



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES  
CUAUTITLÁN

**"Análisis del cómic mexicano como industria  
comercial de 1980 a 2002"**

Tesis  
que para obtener el título de  
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual  
presenta  
Oscar Aparicio Lozano

Asesor de Tesis:  
LAV. Héctor Raúl Morales Mejía

Cuautitlán Izcalli, Estado de México 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.

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

NOMBRE: APOLICIO LOZANO OSCAR

FECHA: 5- agosto -2005

FIRMA: [Firma manuscrita]



FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTTLAN  
 UNIDAD DE LA ADMINISTRACIÓN ESCOLAR  
 DEPARTAMENTO DE EXAMENES PROFESIONALES

ASUNTO: VOTOS APROBATORIOS

PROCESO DE EXAMENES  
 SUPLENTE CUAUTTLAN



DR. JUAN ANTONIO MONTARAZ CRESPO  
 DIRECTOR DE LA FES CUAUTTLAN  
 PRESENTE

ATN: Q. Ma. del Carmen García Mirra  
 Jefe del Departamento de Exámenes  
 Profesionales de la FES Cuauttlan

Con base en el art. 28 del Reglamento General de Exámenes, nos permitimos consultar a usted que nos sirvan lo TESIS:

"Análisis del ósmic mexicano como industria comercial de  
 1980 a 2002"

que presenta el pasante: Oscar Aparicio Lozano  
 con número de cuenta: 09256941-7 para obtener el título de:  
 Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Considerando que dicho trabajo reúne los requisitos necesarios para ser discutido en el  
 EXAMEN PROFESIONAL correspondiente, otorgamos nuestro VOTO APROBATORIO.

ATENTAMENTE

"POR ME RAZA HABLARA EL ESPÍRITU"

Cuauttlan, Méx a 2 de mayo de 2004

- PRESIDENTE LDO. Yanetza Piza Morales
- VOCAL LDO. Marco Antonio Sandoval Valle
- SECRETARIO LAV. Héctor Raúl Morales Mejía
- PRIMER SUPLENTE LDO. Laura Ojeda Sánchez
- SEGUNDO SUPLENTE LAV. Ruberta Márquez Villeda



Dedicada a mi  
madre.... lahil

Gracias a...

BEF, por cambiar  
mi visión del  
cómic.

Pepe Quintero,  
por los conceptos  
y presagios.

Omar, por el  
apoyo técnico y  
alimenticio.

# ÍNDICE.

|   |            |
|---|------------|
| <b>Introducción.....</b>                                    | <b>13</b>  |
| <b>1. Historia del cómic.....</b>                           | <b>15</b>  |
| 1.1. Antecedentes.....                                      | 15         |
| 1.2. El cómic moderno.....                                  | 17         |
| 1.3. Origen del cómic en México.....                        | 26         |
| <b>2. El cómic como medio de comunicación.....</b>          | <b>40</b>  |
| 2.1. El lenguaje del cómic.....                             | 41         |
| 2.2. El proceso de elaboración.....                         | 43         |
| 2.3. Elementos técnicos.....                                | 47         |
| 2.3.1. La imagen.....                                       | 47         |
| 2.3.2. El texto.....  | 53         |
| 2.3.3. Elementos imagen-texto.....                          | 56         |
| 2.4. Tipos de cómic.....                                    | 58         |
| <b>3. El mercado del cómic contemporáneo en México.....</b> | <b>67</b>  |
| 3.1. Los ochenta.....                                       | 67         |
| 3.2. Los noventa.....                                       | 73         |
| 3.3. Nuestros días.....                                     | 82         |
| <b>Conclusión.....</b>                                      | <b>93</b>  |
| <b>Glosario.....</b>  | <b>100</b> |
| <b>Bibliografía .....</b>                                   | <b>104</b> |

# INTRODUCCIÓN.

*"Comprobemos si lo que dice es verdad  
y veamos lo que le sucederá al final"*

*Sabiduría 2:17*

*-La Biblia-*

Historieta, tebeo, pepín, cuento, tira, noveno arte o monitos. Todos son el mismo, todos son cómic. Un entretenimiento para muchos, una forma de vida para unos pocos y el blanco de ataque de otros tantos. Por años se ha discutido la falta de identidad nacional de la historieta, insinuando que se trata de una moda, subliteratura vendida por las industrias extranjeras. Lo cierto es que el cómic moderno ha estado en el mundo por más de un centenar de años, e mismo tiempo que el cine y mucho más que la televisión y tiene tanta tradición en México como en el vecino país del norte y el distante Japón. Durante más de la mitad del siglo XX fue la lectura preferida del mexicano promedio y, sin pretender juicios, es posible afirmar que fue un formador cultural.

Sin embargo, editores y allegados a la historieta en México han manejado el concepto de crisis para definir el estado actual de la producción nacional en esta materia, al menos en el aspecto comercial (es decir, sin considerar el cómic independiente que carece de distribución e incluso de costo). Y aun cuando la mayoría coincide en este punto, el señalar los motivos ha resultado más complejo. Pocos dudan de la calidad gráfica por parte de los dibujantes pero esto no ha resultado suficiente, en apariencia, para obtener productos exitosos. Guiones inconsistentes o falta de identidad nacional señalan algunos, mas los que producen estas historias prefieren culpar a la falta de apoyo por parte de las grandes editoriales o a la excesiva penetración de cómic extranjero.

Sin embargo, aún se realiza historieta en México y cada día es posible encontrar en los puestos de revistas más de un ciento de ediciones en formato "bolsillo", casi todas relacionadas implícita o explícitamente con el erotismo o la declarada pornografía. De tomar estas como parámetro se podría pensar que sí existe una industria del cómic en México que, simplemente, es relegada e ignorada por no ajustarse a normas sociales.

Entonces ¿se puede hablar de una industria del cómic en este país o sólo de productos aislados, destinados a complacer a una muestra de consumidores muy específica? ¿existe falta de creatividad para contar nuevas historias o la diversidad de géneros es en verdad impensable en la historieta nacional?. Si es culpa de los creativos ¿por qué muchos dibujantes mexicanos tienen éxito en el extranjero?, si es culpa del mercado ¿por qué en México se importa una gran cantidad de cómic norteamericano, japonés e incluso europeo?.

El propósito de esta investigación no es ser un muestrario de toda la producción nacional del cómic. Enumerar todos los trabajos, fechas y autores sería una labor casi imposible e inútil, pues obras semejantes ya han tenido lugar. Los realizadores y títulos que aquí se señalan son sólo aquellos que han incidido, a favor o en contra, para consolidar la historieta o definir su situación actual. El verdadero objetivo de este trabajo es señalar que tan propicio es el mercado para la historieta hecha en México. No es sencillo, los factores que intervienen son muchos y difíciles de medir en cifras, lo que obliga a arrojar muchos datos basados en la intuición del redactor. Esto exige la utilización de un estricto método deductivo que revele las generalidades de la historieta mundial hasta las particulares de un país, un momento histórico y una sociedad, aspectos que de no ser bien delimitados llevarán a errores insalvables.

Pero así como los contratiempos son muchos, los beneficios pueden ser proporcionales, pues es posible conseguir un análisis del entorno inmediato que todo aspirante a realizador en este campo deberá enfrentar. Al explorar también los elementos técnicos del medio puede servir como material de consulta para todos los interesados en cuestiones gráficas y momentos históricos. Por último, revisará la creencia de que el cómic mexicano no ha construido una industria, dando pie a una nueva discusión sobre el futuro del cómic nacional, si es que aún tiene uno.

Continuará...

# CAPÍTULO 1. HISTORIA DEL CÓMIC.

*Pocas veces la Forma ha sido una creación original, un equilibrio alcanzado no a expensas sino gracias a la expresión de nuestros instintos y quererest'*

*El laberinto de la soledad*

*- Octavio Paz -*

Abordar al cómic como lenguaje visual, como medio de expresión y como industria comercial requiere comprender primero a plenitud de lo que se habla, pues ignorar su estructura, su valor, su pasado, presente y futuro lleva a juicios incompletos que perjudican su estudio. Son muchos los factores y personas que han constituido al cómic como se conoce, he aquí los más importantes.

## 1.1. Antecedentes.

Si bien los estudios existentes con respecto a la historia del cómic ubican sus antecedentes dentro de las primeras manifestaciones gráficas, como las pinturas rupestres (debido a la aparente secuencia que mantenía una imagen respecto a otra), sería más conveniente establecer un punto de partida próximo a su estructura actual. Ya que aun cuando todas las áreas relacionadas con el dibujo mantienen una raíz común, la historieta se liga también con la reproducción masiva y, por tanto, con la imprenta.

Aún antes de la invención de la imprenta era popular acompañar los textos con imágenes alusivas al mismo, cosa que se facilitó con la repetición en serie de las prensas; esto es distante del cómic pero sienta un precedente de la relación entre palabra y trazo. Algunos autores han dado en señalar como "padre del cómic" al suizo Rodolphe Töpffer, que creaba fascículos durante 1825 como medio didáctico. Se refería a su propia obra de la siguiente manera: "Los dibujos sin el texto tendrían apenas un significado oscuro; el

texto sin los dibujos, no significaría nada..."; estos no dejaban de ser sólo relatos ilustrados (o como su mismo creador dijera "literatura en estampas"), pues carecían de la estructura que presentaría el cómic en posteriores años.

A finales del siglo XIX, los periódicos son los impresos más populares por su accesibilidad en cuanto a costo y lectura y es dentro de estos que la caricatura alcanza su madurez como instrumento de crítica política y social. La caricatura tuvo su origen en Inglaterra como medio ideológico del pueblo y los artistas para satirizar a la monarquía (algunos historiadores la señalan como más antigua, incluso apuntan a Leonardo Da Vinci como su creador). Su relación con el cómic es directa en medida que creó personajes capaces de identificarse con el público y aparecer de modo constante dentro de una narrativa que, en estos casos, podían ser publicaciones con mucho espacio entre la aparición de una y la siguiente (las ediciones diarias aparecieron hasta el siglo XX).

Dentro del periódico la caricatura adoptó una estructura constante que era la imagen satirizada de un personaje público, acompañada o no por un texto al pie a modo de diálogo. Y es aquí cuando se crea el concepto de secuencia, es decir, cuando una sola imagen no es capaz de describir todo el evento narrado, se divide el espacio destinado para ésta y se continúa con otro cuadro que narra el momento siguiente a la ilustración anterior. Éste descubrimiento en apariencia tan sencillo llevó a la raíz de lo que definió la historieta: la **secuencialidad**.

Es complicado asegurar que este es el punto inequívoco de partida de la historieta y más aún al considerar que en cada país nació y se desarrolló de un modo independiente. A esto hay que sumar que no existía una distinción entre caricaturista y realizador de comics (en países como México aún no existe).

Sin embargo, para facilitar el estudio del cómic como materia, la mayoría de los autores coincidieron en acuñar el término de cómic moderno que inicia con la creación de **Richard F. Outcalt: "The Yellow Kid"**.

Notas



«The Yellow Kid» y  
la magia comen-  
zó...

## 1.2. El cómic moderno.

Como quedó establecido, no es fácil marcar un punto de partida del cómic, por la multiplicidad de variantes iconográficas que lo definieron. Pero se puede considerar el inicio del cómic moderno la creación de su primer personaje —el primero que aparecía de manera constante durante todo el cartón y daba su nombre a la historieta. Esto ocurrió en Estados Unidos, dentro del suplemento dominical del diario New York World, el 5 de mayo de 1895. “The Yellow Kid” o el “Niño Amarillo” fue el personaje que dio nombre al suplemento, bajo la creación de Richard Felton O’Connell<sup>2</sup>.

El Yellow Kid fue un personaje creado originalmente para la serie titulada “Hogan’s Alley”, que terminó siendo actor principal de su propia serie y los resultados fueron realmente inesperados. La valía de esta creación radica no en la gráfica de sus personajes (ya que esta aún no se despegaba de la caricatura clásica), sino en la estructura icónica (el personaje se convierte por vez primera en símbolo de un nuevo medio), la seriación y el formato de tira —que se emplea aún en estos días dentro de los conocidos suplementos dominicales de los diarios—, y lo más importante, causó un impacto a nivel de industria, comprobando que existía un segmento de lectores que seguían el dibujo por sobre la palabra escrita.

Notas

<sup>2</sup> Los autores en general mantienen el nombre anglo-sajón de este personaje para unificar y evitar confusiones, pero existe la excepción en algunos textos traducidos del inglés al español. (N. del A.)

El cómic continuó cobrando interés en los primeros años del 1900 mediante su publicación en periódicos como los pertenecientes a **J. Pulitzer** y **W.R. (William Randolph) Hearst** (dicho sea, los más leídos). Un dato curioso es que la lucha entre esos dos publicistas no fue sólo obtener primicias noticiosas antes que el otro, también fue por los derechos de "The Yellow Kid" (Oucault trabajó para ambos), lo que llevó al ahora usual término de periodismo amarillista. Por esta asociación con los informativos, la naturaleza del cómic en este período era la crítica social y política, pero pronto descubrieron el mercado potencial que significaba el sector infantil para las tiras y se produjeron cartones explícitamente para ellos. El éxito de "Little Nemo in Slumberland", creado por **Windsor McCay** en 1905, entre otros muchos, consiguió que dos años después se establecieran los "Sunday comics" o, como son conocidas en México y demás países hispano-hablantes, las tiras cómicas de los domingos.

La historieta aún carecía de autonomía en impresión, continuaba siendo parte del periódico, pero los autores tenían libertad de abordar cualquier tema dentro de sus obras. Eso permitió que se diera rienda suelta a la imaginación del escritor y además de las

historias infantiles hubo lugar para desarrollar dentro de las tiras el western, el género policiaco — en el que destaca la creación, en 1931, de **Dick Tracy** por **Chester Gould**— y algo que daría una pauta en el cómic, los aventureros. Viajeros del espacio, exploradores y travesías por tierras desconocidas atrajeron a un público expectante por ver más. Destacando entre los primeros de la lista se encuentra "Flash Gordon"<sup>3</sup>, salido de la mente de **Alex**

**Raymond** en 1937. Con este personaje se introduce la ciencia ficción como un elemento destinado a asociarse con el cómic permanentemente. De igual importancia son la creación de "Jungle Jim", en ese mismo año y por el mismo autor (que años más tarde sería el ejemplo para la introducción de Tarzán

Notas

<sup>3</sup> Inexplicablemente, este personaje fue también conocido en México como "Roldán el Temerario" (N. del A.)



