sus características al hombre. Es llamado a descender a la muerte y ascender, como la madre luna regresó a Hunahpú e Xbalanqué de Xibalbá, el inframundo, a la tierra. Es la naturaleza básica, no sólo del tiempo sino de la realidad en sí misma (Bruce, Robert, México, 1975).

YOLO, ECAHUIL, TONAL

El ser humano está compuesto de éstas tres entidades:

Corazón	YOLO		Pensamiento y emociones
Cuerpo	ECAHUIL	Frío	Resistencia anímica y espiritual, nexos con espíritu compañero y destino

Exterior

TONAL

Caliente

Determina el carácter y las emociones

El *tonalme* es el animal compañero, se puede tener trece como máximo, el principal se llama *Tayecanque*.

Ecahuil y *Tonal* se reúnen en el sueño. El *ecahuil* es parcialmente transmisible mediante una reencarnación en un descendiente con el mismo nombre.

Lo que “reencarna” es el *yolo*, pero es purificado, no quedando rastros de la personalidad, así el *yolo* puro puede ser reciclado.

La muerte del animal tonal provoca la muerte del hombre dueño del *ecahuil* y viceversa. El *tonal/ecahuil* es exógeno del animal y del hombre. Procede de los astros como destino. Al morir el *tonal/ecahuil* queda vagando sobre la tierra. El *yolo*, en cambio tiene un importante destino ultraterreno y reencarna. El *tonal* puede ser forzado a trabajar en otro mundo (López Austin, 1994).

ARTÍCULO DEL PERIÓDICO LA JORNADA

LA HISTORIETA Y LAS BECAS

...Por otro lado, el jueves pasado estuvo en el Circo Volador el editor Víctor del Real, quien fuera fundador y director de la emblemática revista *Gallito Cómic* y quien ha cuestionado el nulo interés de las instituciones culturales por el género de la historieta. De hecho el Fonca ha excluido a la historieta de su convocatoria para el apoyo Edmundo Valadés (misma que hasta el momento no se ha lanzado públicamente), por no considerarla como un género ni literario y tampoco de arte, cuando en muchas ocasiones cumple con ambos requisitos (habría que preguntarle su opinión a Alejandro Jodorowsky).

(Periódico La Jornada, Sección espectáculos, México, D.F. Miércoles 10 de septiembre de 2003).