«The Phantom» o El fantasma fue el primero de los héroes enmascarados y el que inauguró la moda de no morir con nada.

en el mundo de los comics) y las creaciones del dibujante **Lee Falk**, como son "**Mandrake**" en 1934 y "**The Phantom**"<sup>4</sup> en 1936 (el primer héroe enmascarado del cómic). W.R. Hearst apoyó siempre a los cartonistas que tan popular habían vuelto sus publicaciones y decidió agruparlos mediante la creación de un sindicato, el **King Features Syndicate** que, además de los antes mencionados, cuenta dentro de sus filas con muchos otros reconocidos personajes, tales como "**Popeye the Sailor**" de **Elsie Segar** o "**Prince Valiant**", creado por **Hal Foster** el 13 de febrero de 1937. Este modo de vender cartones mediante la afiliación a un sindicato sigue siendo el sistema empleado en la Unión Americana.

La historieta obtuvo independencia de edición con la aparición de "**Detective Comics**" #1, el primero que no era un suplemento de otra publicación; en este momento se crea el formato **comic-book**, el más popular en la industria (16.8 x 25.9 cm. y un mínimo de 24 páginas). Cabría señalar que desde su origen el cómic y el cine se han visto relacionados y sus contenidos solían estar ligados en sus primeros años, pero eso cambiaría con la llegada del siguiente producto de los editores de "Detective Comics" (hoy llamada editorial **DC**) y que resultaría ser el primer género surgido de manera exclusiva en la historieta: el género de superhéroes.



Mandrake el Mago y su hermoso asistente Lotario (¿?)



El príncipe Valiente es famoso por sus aventuras medievales y por su gracioso corte de cabello

<sup>4</sup> En el habla hispana, es más común encontrarlo como "El Fantasma" (N. del A.)

Sería justo discutir si los superhéroes se originaron en las viñetas, pues desde las culturas clásicas se hablaba de personajes capaces de hazañas sobrehumanas. Pero es innegable que el concepto y la imagen se crearon con la aparición de "Superman" dentro de las páginas de "**Action Comics**" # 1, durante el año de 1938, bajo la mano del escritor **Jerry Siegel** y el dibujante **Joe Shuster**.

Resulta estéril para los fines de esta investigación hablar de lo que este personaje significó para la cultura norteamericana, lo que estará con énfasis en enfatizar el impulso económico que implicó para su editorial y cómo propició que muchas otras apostaran por el cómic como su producto principal (llegando a crear el estereotipo en muchas personas de que la historieta es sinónimo de superhéroes). Éste fue el primer paso para consolidar una industria del cómic en ese país. Fueron muchas las editoriales que crecieron y perecieron durante la primera mitad del siglo XX, lo que es normal considerando la inestable economía norteamericana de esos primeros años.

El cómic se diversificó en todas las áreas, lo que permitió encontrar además de superhéroes, los comics que mantenían la crítica política, el humor (claro ejemplo el "**Peanuts**" de **Charles Shultz** en 1950, de donde saldría "**Snoopy**", uno de los personajes de historieta más conocido en el mundo), el terror ("**Horror Comics**", fundada por **William Gaines** en 1949) y el erotismo.

La mayor innovación que presentó el cómic norteamericano durante este período se debe a **William "Will" Eisner**. Dentro de las páginas de una tira dominical, este dibujante crea "**The Spirit**" en junio de 1940, serie que supondrá una innovación en cuanto al tratamiento del cómic, dándole no sólo un nuevo



Con la aparición de Superman en Action Comics, se abrió una nueva época para la historieta: La era de los supertipos con los calzones hacia afuera.

estilo en el trazo, sino también el encuadre dentro de las viñetas que acercaría este medio al estilo cinematográfico<sup>5</sup>. El personaje de Spirit además de sentar las bases del cómic contemporáneo significó en medida proporcional otro éxito comercial.

Digna de mención es también la instauración del “**Comic Code Authority**”, serie de lineamientos surgidos tras una cruzada contra la historieta en los años cincuenta, iniciada por el psicólogo **Frederic Wertham** en su libro “*Seduction of the innocent*” y que perjudicó a muchas editoriales, pues el no adherirse a este código y mostrar su sello en portada implicaba para la opinión pública que se trataba de un producto “vulgar”.

Entre otras, el código incluía reglas tales como no mencionar personajes de horror ni escenas relacionadas con ellos (como el vampirismo), no mostrar simpatía hacia criminales (como en los cómics basados en novelas negras) y no mostrar mujeres de proporciones físicas exageradas (se llegó incluso a prohibir el dibujarle ombligo a los personajes femeninos).

Los que optaron por desligarse de este sello y permanecer con su estilo de impresos enfrentaron la persecución en muchos sectores, aunque esto también permitió el desarrollo del género llamado “**cómix**” ó “**cómic underground**”, realizado y editado en su mayoría por autores independientes de las grandes editoriales y que abordaba temas subversivos mediante una gráfica agresiva (de resaltar las revistas surgidas durante el movimiento contra la guerra en los años sesenta). Antecedente de este fenómeno dentro de la historieta es la creación de la revista **MAD**, publicada por **E.C. Comics** en 1950. Ésta publicación fue resultante de un intento del editor **William Gaines**, creador de las publicaciones “**The Vault of Horror**”, “**The Crypt**



The Spirit fue la obra maestra del genial Will Eisner y con ella consiguió definir el estilo a seguir en la historieta contemporánea, aunque no sin ciertos tropiezos.

Notas

<sup>5</sup> V. Capítulo 2 para mayor referencia.



¡Qué bárbaro!. Conan era el prototipo del héroe salvaje que no temía a nada y cómo culparlo, si su recompensa solían ser sensuales mujeres.

**BANG**

of Horror", etc. -que ya eran despreciadas- por volver a entrar en el gusto del público y fue exitoso. El tema central de la edición era la parodia de otros comics y, posteriormente, de toda la industria del entretenimiento norteamericana y de su estilo de vida. El resultado fue un producto capaz de mantener a toda una editorial por sus altas ventas.

En fechas recientes el Comic Code ha perdido fuerza y son muchas las editoriales que se han desligado permanentemente de él. En la época de los "cómic" fue la lucha contra las instituciones lo que motivó a cientos de dibujantes independientes, mientras, dentro de las grandes editoriales, autores de renombre buscaban nuevas fuentes de inspiración que los alejaran de los superhéroes que dominaban el mercado.

Muchos personajes populares de los libros encontraron una extensión de sus aventuras en la historieta, del mismo modo que lo hiciera "Tarzán" en los inicios de las tiras dominicales. Importante en este sentido resultaría la adaptación de "Conan", mítico aventurero bárbaro, cuyas historias plagadas de dinámicos guerreros, ambiciosos magos y sensuales mujeres atraparían al público y darían origen a una serie de productos que incluirían, por supuesto, su adaptación a la pantalla grande. Otra figura importante dentro de la histo-

rieta como industria fue **Jack Kirby**, dibujante considerado hasta su muerte en 1993 como "rey del cómic", él marcó el estilo gráfico a seguir durante casi un siglo y creó a más de un centenar de personajes. Es este dibujante quien junto con el escritor **Stan Lee** transformó a la editorial Timely (hoy **Marvel**) en la más importante por su volumen de ventas. Es nuevamente una discusión odiosa el definir la relevancia de estos dos creativos en cuanto a cultura gráfica, pero es innegable que aportaron nombres y expresiones al conocimiento popular y lenguaje urbano de E.U.A.



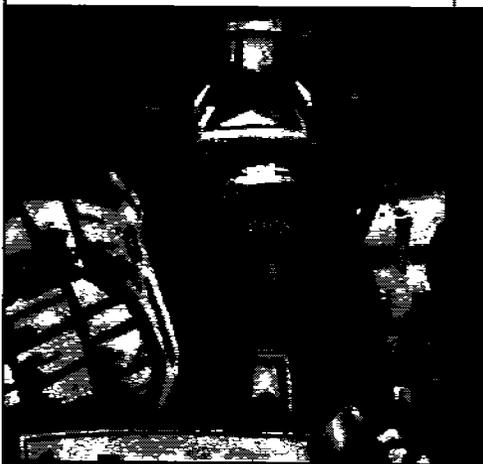
Para cerrar el papel de Estados Unidos dentro de la creación y fortalecimiento del cómic industrial, es preciso señalar que es uno de los pocos países en los que nunca se ha dejado de crear personajes redituables en el ámbito económico y que han resultado íconos, en gran medida por su asociación con los medios audiovisuales. Así como su notable influencia en el dibujante mexicano, objeto de este estudio.

En Europa el transcurrir del cómic ha resultado más difuso, aunque es innegable la importancia de las producciones inglesas e italianas en el cómic mundial (el resto de comunidades europeas han sido más discretas en los últimos años). En los primeros años del siglo XX, aparece "Tintín" del belga **Hergé**, primer fenómeno de ventas dentro de la historieta europea y en los setenta, la revista "**Eagle**", que agrupaba a una serie de autores ingleses con comics de aventuras y ciencia ficción.

Las historias sobre el futuro, los reinos mitológicos, los guerreros bárbaros y los mundos lejanos al nuestro no pudieron tener mejor lugar para desarrollarse que el viejo continente, en donde una oleada de seguidores exigían guiones con mayor contenido. La más exitosa de las publicaciones de la época fue la llamada "2000 A.D.", de donde saldría uno de los productos más redituables a nivel de mercado: "**Judge Dredd**". Esta historia narra las aventuras de un policía del futuro que cumple a la vez la función de juez y verdugo, mientras

enfrenta disputas internas de su supuestamente erradicada conciencia. No puede dejar de mencionarse que también en ese país existe una tradición dentro de las tiras de periódicos y muchos de sus personajes han llegado a ser conocidos en el resto del globo, como el patán y vividor "Andy Capp".

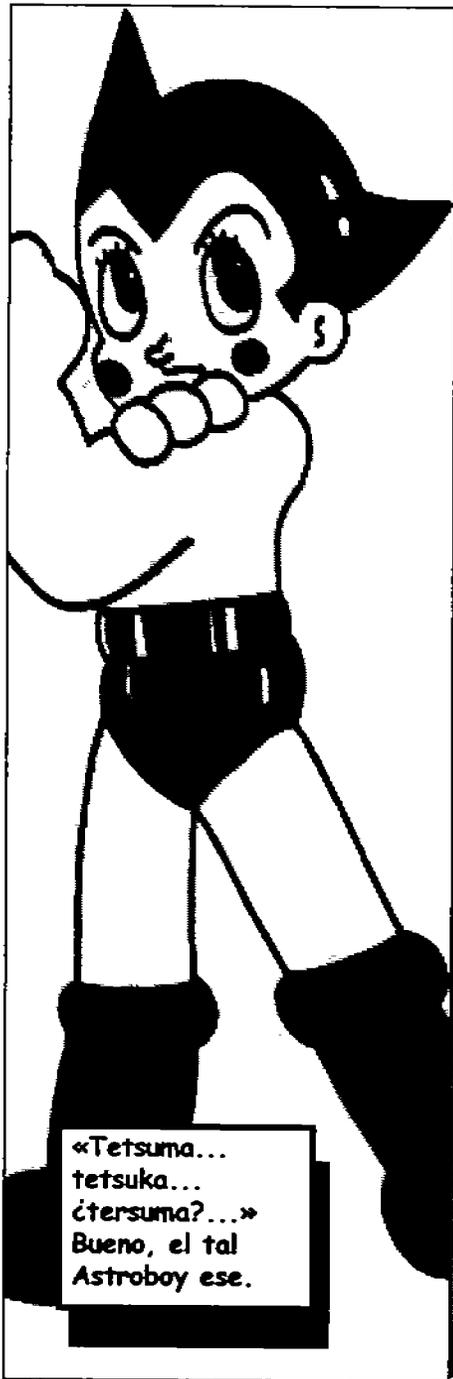
Las aportaciones de los países europeos se han visto sobre todo en el estilo de elaborar historietas. Mientras que en Estados Unidos la valía de un cómic radica en sus personajes, su editorial y su numeración (esta refleja la perdurabilidad del producto), en las naciones europeas evolucionaron al formato de **volumen**. Los volúmenes son obras más abiertas en cuanto a sus dimensiones métricas y número de páginas, teniendo la opción de pastas duras y encuadernadas, siendo casi siempre de contenido auto conclusivo (el equivalente en la industria norteamericana son las llamadas "**novelas gráficas**"). A nivel creativo esto significa que salvo en el cómic importado y pocos europeos, la producción en estos países no es seriada y se da peso casi de manera exclusiva al autor, las editoriales no suelen poseer exclusividad con escritores, dibujantes o personajes y se encuentran obligadas a la adquisición de derechos sobre las obras elaboradas. Algo interesante de este modo de trabajo es que ha permitido que el cómic en Europa posea una calidad gráfica muy superior a los productos norteamericanos en general y evita la estandarización en formatos y técnicas del autor.



«Judge Dredd» se convirtió con rapidez en un personaje popular en Europa y un ícono en el resto del mundo. Fama ganada con todas las de la ley.

No es posible pasar por alto la importancia del cómic de Oriente, específicamente el producido en Japón, que es en recientes fechas el de mayor impacto comercial. En el mencionado país existía ya una tradición gráfica en el clásico, extraída en parte de su cercanía con China, y la idea de secuencialidad no resultó ajena cuando los primeros comics norteamericanos llegaron a ellos tras los eventos de la Segunda Guerra Mundial.

El cómic japonés, conocido como **manga** entre los cercanos a él, debe en parte su estructura actual al estilo del inglés **Wingman**, inmigrante hacia al año



«Tetsuma...  
tetsuka...  
¿tersuma?...»  
Bueno, el tal  
Astroboy ese.

de 1841, pero el nombre más conocido dentro de este estilo es el de **Osamu Tezuka**, cuyas obras llegaron a grandes masas y ayudaron a que dejara de considerarse un entretenimiento de iletrados; su trabajo más popular a nivel mundial es sin duda "**Tetsuwa Atom**", doblada al resto del globo como "**Astroboy**", que fue no sólo la línea a seguir en la gráfica, sino en el modo de **crear**, creando una innumerable línea de productos relacionados con el personaje central (un niño robot).

El manga es quizá el cómic más rico en cuanto a la diversidad de géneros que posee, aportando un formato propio, único en el mundo, de 11.4 x 17.8 cm., pasta gruesa y más de 100 páginas.

Su gráfica es discutida por dibujantes alrededor del globo debido a su falta de apego a la realidad, pero no son pocos los **autores** que la defienden y los aficionados que la alaban y consumen, lo que le ha permitido una difusión mundial que rivaliza con la norteamericana. Este éxito se ve reflejado en el modo como se trata al dibujante y escritor de cómic quienes, dicho sea de paso, son capaces de alcanzar el nivel de tesoro nacional por sus logros y sus enormes ganancias económicas —cosa difícil de concebir en cualquier otro punto del planeta—.

Muchos otros países han tenido productos importantes en el cómic mundial, como son las llamadas escuelas francesa y española de cómic. En Francia es imprescindible mencionar la creación de "**Asterix**", el cómic más reconocido a nivel mundial y el haber obsequiado autores de renombre entre todos los seguidores del medio siendo, quizá, el de mayor renombre internacional **Jean Giraud "Moebius"**.

En América, el cómic argentino es de gran tradición —representado en imagen por la no menos conocida “Mafalda”—. Revisarlos individualmente no ayudará a los objetivos de este estudio, por lo que será mejor comentar sus aspectos importantes conforme el desarrollo lo requiera.

### 1.3. El origen del cómic en México.

Los análisis del cómic mexicano son pocos y las referencias que en ellos se hacen son en su mayoría debatibles, pero algo en lo que coinciden es en señalar manifestaciones de representación antiguas como antecedentes —se menciona a los “tlacuilos”, artistas de alta jerarquía en época prehispánica, que narraban eventos y costumbres en tela de maguey o cuero de venado—. Es preferible ignorar estos datos y enfocarse en los más cercanos al medio actual; el cómic mexicano tiene una tradición tan grande como la de los países previamente estudiados, pero no resulta conveniente enlistar la enorme cantidad de obras, bastará con enfocarse en aquellos que significaron algo para la cultura popular o influyeron en la gráfica nacional.

Existen trabajos en la historieta primaria que carecían de créditos, por lo que resulta difícil rastrear a sus autores y años originales de publicación, en la medida de lo posible se incluirán todos los datos.

A finales del siglo XIX, la fábrica de cigarros “El Buen Tono” regala en sus cajetillas una serie de relatos mudos ilustrados que por su forma han llegado a ser considerados como los primeros comics nacionales. Sin embargo, cuando el cómic toma realmente forma es, de igual



Todo fanático al cómic europeo, requiere como mínimo un «Asterix» al año para mantener la salud

modo que en Estados Unidos, al llegar a los periódicos -se refieren a **José Guadalupe Posada** como influencia para la historieta de primeras décadas del siglo XX (quizá por la estructura de sus caricaturas), pero sería justo tomar esta información con reservas, pues es una observación basada en el modo como este grabador influyó en la gráfica en general.

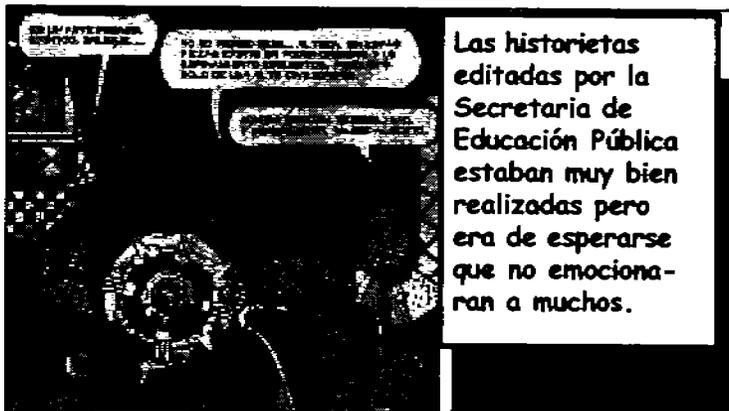
Desde el año 1894 se reproducen en "**El mundo**" (versión nacional del diario "The World") tiras norteamericanas. Del mismo modo "El tiempo ilustrado" presenta tiras de ese mismo país y españolas. En 1903, se publica la historieta mexicana "**Don Lupito**". Pruneda Hijo crea "**Don Catarino**" en 1921 para aparecer dentro de las páginas de "**El Heraldo de México**". De 1915 a 1926 tenemos en este mismo diario a "**Mamerto y sus conocencias**" y "**Chupamirto**" (versión caricaturesca del "peladito de barrio" y que con el tiempo tomaría la forma de "Cantinflas", el personaje caracterizado por el actor Mario Moreno).

El equivalente mexicano del cómic moderno inicia durante 1911, cuando «**El Imparcial**» (periódico surgido en el régimen porfirista) comienza a publicar historietas con globos y color en su suplemento dominical "**La Ilustración Popular**". Sin embargo... "Si admitimos la difundida versión de que la madurez de la historieta y el nacimiento del cómic propiamente dicho, se identifican, en cuanto a la forma, con la introducción de globos, líneas de fuerza, personajes fijos y narraciones seriadas; el mérito de haber hecho la primera historieta mexicana corresponde a **Rafael Lillo**".<sup>6</sup> Este dibujante de origen catalán crea la serie "**Las aventuras de Adonis**" el 5 de julio de 1908, crónica de un desafortunado perro, víctima de los maltratos de su amo. La obra estaba llena de chistes rápidos con clara influencia extranjera.

En 1932, bajo el auspicio de la **Secretaría de Educación Pública**, se realizan tiras educativas para aparecer en los periódicos de mayor circulación. Al mismo tiempo aparece "**Tirado**", publi-

Notas

<sup>6</sup> AURRECOECHA, Juan Manuel, et al.: *Puros Cuentos*. p. 108



Las historietas editadas por la Secretaría de Educación Pública estaban muy bien realizadas pero era de esperarse que no emocionaran a muchos.

cación que reúne diferentes tiras y autores; labor que continúa sin mucho éxito la serie "Macaco" un año después.

El primer éxito de la historieta mexicana lo representa "Pepín", serie que desde 1936 se publicó diariamente a lo largo de diez años y con un gran tiraje —de casi un millón de ejemplares, algo increíble en un país de mayoría analfabeta—, su formato era el de una revista con cartones similares a los diarios, con historias cortas y casi siempre autoconclusivas. Es desde este punto que los "pepines" (sobrenombre dado a la historieta en esos años, como ocurría en España con el nombre tebeo) cobraron valor en la cultura mexicana por su forma sencilla de alcanzar a la gente con imágenes y textos cortos y digeribles —incluso para la población que no leía correctamente o carentes de estudios—. Pepín y sus competidores "Paquito" y "Chamaco" se dedicaban originalmente, como los primeros diarios, a publicar personajes extranjeros, pero la calidad de los dibujantes nacionales permitió que se apoderaran de las ediciones con obras de su propia autoría. Estas ediciones gozaron del éxito suficiente para sobrevivir, incluso, a las devaluaciones económicas de la primera mitad del siglo, pero cambios en la industria, que tenían que ver con la idea de que el cómic era un medio inferior, hicieron que los editores las descuidaran o prefirieran abandonarlas.



El equivalente mexicano del Yellow Kid fue Adonis y su perra suerte

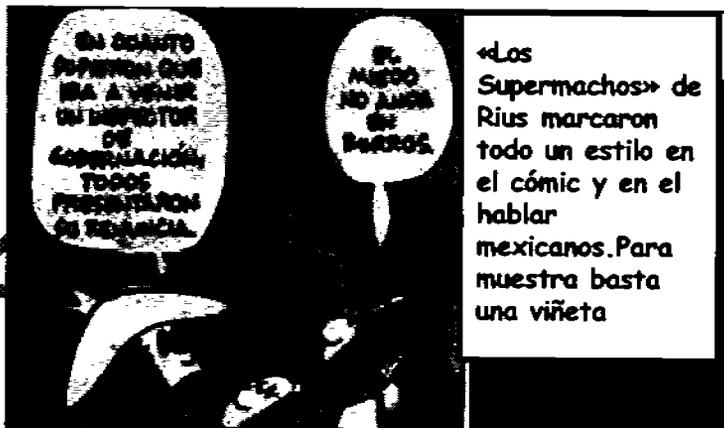
"Los Supersabios" del creativo **Germán Butze**, es una de las tiras con más arraigo en la memoria de la sociedad mexicana y que surge en las páginas del suplemento dominical del diario "**Novedades**" en 1936, para luego saltar a "Paquito". En ella se da lugar un realismo fantástico muy acorde con la sociedad de mediados del siglo XX, ya que se trataban circunstancias reales del ciudadano mexicano (en este caso niños) pero agregando aventuras increíbles, como viajes al espacio, inventos científicos y enemigos que buscaban conquistar el mundo. La popularidad de la serie, que era al mismo tiempo inverosímil y crítica, la hace acreedora de una película animada en años posteriores. El mismo Butze ilustra los guiones de **Gaspar Bolaños** para

dar origen a “**Rolando el Rabioso**”, serie que se discutía entre la seriedad y la sátira, con una suerte de caballero medieval como protagonista, que en narraciones posteriores se vio involucrado en viajes en el tiempo a momentos claves de la historia de México.

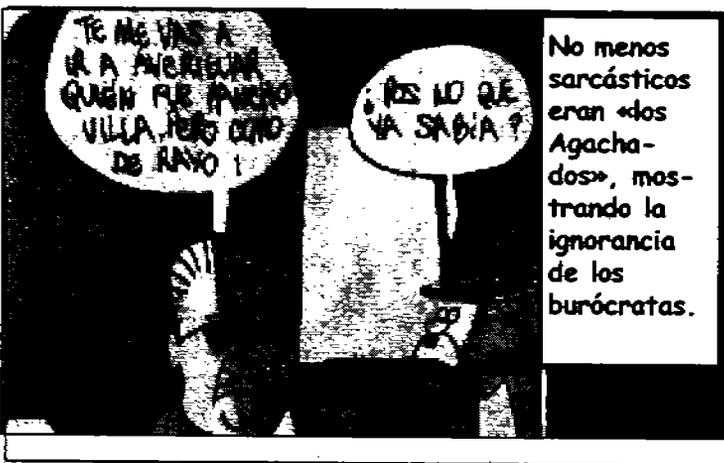
No menos atractivas para el gusto popular son “**Los Supermachos**” y “**Los Agachados**”, series del caricaturista **Eduardo del Río “Rius”** en las que mediante dibujos simples realiza una divertida crítica del gobierno y la sociedad mexicanos aportando con ello personajes y expresiones al habla común, del mismo modo que lo consiguieron los realizadores norteamericanos. Rius rápidamente consigue reconocimiento, lo que desgraciadamente no impide que muchos edi-

tores lo alejen de las viñetas por temor a sus duras observaciones; sin embargo, esto consigue acercarlo a un público diferente, que sigue su particular estilo de representación ahora mediante libros de temas históricos y análisis. Muchos contemporáneos manejaron su tipo de trazo y escritura, con poco éxito en el mercado. El autor de mayor proyección internacional en este rubro fue **Abel Quezada**, que llevó la caricatura y los cartones mexicanos al nivel de arte, sacándolos de las páginas monocromáticas y convertirlos en ilustraciones de soberbia técnica, muchas de ellas publicadas en populares revistas norteamericanas.

Igualmente asociada con el cine, la historieta en México crea temas adaptables a uno y otro indistintamente, como “**Alma Grande**”, obra de **José Suárez** en 1961, que tras



«Los Supermachos» de Rius marcaron todo un estilo en el cómic y en el hablar mexicanos. Para muestra basta una viñeta



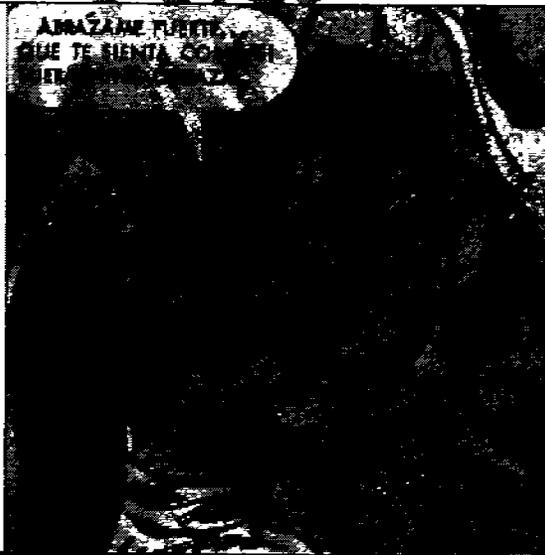
No menos sarcásticos eran «los Agachados», mostrando la ignorancia de los burócratas.

aparecer en papel hace su salto a las películas. "Kalimán" es otro aventurero poseedor de ciertas habilidades de origen místico que pasó del radio al cómic y después a la pantalla. El "Santo" fue un auténtico luchador profesional cuya fama lo llevó a transportarse a obras de ficción en todos los medios, incluida la historieta (otro aspecto curioso es que en algunos países a donde llegaron estos productos, los consideraron mera ficción y llamaron al Santo el "Supermán mexicano"). Resulta llamativo todo esto ya que podría considerarse a México como uno de los países más productivos al explotar franquicias y personajes de moda en su cómic.

Figura a rescatar en este sector es **Yolanda Vargas Dulché** que crea junto con **Alberto Cabrera** y en los interiores de la revista "Paquito", un personaje destinado a convertirse en ícono de las viñetas: un simpático niño negro llamado **Memín Pinguín**, el cual sería rescatado en los años sesenta mediante una publicación independiente a cargo de "Editorial Argumentos S.A." (EDAR) y en los ochenta por **Editorial Vid** con historias a todo color. En cada reimpresión los argumentos fueron de la misma autora (en realidad eran las mismas historias, pero ampliadas) y dibujos de **Sixto Valencia**, que rebautiza al pro-



¡Kalimáooooooooooooooooooooari!



Ese «Alma Grande» era además de valiente y arriesgado todo un casanova de pelo en pecho.

tagonista con el apellido "Pinguín". Posteriormente, la misma escritora crea la serie de historietas "Lágrimas Risas y Amor" que goza de tal éxito que sus guiones fueron adaptados a la pantalla grande y la televisión. Revisando estos comics con visión crítica, se puede señalar su exageración de estereotipos, sus situaciones acartonadas que, en el caso de "Lágrimas...", se centraban en la pobreza social y cultural de las mujeres; sólo superable al encontrar una pareja con riqueza económica y de estudios; y en el caso de "Memín", un realismo fantástico que involucraba, nuevamente, la convivencia entre personas de bajo estrato y buenos sentimientos (sobre todo niños, como su protagonista central) que superaban sus problemas con humor y ayuda de gente más afortunada, económicamente hablando. Sin embargo, el público lector lo aceptaba de buen agrado, posiblemente debido a dos factores: el primero, por ser la capitalización de sus fantasías que lo alejaban de la realidad de los barrios oscuros y ajenos a las oportunidades que las viñetas presentaban; el segundo, por concordar a la perfección con el período de optimismo que vendían las producciones radiofónicas, cinematográficas y televisivas, siendo la misma Vargas Dulché parte de algunas de ellas. No todo es reprochable en estos trabajos, su aportación gráfica, al retratar calles y callejones, pueblos y haciendas, centímetro a centímetro iguales a los escenarios mexicanos, sentó un precedente del barroquismo y rapidez del dibujante mexicano, capaz de retratar todos estos cuadros en entregas semanales. Con el tiempo, la escritora llegó a superar algunos de



«Lágrimas, Risas y Amor» conseguía hacer llorar, por las buenas o por las malas.



Con frecuencia Memín vivía aventuras fabulosas, pero también se las veía negras.

sus clichés y presentó personajes mas humanos y acordes con la sociedad cambiante, por desgracia, no fue suficiente para superar la imagen que ya había dado a los medios en México

Es imposible hablar de los clásicos del cómic mexicano e ignorar a **Gabriel Vargas** y su obra maestra "La familia Burrón". Considerado por muchos como el mejor historietista mexicano, Vargas resultó un dibujante excepcional al realizar sus primeros cartones para periódico aún antes de su mayoría de edad; su visión realista de la sociedad mexicana, su estilo claro y limpio, cargado de pequeños detalles, y su humor casi incidental fueron puestos a pruebas en diferentes obras de corte satírico. Toda su práctica desembocaría en las páginas de los últimos años de la revista "Paquito", donde cuenta la historia de una familia mexicana vecindada en la ciudad de México y dirigida por su matriarca, doña Borola, una aventurada, malhablada y divertida mujer. Creando todo un universo en el que conviven ricos, pobres, cultos e ignorantes, Vargas se olvida de los acartonados clichés de la historieta cómica y crea personajes tridimensionales fácilmente identificables por el mexicano promedio. Su observación tan cuidada de la cotidianidad urbana le permite retratar escenarios precisos que contrastan con su particular visión de la anatomía humana.

Los personajes de la familia Burrón fueron un éxito en ventas tal (en su etapa más prolifera se hablaba de un tiraje entre 500,000 y un millón de ejemplares a la semana) que sobrevivieron no sólo a la desaparición de "Paquito", sino a todo el ir y venir de la industria editorial, que aún en el México contemporáneo los mantiene vivos con reimpressiones. Las historias de Borola y sus congéneres no alcanzaron el celuloide, pero si un serial cómico (de poco éxito) en la incipiente televisión.



Los Burrón era una auténtica familia mexicana. La maestría con la que Gabriel Vargas retrataba la cotidianidad le otorgó el favor de la crítica. Pero eso sí, ese nombre de Borola es bastante horrible.

Un paréntesis es imprescindible aquí, para señalar dos detalles interesantes en el estudio de estas publicaciones: el primero es el color de impresión que, curiosamente, tras discutirse entre el color y el blanco y negro, adoptó una tercera opción, los tonos en **sepia** (podría denominarse blanco y sepia). El segundo requiere de un estudio con más detalle, pues se trata de cómo los temas populares crearon una nueva forma de hacer cómic: el **formato libro**. El formato de impresión original en las primeras historietas o "pepines" era el mismo de los diarios de donde fueron extraídos, es decir, el tabloide, por razones de costo y maniobrabilidad se redujeron las medidas de modo proporcional. A mitad del siglo XX pasaron por el tamaño carta, que era ya prácticamente idéntico al comic-book norteamericano, pero llegaron más lejos, dando como resultado un tamaño tipo **cuadernillo**, aproximadamente **media carta**, (realmente era alrededor de 13.6 x 20 cm.) y con 32 páginas como mínimo. Muchos de los trabajos antes mencionados fueron cambiando de medida con los años, como "Lágrimas..." y "Memín Pingüín" que pasaron del carta en los sesenta y setenta al media carta en los ochenta. El último paso fue el formato libro (que no debe confundirse con el "comic-book" norteamericano o el volumen europeo), también conocido en el argot mexicano como el de los "**sensacionales**" (en realidad hubo una reducción más, como se estudiará más adelante). Sus medidas tienen ligeras variaciones, pero el común es de 12.6 x 14.3 cm. y alrededor de 30 páginas.

Los primeros trabajos en este rubro fueron presentados bajo el sello de **Novedades Editores** en los años setenta y abordaban temas populares en un estilo muy similar al del cómic primogéneo norteamericano —al no existir patentes en los formatos, en años posteriores muchas editoriales sacaron sus propias versiones—. De este modo, los puestos de revistas recibieron al "**Libro Vaquero**", "**Libro Sentimental**" y "**Libro Policiaco**", entre otros, que no tardaron en ganarse un buen número de fieles seguidores de estas aventuras semanales, tanto por sus contenidos sencillos como por su fácil transportación (tamaño bolsillo). Todos los temas levemente tocados por otras historietas se enclavaron en estas publicaciones y algunas extensiones lógicas fueron "Así soy ¿Y qué?", "Sensacional de Lucha Libre", "Sensacional de Terror", "Sensacional de Trailereros" y "Sensacional de Barrios" (al conocer estos títulos resulta evidente el porqué del sobrenombre "sensacionales"). La impresión era en sepia y sólo en ciertos casos a color, aunque en la actualidad son estas últimas las más comunes.

Es necesario revisar con frialdad el formato libro, para reconocer que aporta poco en su guionismo, viéndose limitado, del mismo modo que hiciera Vargas Dulché, a la perpetui-

dad de estereotipos y no ha podido evitar su caída en vicios como la pornografía. Su diseño de páginas es limitado, pues su medida permite un máximo de tres viñetas por lámina. Pero así como sus males son muchos, es necesario decir que es un formato de creación nacional, que supo ganarse al mexicano promedio, que creó un estilo visual fácilmente reconocible y que a través de los años ha servido como trampolín para un sinnúmero de autores que trataron de probar su valía como dibujantes. Sería injusto también señalar a los sensacionales como origen de la pornografía mexicana. Desde los años treinta muchos editores abandonaron la idea del cómic infantil para captar al sector adulto y eran muchas las revistas que incluían caricatures sensuales para distraer a sus lectores tras todas sus secciones informativas, lo cual resultó muy atractivo para un grupo que prefirió el dibujo sobre la misma fotografía erótica.

Otros personajes que lograron arraigo, ya superada la primera mitad de siglo XX, fueron: **"Fantomas, la Amenaza Elegante"**, un ladrón francés de alta escuela que robaba obras de increíble valor para mantener su estilo de vida superior (pero también se daba el privilegio de compartir con los necesitados), movido más por la aventura que por la ambición, pues gustaba de burlar a la policía al alertarla previamente del lugar de sus hurtos. **"El Pantera"** una suerte de aventurero y casanova, quien durante sus historias fantásticas era siempre acompañado por sensuales mujeres. **"Samurai"**, la historia de un artemarcialista de alto nivel que lucha contra el mal. Y **"La Bestia"** un aventurero cuyo rostro desfigurado y la máscara con que lo cubría figuraban el relato del "Fantasma de la Opera".

De un corte totalmente diferente, **"Las aventuras de Capulinita"** fue el producto que transformaría los formatos una vez más. La casa **Editormex** presentaba muchos títulos durante los años setenta en formato comic-book, como **"Las aventuras de Capulina"** y **"Tío Porfirio"**, el primero era una versión caricaturesca del cómico mexicano **Gaspar Enaine "Capulina"**, en la que se enclavaban historias populares e inverosímiles por igual con el mencionado como personaje central, Tío Porfirio era similar, con humor blanco y dibujo sencillo.

Con el transcurrir de los años (finales de los setenta y principios de los ochenta) su medida se cambió y no a tamaño cuadernillo o libro, sino a un extremo llamado formato-mini. El insólito tamaño era de 7.8 x 9.3 cm. y 128 páginas, lo que le permitía ofertarse a un precio por debajo de la competencia y transportarse con una facilidad superior, incluso, a

la de los sensacionales. Entonces el Capulina se vuelve Capulinita y aparece por más de 500 números. Es la opinión de muchos que todas estas reducciones limitaban la capacidad de explotar la gracia y eran ya un indicador de mala calidad en la historieta por venir. Lo cierto es que estas historietas dependían más de su guión que de su dibujo y los **formato mini** se popularizaron y ampliaron su variedad de títulos.

Editormex publicaba mucho en los sesenta y setenta, teniendo además de los ya descritos otros como **“Zor y Los Invencibles”** (mini) que era, según su misma publicidad: “Un robot y sus tres amiguitos que luchan por la paz”, **“La Dulce Vida”** era otro mini, que no constituía una historia, sino chistes rápidos y picantes. En formato cuademillo y posteriormente mini contaba con **“Cárcel de Mujeres”** que narraba historias de prisión basadas en hechos reales, pero aderezadas con un poco de creatividad de sus escritores. **“El Tranzas”** (en cuademillo) era un compendio de desventuras protagonizadas por un holgazán y su perro, que cada día buscaban el modo de sobrevivir sin tener que



Si el «Libro Vaquero» fuera un libro de verdad, existirían mexicanos que leerían 50 libros al año, en lugar del libro y medio promedio que señalan las estadísticas actuales.



«Fantomas» mantenía su toque elegante hasta en la playa... en la máscara estaba el encanto.



Esta es una viñeta en tamaño real de «Las aventuras de Capulina», ocupaba la mayor parte de una página en un número regular tamaño carta...



Esta es una viñeta en tamaño real de «Las aventuras de Capulinita», pero ésta... ¡Abarcaba toda la página!

trabajar; **BANK** en la portada resultaba poco original, el tratamiento de los guiones volvió muy popular a su protagonista por un corto tiempo. Pero sin duda, el más popular de los personajes de Editormex era "Hermelinda Linda".

En tamaño comic-book, Hermelinda Linda resultó la respuesta ideal al género de terror suave norteamericano, al combinar historias de ligera violencia, un dibujo caricaturesco, diseño grotesco de personajes y un humor negro que resultaba agresivo en muchas ocasiones. Narrando las aventuras y desventuras de una horrenda bruja capaz de conjurar poderosos hechizos, esta historieta enclavaba a sus personajes en una ciudad de México de viejas vecindades y gente sucia e infeliz que recurría a las artes místicas de Hermelinda para arreglar entuertos o cobrar venganza por ellos sobre sus ene-

migos. El éxito fue inmediato, a reflejar una realidad de la vida del mexicano que, dentro de su podredumbre, aún buscaba una salida milagrosa o mágica a sus problemas, al tiempo que podía verse con la miseria ajena. Una vez más, la recompensa del personaje por ganarse un lugar en la mente del lector, fue saltar a la pantalla grande. Tuvo una revista hermana "Andanzas de Aniceto" muy similar pero con un brujo como protagonista.



Hermelinda llegó a ser muy popular, seguramente por el atractivo visual que ofrecía.

Y si la historia del cómic en México probó tener sus propios superhéroes, no hay aventurero más grande en este país que **Chanoc**. Acompañado por su abuelo Tzecub y su chimpancé mascota Chucho-chucho, el bravo y atlético Chanoc se enfrasca, voluntariamente o no, en las más extrañas expediciones, que lo llevan a descubrir fantásticas civilizaciones perdidas y tesoros invaluablees, no sin antes derrotar ambiciosos malhechores y la misma naturaleza que le tiende trampas, tales como una horda de hambrientos cocodrilos. El "cachorro" (como lo llama el viejo Secú) también llegó al celuloide siendo hasta hoy el último personaje de historieta con la popularidad suficiente para extenderse lejos de su medio de origen.

Además de todos estos trabajos de creación nacional, los dibujantes mexicanos probaron su versatilidad con historias de personajes extranjeros bajo licencia, como fueron todos los de las casas **Disney** y **Hana-Barbera**, versiones que nada pedían a las originales para delicia del público infantil que podía seguir a los protagonistas de los dibujos animados ahora en papel.

En los setenta, llegó también una oleada de importaciones a los puestos de revistas. Las editoriales norteamericanas **DC** y **Marvel** comics encontraron distribuidores en México que comercializaran y tradujeran al español sus historietas. Es de llamar la atención "**Organización Editorial Novaro**" (**EN**), que tenía publicaciones mexicanas y extranjeras por igual y entre las que destacaron **Bat-man**, **Superman**, **Tarzán**, **Tom y Jerry**, **La pequeña Lulú**, **El Hombre Araña**, **Los Cuatro Fantásticos**, **Fantomas** y un innumera-

ble etcétera. Lo acompañaba en su tarea la Editora de Periódicos S.C.L. "La Prensa", que también contaba con derechos sobre una gran línea de historietas épicas infantiles, relatos bíblicos, etcétera, siendo la más duradera "Clásicos Infantiles", serie que adaptaba cuentos como los de los Hermanos Grimm y Hans Cristian Anderson mediante dibujos muy sencillos pero bien logrados; su

publicación empieza en la década de los setenta y continúa en los ochenta. El resultado de tanta importación no era malo para la industria mexicana, pues contó con un período en que la producción nacional y la extranjera convivían y repartían las ventas con relativa igualdad. Esto no duró. Una nueva crisis económica en el país encareció la industria papelera



«Periquito» era una nada violenta publicación de Editorial Novaro.



El atlético Chanoc y su abuelo Secú vivían increíbles aventuras en tierras lejanas y misteriosas. Como él lo señala.

y por tanto la editorial, cerrando no sólo la posibilidad de traer una cantidad de material yanqui, sino obligando a aumentar los precios de las obras nacionales y cancelar series de poco o moderado éxito. A esto hay que sumar el aumento de popularidad de la televisión, que reducía sus costos de fabricación, volviéndose más accesible para el mexicano promedio. A diferencia del radio y el cine, la industria televisiva resultó ser demasiado celosa y mientras los personajes extranjeros de cómic contaban con empresas de poder adquisitivo suficiente para darles un espacio en las pantallas de los hogares, nadie se arriesgaría a explotar un "monito" mexicano (con la excepción ya nombrada de los Burrón).

La única beneficiada tras estos eventos fue Editorial Vid, casa editora ligada a la misma Yolanda Vargas Dulché que comenzó a publicar personajes ya arraigados como "Fantomas, la Amenaza Ele-

gante", "El Pantera", "Samurai", "La Bestia" y, por supuesto, "Memín Pingüín" y "Lágrimas Risas y Amor". Esta editorial estaba destinada a jugar un papel preponderante en la década de 1980 como se revisará posteriormente. El cómic mexicano dejaba dudas sobre su futuro, pero el lector estaba lejos de cobrar cuenta de ello. Aún es necesario revisar los años recientes de este medio que ha sobrevivido por más de cien años, pero antes, es imprescindible entender como funciona.

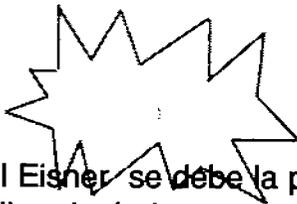


Haciendo caso al Sombrero, es mejor no agregar más...

**BANG**

Continuará...

# CAPÍTULO 2. EL CÓMIC COMO MEDIO DE CO- MUNICACIÓN.



*"¿Ya viste al nuevo monero de la empresa?  
¿Monero? ¿A poco ese es un trabajo?"*

*El Cerdotado  
- Polo Jasso -*

A Will Eisner se debe la primera definición del cómic que es, además, la más corta y sencilla: el cómic es un arte secuencial. "Según el Petit Larousse illustre, el primer término próximo a historieta fue el de Filacteria... banderola empleada por los artistas de la edad media para escribir diálogos a los personajes representados"<sup>1</sup>. Es hasta el año de 1968 que se reconoce el término historieta como historia narrada con dibujos y en 1981, el inglés cómic como "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"<sup>2</sup>.

**Historieta y cómic** son dos términos que se pueden considerar sinónimos por el simple hecho de entrar en esta definición y poseen el mismo valor que otros como "tebeo"<sup>3</sup>, **tiras cómicas** o incluso, como se estila en el argot mexicano, "los monitos". El término anglosajón cómic fue el primero en ser utilizado para definir específicamente a este medio y esto, sumado a que es el más consumido a nivel mundial, permite

Notas

<sup>1</sup> BARON-CARVAIS, Annie: *La Historieta*, p.9  
<sup>2</sup> GALLARDO. M. et. al. : *El cómic/Equipo Fénix*, p. 11

entender porque resulta universal. Es realmente sólo una cuestión de uso, no de contenido como han pretendido algunos que, en su afán de estandarizar términos, quieren referirse como cómic solo al de Estados Unidos, historieta a la de origen latinoamericano, etc. Siendo, quizá, "manga" el único que se maneja en exclusiva para el producido en Japón, pues es un estilo muy particular —también el mercado japonés es muy celoso en este sentido y no reconocen fácilmente un cómic como manga, por lo que los producidos en otros países ostentan la leyenda "cómic estilo manga" o, como en Estados Unidos "amerimanga". Por su concepción como objeto de expresión, la historieta es un medio de comunicación del autor con el público que lo recibe. Pudiéndose considerar un medio **unidireccional** como el cine o la televisión, el cómic resiente más que estos ignorar la opinión del público, pues se refleja de inmediato en la capacidad de adquisición del producto. Un cómic que con el paso del tiempo vuelve su narrativa sobre se encontrará inmediatamente con bajas ventas, ya que una de las características de la historieta es que el lector siempre hace suyos los personajes —en especial con las historias de gran seriación, pues es común que el público crezca junto con ellas—. Esto obliga a la búsqueda de un entendimiento entre realizador y lector, encontrado en el dibujo la herramienta que supera las barreras del lenguaje y la cultura. Esto no es sencillo y ha requerido **BANG** para desarrollar un lenguaje característico capaz de ser adoptado y reinventado en cualquier país del globo terráqueo.

## 2.1. El lenguaje del cómic.

Sería de interés establecer en este punto las diferencias entre la historieta y otros medios. Por principio, recalcar que el cómic no es literatura. La literatura es un medio que depende de la palabra escrita para desarrollarse y se maneja de modo independiente de las ilustraciones que puedan o no acompañarlo. El cómic no tiene esta opción, la gráfica es su elemento central y puede prescindir del texto si así lo desea<sup>4</sup>. La historieta se vale de códigos para mantener una narración entre cuadro y cuadro.

Notas

<sup>3</sup> De uso común en España pues es el nombre del primer cómic exitoso de ese país.

<sup>4</sup> Si dentro del desarrollo de la investigación existe la referencia al "lector" de historietas es en el sentido del recorrido visual, tal como se lee una pintura o una fotografía, no sólo el acto de leer los diálogos (N. del A.)

Otros elementos que definen a la historieta y la separan son su periodicidad (esto no es necesario pero si es algo que no poseen el libro y el cine que en caso de presentar series no tienen lapsos específicos), su función primaria de entretener (sin importar que su tema sea didáctico o narrativo, esto no debe perderse) y, por supuesto, "su madurez es la producción industrial... La Historieta se concibe y realiza con la tendencia de que alcance una amplia difusión. Es por su origen un objeto comercial con posibilidades de compra/venta, de ser coleccionado e intercambiado".<sup>5</sup> La historieta que no llega a un gran público está fallando en su función porque no es capaz de acercar lectores nuevos, de hacer crecer sus capacidades y de involucrar a más gente en su mundo (si esto es culpa de los creativos o del mercado es una discusión que se abordará posteriormente).

El cómic es un medio autónomo pero, como se mencionó con anterioridad, relacionado con el cine y en parte es debido al trabajo del dibujante Will Eisner. *The Spirit* fue la obra maestra de este autor y es en ella que se emplearon, por vez primera, las viñetas como encuadres de cámara; esto significó el uso de planos generales, medios, americanos, etc., pero además, flashbacks, flashforwards, todo tipo de juegos en luces y sombras. Este cómic marcó la línea a seguir entre los realizadores de la época y aún en la industria actual (de mencionarse aquí que los reconocimientos más importantes en el cómic mundial llevan el nombre de este creativo). Es tanta la retroalimentación entre la historieta y el cine que ambos siguen siendo fuente de inspiración recíproca —hay quien dice que los momentos de grandeza entre un medio y otro van de la mano y que la época dorada de la cinematografía coincide con la del cómic—. Por lo que no es de extrañar que muchos cineastas reconozcan haber tomado ideas de las historietas y un escritor sea capaz de manejarse en ambos medios sin mayor problema.

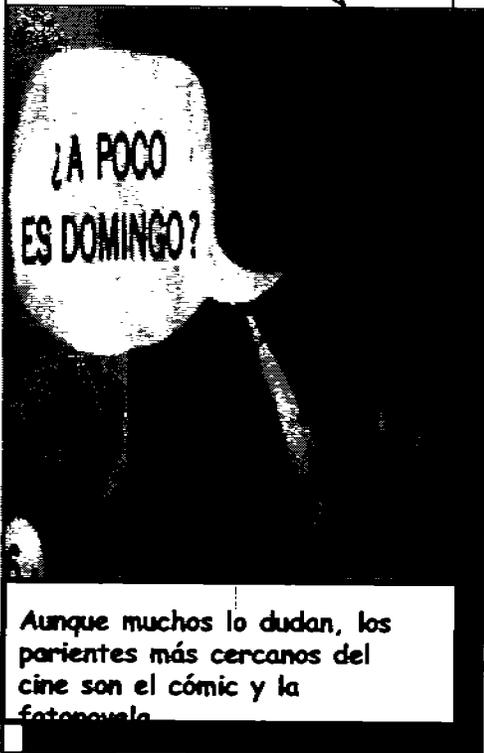
Como se ha revisado, el valor de la historieta está en ser secuencial. El cómic siempre ha poseído la habilidad de llevar al lector por una acción virtual: todos sus personajes y escenarios están en continuo movimiento. Esto se logra mediante la creación de códigos propios y que son capaces de transmitir la sensación de movimiento en el plano, de saltos en el espacio temporal de un cuadro a otro y la representación de

Notas

sonidos, olores y sentimientos en la gráfica. Es en este aspecto donde la historieta se separa de otro "pariente" suyo muy reconocido en México: la **fotonovela**. La fotonovela es una historia narrada mediante imágenes fotográficas que posee una composición similar al cómic -mediante viñetas y globos de diálogo- pero carece de los elementos que sólo el dibujo otorga, como las líneas de movimiento. A fin de evitar confusiones con cualquier lenguaje similar al cómic, es importante conocer las características que lo hacen único: su proceso de elaboración y sus elementos técnicos.

## 2.2. El proceso de elaboración.

La imagen es la médula del cómic, dentro de ella recae el peso de toda la narración. A diferencia del libro ilustrado, que tiene el dibujo como mero acompañamiento del texto, en la historieta es él quien describe los lapsos transcurridos, el cambio de escenarios y el de personajes. El cómic puede existir sin texto, pero desaparece sin imagen. No debe confundirse el texto con el guión como se analizará más adelante.



Antes de abordar este tema sería útil traer a discusión un tema de debate actual en el cómic mundial y es si debe ser reconocida como historieta sólo la elaborada mediante técnicas tradicionales de dibujo e impresa en papel o también la realizada por medios digitales. La respuesta no es sencilla, es innegable que las viñetas se han valido de un sinfín de herramientas a través de su historia, que el boceto recreado o coloreado en ordenador es de más fácil reproducción y que un cómic que existe sólo en la pantalla de una computadora debería tener el mismo valor que uno impreso. Sin embargo para el realizador tradicional es difícil aceptar que el trabajo manual se vea reducido a la etapa de planeación y que se pierda esa pasión por el dibujo. El cómic virtual sí es valido, pero quizá lo que

reconciliaría ambos estilos es que el dibujante participe más en el diseño del formato, pero ese es un aspecto que se logrará únicamente con el diálogo entre elaboradores y editores.

En el cómic tradicional, producir la gráfica de una historieta conlleva etapas y personas involucradas. No existe un proceso establecido

para elaborar páginas de historieta, cada grupo de creativos debe construirse un modo de trabajo que se adecue a todos los que participan en él —existen escuelas especializadas en enseñar guionismo y dibujo de cómic y las grandes editoriales poseen modos de presentar sus propuestas, pero en general es una cuestión de acuerdo entre escritor y dibujante—.

El oficio de caricaturista era, por tradición, solitario y carente de planeación, ya que todo partía de un momento de inspiración que el mismo autor dibujaba y entregaba directamente al editor; conforme el cómic avanzó el concepto de **autor completo** (guionista-dibujante) se fue perdiendo y si bien no ha desaparecido lo cierto es que la división de labores es lo más común en la industria.

El modo de separar el trabajo es en guionista, artista (también puede ser dibujante y entintador), colorista y letrerista, además de las labores editoriales y de impresión. Ciertamente una sola persona puede llegar a desempeñar más de una función o incluso participar en todas pero requiere, además de talento, de un acuerdo con los editores (que generalmente tienen plazos que cumplir) y gozar de prestigio dentro del medio.<sup>6</sup>

El **guionista** o escritor crea la línea argumental que comprende, además de los eventos que transcurren, la personalidad de los personajes. Requiere de un gran talento, ya

Notas

<sup>6</sup> En los países europeos aún es común encontrar los autores completos pues, como se revisó con anterioridad estos poseen otra forma de trabajo (N. del A.).

PÁGINA 3

CUADRO 7.- CUADRO DE LAS MANOS DE SOLAR  
A PUNTO DE ACABAR UNA ROCA LINDA.

SOLAR: (Resaca) ¡A ver qué le parece esto!

CUADRO 8.- (Resaca en forma de vista)

DE SOLAR A SOLAR LOS MANOS LA ROCA, A PUNTO DE ACABAR.

Ejemplo de guión para historieta, publicado en «Karmatrón y los Transformables, el oficio de escritor se nota hasta en el uso de la máquina de escribir y las manchas de tinta.

BANG

que debe pensar siempre en imágenes y luego ser capaz de transmitir las en palabras (esto incluye diálogos, onomatopeyas y una descripción detallada de lo visual) para que otros las transformen en ese escenario mental. Sería fácil pensar que el autor completo tiene este problema resuelto, pero la elaboración de un guión previo será útil sin importar quien lo ilustre. Las palabras deben transformarse en personajes, ciudades, paisajes, salidos directamente del talento del trazador y de la imaginación del escritor.

Después de la elaboración del guión es responsabilidad de la parte artística construir páginas atractivas para un lector. El primer eslabón en esta área es el **dibujante**, que define todo el aspecto visual que llevarán los cuadros, requiriendo de conocimientos en anatomía humana y animal, perspectiva y construcción arquitectónica y dominio en el dibujo de humo. Los personajes o protagonistas de la historia son el centro al estructurar una página, es alrededor de ellos que se construyen los escenarios y se agregan textos u onomatopeyas. Algunos efectúan un boceto previo con la estructura de la página, mientras otros trabajan directamente sobre los originales -cortados al tamaño final o en una medida proporcional-.

Si el dibujante hace también la labor de entintador puede hacerlo directamente, de lo contrario entregará la lámina con trazos terminados a lápiz o con mina azul. Resulta prudente señalar que un trabajo hecho con lápiz de trazo fuerte o carboncillo puede considerarse terminado, pero puede dificultar su reproducción o, simplemente, no ser lo que se busca.

El **entintador** -también es posible encontrar su crédito como el de "acabados"- debe dar la forma final al trazo a lápiz. Remarca todas las líneas y rellena los negros totales que en el trazo de boceto simplemente se señalan. Debe poseer una comprensión del volumen, la iluminación y la textura que le permitan corregir el original sin por ello trastornarlo -sobre todo en el caso de los trabajos en blanco y negro, ya que este acabado a tinta será lo único que se verá al salir de la imprenta-. Para los acabados se permiten todas las herramientas convencionales como manguillos, estilógrafos, tramados mecánicos, bolígrafos y pinceles, pero también las no convencionales que consigan efectos interesantes y adecuados al tipo de representación, como son la espátula o la navaja de afeitar (se impregnan de tinta y se pasan sobre el soporte como raspándolo), aspersores (para soplar tinta) e incluso los mismos dedos de la mano.

Para el **colorista** es importante estar en contacto con el resto de las partes involucradas y, sobre todo, poseer bocetos a color de personajes y escenarios importantes en la historia para evitar caer en errores. Existen tres tipos de coloristas por su forma de trabajo:

a) El más común, antes del uso de los medios electrónicos, era el que elaboraba una mascarilla, con lápices de color y acuarela, sobre el trabajo a tinta, empleando para ello papel translucido; la cual era usada posteriormente como base para seleccionar tonos de una paleta de colores fijos y colocarlos mediante tramas. Hay que reconocer con cierta nostalgia que este tipo de colorista es cada vez menos común.

b) Otro tipo de colorista, el de más auge en nuestros días, es el digital. Él captura la página terminada y la trabaja mediante diferentes programas, con la ventaja de agregar efectos gráficos al dibujo y agilizar el proceso de impresión —en especial si la prensa también es digital— y con la desventaja de que el original es sólo virtual.

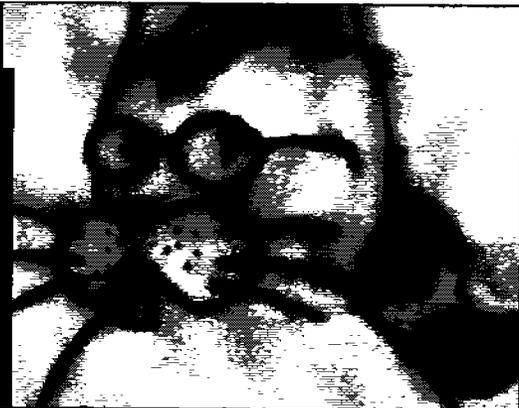
Trazo a lápiz con las áreas a rellenar marcadas con cruces. También puede entregarse con lápiz azul.



Otro tipo de acabado, más libre y artístico, muchos de estos pueden imprimirse sin necesidad de entintarse.



Trabajo terminado o, en este caso, gato terminado con los trazos a lápiz entintados y los negros rellenos.



c) El último tipo de colorista remite nuevamente al autor completo: la página empieza por el color, trabajado mediante técnicas tradicionales y después se delinea con tinta o se deja tal cual. Se trata de obras con fines más artísticos.

El **letrerista**, como su nombre lo indica, es el encargado de agregar todas las palabras del guión en la página. Hasta años recientes esto requería de una buena caligrafía, pues el llenado se hacía a mano —podía ser sobre el boceto a lápiz o sobre la página terminada con las áreas blancas para texto— y exceptuando las onomatopeyas que sí eran realizadas por el dibujante para darle efectos adecuados a la dramática de la obra. Ya que esto no era una restricción el letrerista pronto se auxilió de los medios electrónicos para lograr una tipografía más clara y actualmente muchos de ellos también elaboran las onomatopeyas, auxiliados por los efectos que les proporcionan los mismos procesadores. La letra a mano aún se emplea en las tiras de los diarios y cuando el autor así lo requiera.

Más allá de estos aspectos, la gráfica tiene un modo de presentarse y conducirse dentro de la historieta. Esto se delimita por sus elementos técnicos.

**BANG**

## 2.3. Elementos técnicos.

Los elementos técnicos que conforman al cómic son muchos. Pero pueden ser agrupados dentro de tres grandes categorías que permiten el desarrollo de la narración: **la imagen**, **el texto** y los resultantes de la interacción entre ellos, llamados **imagen-texto**.

### 2.3.1. La imagen.

“El dibujante de comics debe utilizar un estilo y una técnica que sean de comprensión universal”<sup>7</sup>. Para ello existen muchos estilos que han probado su perdurabilidad con el paso de los años. El más común dentro de la historieta es la **línea clara**, que no es sino

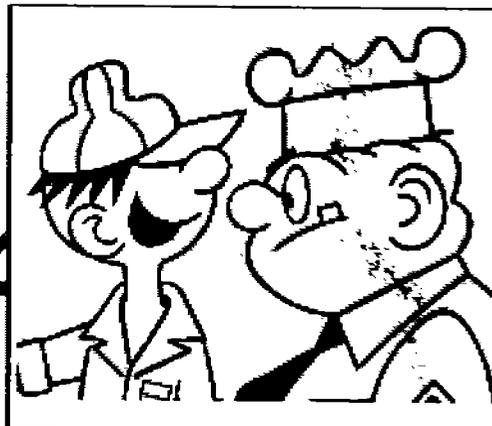
Notas

la reticencia en el dibujo, es decir, preferencia por la línea de contorno, alto contraste y tramados ó achurados simples. Se emplea en todo el mundo y puede adaptarse al uso de otras técnicas. La línea clara se prestaba originalmente para las obras infantiles, pero en recientes fechas se usa también para otros géneros, pues realmente no tiene limitantes en su aplicación.

Otro modo es trabajar con líneas más agresivas, creando así la sensación de un estilo más maduro y artístico. En este caso no se necesita de contornos cerrados ni precisión en el trazo, además de permitir el uso de herramientas poco convencionales. Este estilo es el más disfrutable para el dibujante y el de mayor empleo dentro de la caricatura, prestándose además para darle al género "cómic" esa sensación de lucha contra lo convencional.

Las obras de superhéroes han sido capaces de crear un estilo propio, que se basa en la exageración de las proporciones humanas, el empleo excesivo de contraluces y el mencionado lenguaje fílmico dentro de su composición. También dentro de éste tenemos el estilo de los dibujos animados, fácilmente identificable .

Mención aparte merecen el tipo de trabajo realizado en Europa y Japón. El estilo europeo (que es realmente la fusión de diversos tipos de trazo), suele tener mayor



«Beto el recluta» demostrando la línea clara, claro está.

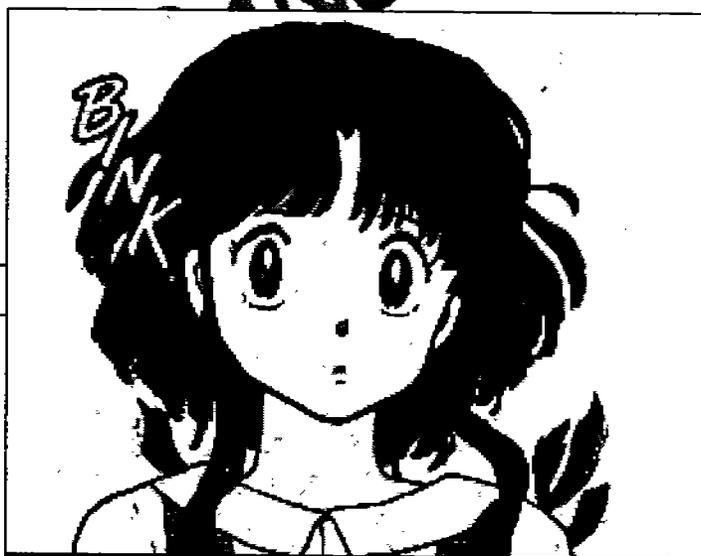


El estilo agresivo en el trazo es más disfrutable para el dibujante, pero no todos los lectores lo aceptan... o entienden.

calidad gráfica debido a que continúa empleando técnicas tradicionales, como la acuarela o el carboncillo y un estilo más barroco en la construcción de escenarios.

El dibujo del manga, sin importar el estilo del trazador, mantiene constantes que lo han hecho diferente a otros tipos de historieta. Al ser tan diverso en géneros posee características propias para cada uno de ellos y no es raro que sea el tipo de dibujo que más estereotipos crea y explota; en él se puede identificar la personalidad, cargo y función de un sujeto sólo por su apariencia física. Uno de sus detalles es la creación de personajes con anatomía estilizada hasta sus formas más sencillas al tiempo que trata de mantener una imagen bella en el personaje; es un tipo de trabajo muy especial que alarga las proporciones, para crear cuerpos irrealmente altos y delgados, así como rasgos faciales diminutos con excepción de los ojos que, mediante su descomunal tamaño, hacen recaer en ellos toda la expresión y emotividad. Sería poco práctico detenerse en otras particulares de este tipo de dibujo, bastará con otra de sus aportaciones, el estilo super-deformer, que se basa en el mismo tipo de trazo con la diferencia de que los personajes poseen cuerpos pequeños y cabezas gigantescas — muy usado en su país de origen para obras infantiles o caricaturas de otros protagonistas de manga.

Estos estilos no son exclusivos y son capaces de combinarse entre sí para adaptarse a cualquier género de historieta, la razón de separarlos es únicamente para facilitar su clasificación. Todos pueden complementarse con diversas técnicas que los hagan lucir. En las obras a blanco y negro es común el uso de medios tonos mediante la aplicación de aguadas de tinta china o acuarela; originando imágenes más libres al dejar fluir el colorante y posteriormente delineando las



El dibujo en manga cambia dependiendo de cada autor, pero existen factores comunes que saltan a la vista. Mucho ojo.

zonas que lo requieran. Las tramas mecánicas o transferibles son otra herramienta, muy popularizada gracias al manga: se da contraste sobre el trazo mediante la aplicación de tramas autoadheribles o insertadas por ordenador sobre la página capturada. Estas dos técnicas son casi exclusivas del blanco y negro, pues la aplicación de color sobre ellas no permite su lucimiento, sin embargo esta no es una regla y un artista experimentado es capaz de combinarlas técnicas a su entero placer.

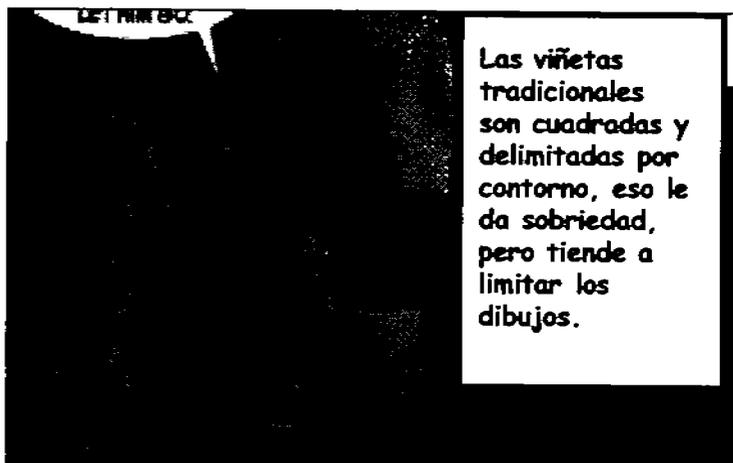
Entre las herramientas cromáticas lo tradicional es el lápiz de color y la acuarela, pero existe total libertad y hay registro de trabajos elaborados con pasteles, aerógrafo e, incluso, lienzos al óleo reducidos posteriormente por medios mecánicos para ajustarse al formato del cómic.

La unidad gráfica de un cómic es la **viñeta**. La viñeta es el área en que transcurre una acción. La forma física de la viñeta es variable:

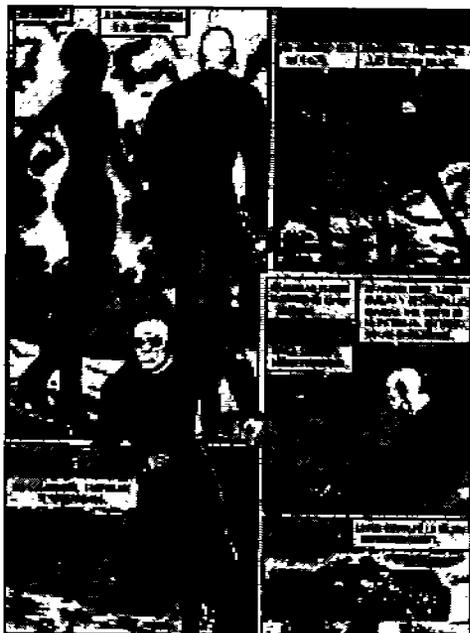
- Definidas por un contorno, por líneas difusas u orgánicas o carentes de límites (salvo los que marque el propio dibujo contenido);
- Abarcando una página completa para planos generales, personajes o acciones de especial interés;
- Pueden ser varias en una página para detallar una serie de eventos relacionados;



Los tramos mecánicos sirven para insertar sombras y medios tonos. Pero, con honestidad, son puntitos.



Las viñetas tradicionales son cuadradas y delimitadas por contorno, eso le da sobriedad, pero tiende a limitar los dibujos.



La construcción de viñetas en una página puede ser tradicional o dinámica, el límite de la acción se encuentra en el talento del artista... y en el tamaño de la hoja de papel.



Las viñetas redondas son más atractivas, jalando la atención a puntos o personajes específicos, aunque en este caso, se trata de uno muy feo.

- DAING**
- Verticales con objetos altos u horizontales para objetos anchos;
  - Son tradicionalmente cuadradas o rectangulares para abarcar un mayor contenido en lo enmarcado, mientras que las circulares jalan la atención a un punto central;
  - Es común en el cómic actual sobre imponerlas en otra viñeta;
  - También existe el caso de una imagen que invade más de una viñeta.

El espacio entre una viñeta y otra marca un cambio que transcurre entre la actividad narrada y la siguiente, ya que puede ocurrir en el instante inmediato, en otro tiempo o incluso en otro lugar. Es en este punto donde entra en juego el talento del artista de cómic, al buscar el equilibrio entre los elementos del cuadro.

Otros elementos gráficos son los **códigos cinéticos**. Un código cinético es todo aquello que da la sensación de actividad y se puede lograr de dos modos:

a) Mediante **líneas de fuerza** que son las que se desprenden de un personaje para señalar la trayectoria y velocidad que describen, por ejemplo: líneas rectas para señalarnos que corre hacia delante; circulares para una estructura que gira sobre su propio eje o que rueda lejos de su origen; quebradas y paralelas al sujeto indican temblor, que a su vez se asocia con el frío o el miedo, etc. Existen cientos de posibilidades difíciles de enumerar, pues cada dibujante puede crear tantas como su imaginación le permita.

b) El otro modo de lograr la idea de movimiento es mediante repeticiones en una misma viñeta de un personaje, haciendo que en cada una cambie su posición, creando principio, desarrollo y final. Estas dos opciones pueden combinarse y con ayuda de algunas onomatopeyas darán como resultado una secuencia completa de movimiento en la página.



La idea de movimiento dentro de una página de historieta se puede lograr mediante líneas de fuerza que indican trayectoria.



Otro recurso para fingir que los actores de una página tienen movimiento real es mediante la repetición del personaje, haciendo cambiar su posición en cada nuevo trazo.



Y por supuesto, la combinación de las dos herramientas ofrece los resultados más impactantes. También para los protagonistas.

El guión y la imagen correcta son la base para cumplir la función comunicativa con el lector, pero en la actualidad el cómic mudo resulta impensable en la mayoría de los casos, pues el escritor tiene mucho que expresar en la obra. Además el modo particular de presentar el texto en las viñetas es otra de las características únicas del cómic.

### 2.3.2. El texto.

El complemento de la imagen es el texto. Esto es toda conversación o comentario que aparezca en la historieta (esto no incluye inserciones y onomatopeyas). Se divide en dos grupos: el **texto de anclaje** y los **diálogos**.

El texto de anclaje, también llamado cuadro del narrador o comentario en off, es toda frase que no pertenezca a uno de los actores de la historia. Sirve para que el escritor describa la acción, lugar o personajes. También es útil para marcar cambios de escenario o tiempo, mediante expresiones como "mientras tanto en...", "más tarde ese día..." o el conocido "continuará...", cuando la historia no concluye. El modo común de presentarlo es mediante un recuadro dentro o fuera de la viñeta, pero también en el área blanca, entre éstas o flotando dentro de la acción con un **contraste tonal**.



El texto de anclaje es una herramienta muy útil que ubica el tiempo y el espacio en que transcurre la acción. En ocasiones sale sobrando, pero esa es otra historia.

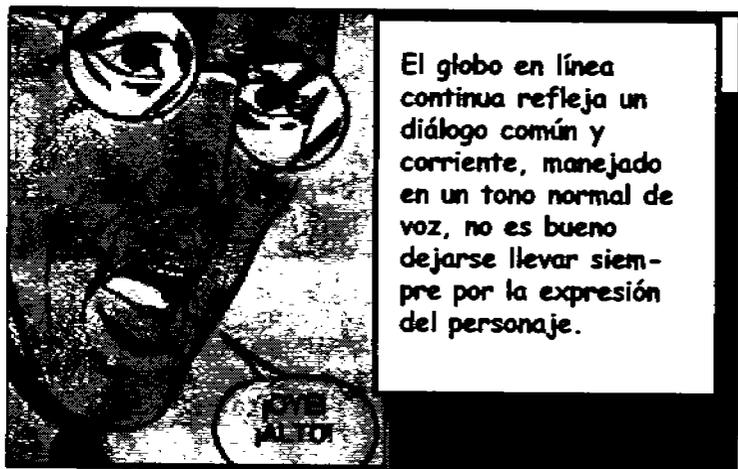
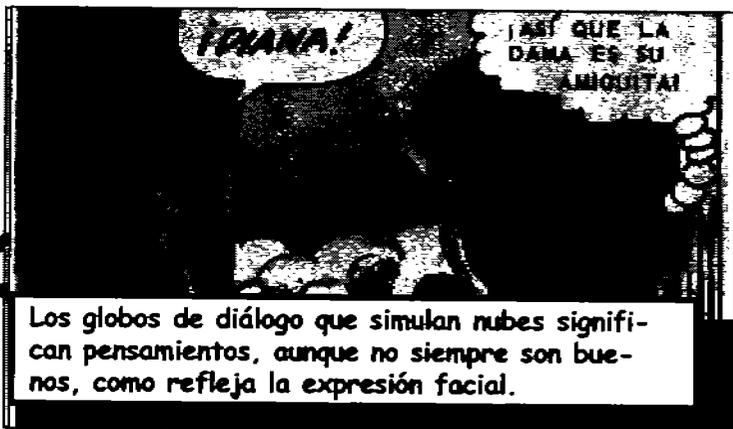
El comentario en off tiene muchas utilidades narrativas, pues permite que el escritor desarrolle prosa dentro de la imagen, que hable de la personalidad y conflicto interno del personaje o simplemente reiterar lo que ocurre; aun así, en el cómic actual existen partidarios de abandonar los recuadros y dejar que la imagen por sí misma describa todo. Son cuestiones que deben examinarse en cada caso particular a fin de determinar la acción más correcta en beneficio de la historia.

Dentro del texto de anclaje también se incluye cualquier título y crédito, como los que aparecen en las primeras páginas o la portada, excepto en algunos casos, en los que el nombre de la publicación contiene elementos gráficos.

Los diálogos son toda palabra que se desprenda de un personaje dentro de la historieta. El modo tradicional de presentarlos es mediante el **globo**, también llamado burbuja o filacterio<sup>9</sup>. El globo es un elemento gráfico que encierra el texto y posee variantes interesantes de revisar:

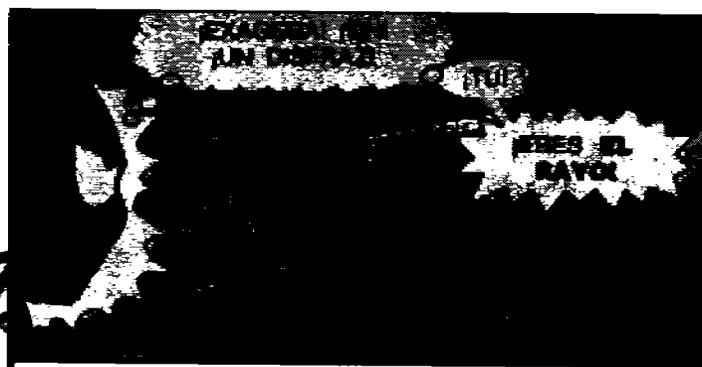
- a) Los globos en línea continua son comúnmente circulares o elípticos, muy pocas veces cuadrados o rectangulares, aunque es posible. Se usan para cualquier tipo de conversación o soloquio en tono normal de voz.
- b) Los globos en línea quebrada (a modo de picos), sirven para indicar tonos altos de voz o sonido.
- c) Los globos en línea circular (a modo de nube) se utilizan para simbolizar pensamiento.
- d) Los globos en línea punteada encierran palabras en voz baja o susurros.
- e) El globo para señalar que se habla a través de un medio (como la radio o el teléfono) no tiene forma definida, algunos usan líneas quebradas irregulares, o cuadrados con picos en las esquinas.

<sup>9</sup> Filacterio es un nombre histórico cuya procedencia ya fue previamente explicada.





El globo para comunicarse mediante aparatos no tiene forma definida. El reloj comunicador, en cambio, es todo un clásico.



Tres ejemplos de globos de diálogo diferentes en una sola viñeta: globo de pensamiento, globo regular y globo de grito, eso es eficiencia en el guión.

Estos son los tipos de globo estandarizados en la industria aunque cada autor decide su modo de empleo y agrega variantes en la búsqueda por representar tonos de voz más agudos o graves, como pueden ser los contornos gruesos o las líneas orgánicas. Invariablemente, los globos se unen al personaje que emite el diálogo mediante un rabillo o señal. Dependiendo de los fines que persiga el escritor, puede ser que el personaje de la historia se convierta en el narrador y entonces los diálogos aparecerán en recuadro.

En la caricatura y el manga también se puede suprimir el uso de los globos, dejando las palabras flotar en el espacio cercano al emisor o uniéndolas a él por una línea. Esto no es común en el resto de los géneros de historieta, excepto en el caso de los gritos que sí pueden flotar en la escena, convirtiéndose en onomatopeyas.

Así como el dibujo da universalidad a la historieta, el texto aporta los elementos regionalistas a una obra permitiendo que mediante su traducción sea un correcto medio de comunicación dentro y fuera de su país de origen. Ahora bien, el globo de diálogo no se considera dentro de la imagen ya que por sí solo no significa nada —un globo vacío es únicamente para representar que el diálogo se corta o algo impide que se

efectúe-, pero existen ciertas palabras dentro de la gráfica que no pueden calificarse como texto, son los llamados **imagen-texto**.

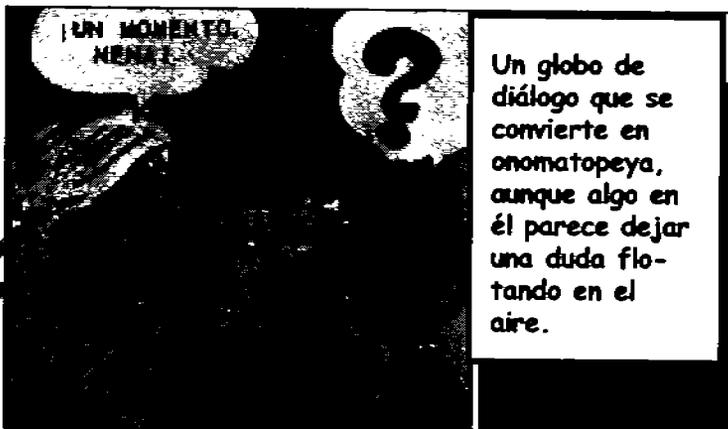
### 2.3.3. Elementos imagen-texto.

Los elementos imagen-texto son aquellos que por su complejidad no pueden entrar en ninguna de las categorías anteriores. Encontramos dos, **inserciones** y **onomatopeyas**.

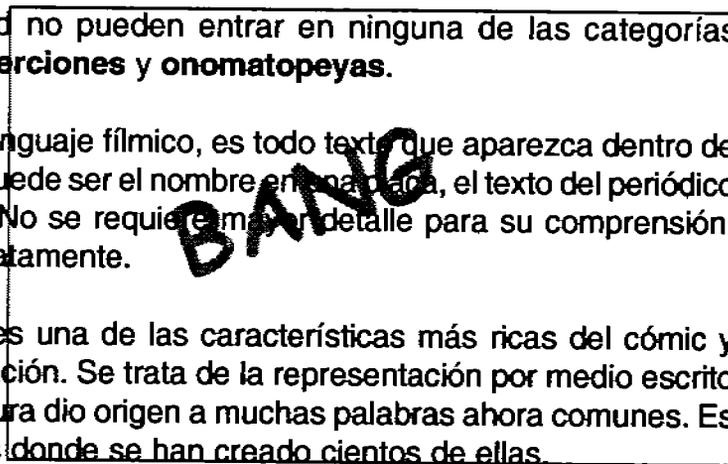
Una inserción, igual que en el lenguaje fílmico, es todo texto que aparezca dentro de algún elemento del dibujo, como puede ser el nombre en una página, el texto del periódico que sostenga un personaje, etc. No se requiere mayor detalle para su comprensión, pues al verla se reconoce inmediatamente.

La onomatopeya, en cambio, es una de las características más ricas del cómic y requiere de una apropiada explicación. Se trata de la representación por medio escrito de un sonido natural y en la literatura dio origen a muchas palabras ahora comunes. Es sin embargo dentro de las viñetas donde se han creado cientos de ellas.

No se necesita ver la acción para entender una onomatopeya. Un personaje que voltea al aparecer un "boom" sin duda es llamado por el sonido de una explosión. "Bang" es el sonido que se escucha en una viñeta al disparar un arma. "Pum" ó "pow" acompañan un golpe y un "ring" hace que alguien conteste el



Un globo de diálogo que se convierte en onomatopeya, aunque algo en él parece dejar una duda flotando en el aire.



El texto que aparece dentro del periódico que sostiene un personaje se denomina inserción, pero en este caso también podría ser llamado un escándalo.



Tarzán demostrando por igual el uso de las líneas de fuerza y de las onomatopeyas sobre la cara de un sujeto, que no parece feliz de participar en el proyecto. Este tipo no se anda por las ramas.



La mayoría de las onomatopeyas empleadas en el cómic mexicano son de importación, pero también hay algunas muy mexicanas.

teléfono o el timbre de la puerta. No es necesario aclarar que las aquí ejemplificadas son onomatopeyas de origen extranjero, pues al igual que otros tantos elementos gráficos han superado las barreras del idioma. Esto no importa, pues lo indispensable es que lo escrito recuerde el sonido que se escucha en la realidad.

La onomatopeya puede también interactuar con la escena, superponiéndose sobre algunos de sus componentes y permaneciendo tras otros, agregando elementos gráficos —como estrellas en la onomatopeya de un golpe— o incluso tomando la forma de toda la viñeta. Nuevamente depende de la habilidad del artista para darle relevancia al elemento. Integrando la imagen, el texto y demás singularidades se obtiene una lámina terminada, que es el resultado final del proceso comunicativo.

del cómic. Dentro de ella existe una historia en movimiento que se altera con la acción de cada participante, que introduce al receptor dentro de la mente de los creadores, conduciéndonos, al igual que una novela o una película, por un principio, un desarrollo y un final.

Además del proceso creativo y los elementos técnicos, resultaría útil para esta investigación abordar ahora las grandes ramas del cómic, es decir, en cuanto géneros.

## 2.4. Tipos de cómic.

Es necesario volver a un concepto previamente revisado antes de entrar de lleno en este apartado: la función primaria del cómic es el entretenimiento. Toda historieta podría calificarse en el género único del entretenimiento o dividirla por su región de origen, ya que las características particulares que presentan las hacen inconfundibles para el lector regular (esto es común en ciertos círculos, que se refiere al cómic norteamericano, latinoamericano, europeo, japonés, etc.). Sin embargo, se trata de una clasificación muy ambigua, que obligaría a especificar el contenido a momento de referirnos a obras o autores particulares, además el concepto de diversión cambia de persona a persona y esto obliga a separar las viñetas en géneros.

Los **géneros** que se forman en el cómic no difieren mucho de los literarios o los cinematográficos. Incluso el de superhéroes, antes exclusivo de los monitos, es ahora propio de la industria fílmica o literaria. Tratar de examinarlos todos sería complicado por la cantidad de subgéneros que surgen, además de que, al igual que con las películas, existen productos difíciles de ubicar en un apartado<sup>9</sup>, aun así existen otros muy claramente identificables.

a) Por estricto orden de antigüedad, el primero sería el **cómic político y social**, que fue la continuación de la caricatura de los diarios. Debe tomarse en cuenta que este género no es considerado historieta en muchos casos, pero esto se debe a diversos enfoques mas relacionados con la descalificación del contenido de la obra que con su estructura.

Notas

<sup>9</sup> Por muchos años se ha discutido la posible desaparición de los llamados "géneros puros" (N. del A.)

Existe otra rama de este género, popular en el México contemporáneo que es el que se elabora en pro de partidos políticos o aspirantes específicos a cargos públicos, pero este realmente no presenta características independientes en su contenido y forma. Ejemplo relevante del cómic social es la popular Mafalda, del autor argentino Quino, que con una gráfica infantil nos muestra una ideología cargada de crítica y conciencia.

b) Su subsiguiente inmediato sería el **género infantil**, entendiendo por tal aquel que maneja humor sencillo, historias sin complicaciones, poca o nula violencia y protagonistas infantilizados o animales antropomorfos. En fechas recientes esta distinción no es exacta y las obras infantiles, o que pretenden serlo, han sido duramente criticadas<sup>10</sup>. Ejemplos de sobra conocidos son "Popeye, the sailor" o "Charly Brown"

c) Cercano al infantil, el **género rosa** es elaborado expresamente para un público femenino, en especial niñas y adolescentes; ícono de él es "La pequeña Lulú", pero también obras románticas como en sus inicios fuera la afamada "Blondie"<sup>11</sup> (es la obra de cómic más longeva, pero en la actualidad es más un humor de situaciones que rosa). En México el equivalente del género estaría en las historietas "Lagrimas Risas y Amor", "El Libro Sentimental", un sinfín de similares.



La «Mafalda» es uno de los personajes más entrañables del cómic, también uno de los más altruistas y en ocasiones uno de los más amargados.

d) Nuevamente con destinatarios menores de edad, las **historietas didácticas** o educativas son aquellas que transmiten una enseñanza social, ética o moral. En México se produjeron este tipo de trabajos desde la primera mitad del siglo XX y aún son una herramienta recurrente para instituciones de

#### Notas

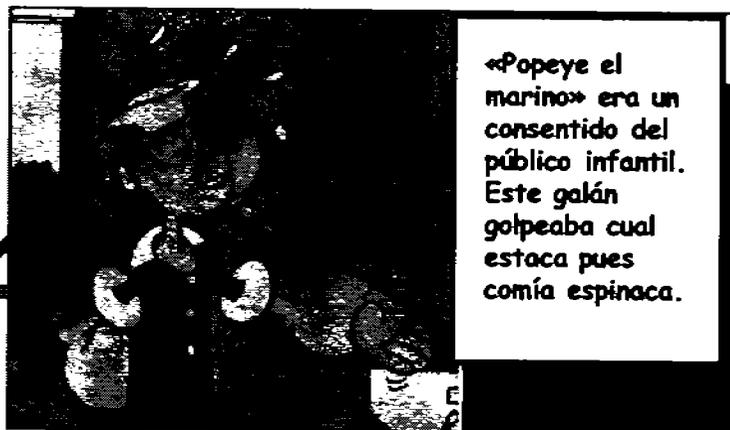
<sup>10</sup> Sería motivo de una discusión diferente si esto realmente se cumple en el género infantil de los medios audiovisuales en general e, incluso, si esto debería cumplirse, pues muchos autores piensan que se trata de un modo de menospreciar la capacidad receptiva de los niños. Sin embargo, durante los primeros años de las tiras y en los primeros comics, esto era una realidad, estereotipada sobre todo por la casa Disney.

<sup>11</sup> En otro extraño caso de doblaje mexicano, ésta serie llegó al lector bajo el nombre de "Lorenzo y Pepita" (N. del A.)

educación pública o religiosas. Si bien, a diferencia de otros géneros, este suele ser defendido, lo cierto es que resulta el menos innovador y crítico debido en parte a su afiliación institucional y que, por lo general, no presta mucha atención a la calidad gráfica.

e) El **western** fue un tema recurrente en la historieta primaria y aunque en la actualidad no posee muchos autores, por su relevancia merece una clasificación individual. Se trata del relato típico de vaqueros, ubicado en la Norteamérica temprana y con todas las convenciones regulares que esto implica. Datos curiosos son que entre las obras más destacadas de este apartado se encuentran las producidas en Italia y Francia, mientras que México ostenta un exponente con más de veinte años de existencia: "El libro vaquero".

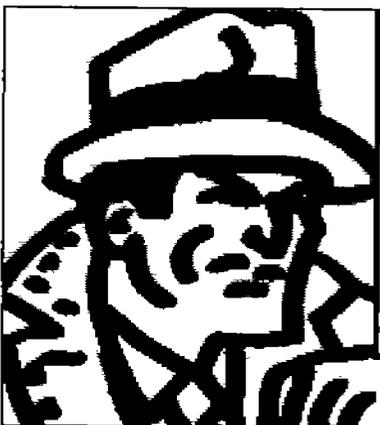
f) El **policíaco**, los **detectives** y la **novela negra** son aún localizables en la producción actual, sobre todo en la industria norteamericana (generalmente se presentan como novelas gráficas o volúmenes), aunque el



«Popeye el marino» era un consentido del público infantil. Este galán golpeaba cual estaca pues comía espinaca.



Aunque posiblemente los lectores más jóvenes no puedan recordarlo, «El gato Félix» fue un personaje representativo de las historietas infantiles yanquis y en México también tuvo sus seguidores.

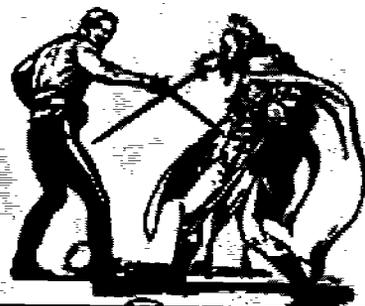


«Dick Tracy» es considerado por los yanquis el mejor detective de ficción y precursor de la novela negra. Pero los ingleses prefieren a Holmes. Cuestión de patriotismo.

tiempo las ha colocado como más propias del cine. Los creativos actuales se guían por nuevos rumbos destinados a la crítica de los sistemas judiciales, pero mantienen aún las convenciones que la literatura les ha marcado por alrededor de cien años. Ejemplos mundialmente conocidos son "Dick Tracy" y "The Spirit", mientras que México también tuvo su equivalente en el "Libro policiaco".

g) La **aventura**, como hemos revisado, fue otro género de arraigo en los primeros años del cómic y aún en la actualidad; dentro de ella se agrupan todas las narrativas relacionadas con exploración de tierras lejanas, aventuras medievales, artes marciales y cuentos de bárbaros. Son relatos populares y con mayor posibilidad de ser recibidos por un público ajeno al cómic tradicional, gracias a sus constantes acercamientos a la mitología, acción y sensualidad casi incidental. "The Phantom", "Conan, el Bárbaro" y "Tarzan" son clásicos inolvidables de esta categoría.

h) Las aventuras espaciales podrían caer dentro de la pasada clasificación, de no ser por su uso (ó abuso) de la **ciencia ficción**, lo que conduce a un nuevo género, en que



¡Faaaaaaaaaaaaash Gordon! El patriarca de todas las aventuras espaciales. Tristemente llegó a ser llamado «Roldán el Temerario» en México... aunque Flash tampoco es muy bonito.



Con el tiempo «Bat-man» llegó a ser considerado un superhéroe, incluso por su misma editorial, pero su origen se encuentra en las historias de detectives. Es a lo que conduce la fama y el dinero.

**¡BUSCA  
MI REVISTA  
O NO  
RESPONDO!**



El bruto de Conan demostrando su educación. Llegó a ser uno de los personajes más populares no sólo del cómic sino de toda la industria del entretenimiento. Es de entenderse con el modo tan amable de pedir las cosas.

podemos enclavar muchas historias relacionadas con el futuro (cabría recordar que para que una obra entre en el género de ciencia ficción, dentro de cualquier medio, no requiere que se ubique en tiempo distante, pero sí que plantee avances tecnológicos o científicos aún no logrados). La popularidad de personajes en este rubro, como el norteamericano "Flash Gordon", el inglés "Judge Dredd" o el argentino "Cyber Six" los llevaron también al cine y la televisión.

El género de **superhéroes** es quizá el más debatido dentro de la historieta. El más vendido y por tanto el que cuenta con mayor número de autores, creador y sustento de las mayores editoriales de cómic y origen de discusión entre intelectuales y aficionados. Aun así su autenticidad en las vietas es innegable, pues mientras las otras ramas mencionadas tenían obvias influencias, **BANG** así resultaban copias o adaptaciones de la literatura de la época en que aparecieron, los superhéroes tienen su origen en las leyendas antiguas y los estereotipos culturales (Superman debe su apariencia al modo de vestir de los hombres fuertes de los circos) y han obsequiado autores de renombre internacional y un estilo claramente identificable. Dentro de él podemos crear dos divisiones importantes, los superhéroes y los vigilantes u hombres misteriosos (que son personajes igualmente disfrazados, pero carentes de habilidades sobrehumanas). A favor este gremio se puede decir que ha explorado todos los temas que tocan los otros géneros (la ciencia ficción, la aventura, el romance, etc.), en su contra, que sus cambios responden en casi todas las ocasiones a simples modas y no a la búsqueda de mayor profundidad en sus contenidos. En este apartado los ejemplos salen sobrando.

j) El **terror**, igual que el western, merece una clasificación independiente sin importar su volumen de producción, pues sus características son inconfundibles e innegable su importancia en la consumación de la industria. Se siguen elaborando historietas de terror en todo el globo, además de las creadas en los años cincuenta por la casa EC en Estados Unidos (como "Vault of Horror", "Tales from the Crypt" y otras), existen representantes distinguidos en España y Japón, por mencionar algunos.

k) Resulta imperativo mencionar una vez más el género **cómix**, que se distingue del político por su crítica orientada hacia un pensamiento juvenil e irreverente, además de la característica previamente revisada de no pertenecer a editoriales grandes. En México es un tema común en muchos círculos de dibujantes y escritores, pero carecen de apoyo comercial.

l) La **sátira** ha existido siempre en el panorama de la literatura y el cómic, pero en este último no cobra una importancia suficiente hasta la existencia de la revista "MAD", publicada en versiones propias para varios países. Tras ella han sido muchas las edi-



El cómic de terror tiene sus mejores representantes en Europa, pero Estados Unidos y Japón tienen a los suyos. México... ya da suficiente miedo en la realidad.

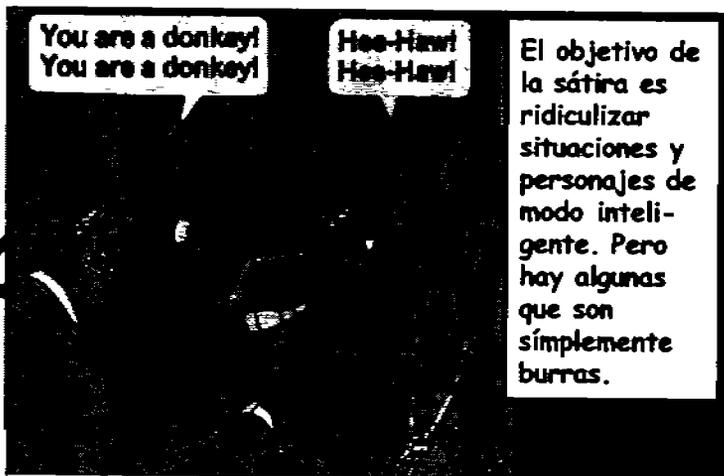


El uso del concepto «comix» se ha prestado a confusión y muchos autores independientes lo adoptan aunque sus historia no ofrezcan crítica ni pensamiento irreverente, sólo imitación. En México es algo frecuente.

ciones dedicadas a la sátira cinematográfica, social y cualquier otro tema popular. Sería factible decir que es uno de los géneros más difíciles en cualquier medio, pues un mal escritor tiende a caer en las bromas vacuas y sin sentido que no aportan reto intelectual al lector, mientras que, por el contrario, un buen escritor consigue encontrar los puntos sensibles de cada tema para transformarlos en sus opuestos humorísticos, dando origen a obras de sencillez, irreverencia y pullas incendiarias.

m) Finalmente, no es posible dejar fuera al **erotismo**, que no fue realmente el último en aparecer, pues era posible encontrarlo ya en las caricaturas del siglo XIX. Toma fuerza en Estados Unidos hasta la segunda mitad del siglo XX con su publicación en revistas para adultos, como "Playboy" o "Penthouse". En Europa eran populares los relatos sensuales ilustrados, pero el cómic erótico mantuvo cierto desprestigio en sus inicios por su simplés que rozaba el descuido; por fortuna muchos autores probaron que este dibujo podía tener toda la calidad de las obras grandes que han dado fama a la historieta europea (en la actualidad, el italiano **Milo Manara**, es posiblemente el autor erótico con mayor prestigio internacional). El manga japonés siempre ha mantenido una carga erótica en sus historias, eso forzó crear una legislación con normas referentes al dibujo de historieta, resultando un género explícito para el sexo, denominado "hentai" (un término difícil de traducir acertadamente, sin crear connotaciones erróneas). En México y Latinoamérica es difícil precisar obras eróticas relevantes, ya que la mayoría son duramente criticadas por no poder superar las barreras del humor simplón para un público que pareciera disfrutar de un sexo burdo y casi bárbarico (en México se tiende más que al erotismo, a una variante que el argot ha llamado "picante").

Salta a la vista del lector la falta de mención de los dos grandes géneros: **comedia y drama**. Esto obedece a que todos los géneros revisados antes tienen trabajos diversos capaces de enclavarse en la seriedad y el humor. Tampoco se reparó en una distin-



El cómic erótico europeo es por mucho el mejor de todos en cuanto a calidad gráfica, gracias al barroquismo de sus escenarios y la complejidad de sus tramas. El japonés es también de buen dibujo y suele explorar aspectos sexuales más oscuros. En todos los puntos del globo hay obras buenas y malas, pero la historietta erótica en México suele tener sólo las segundas.



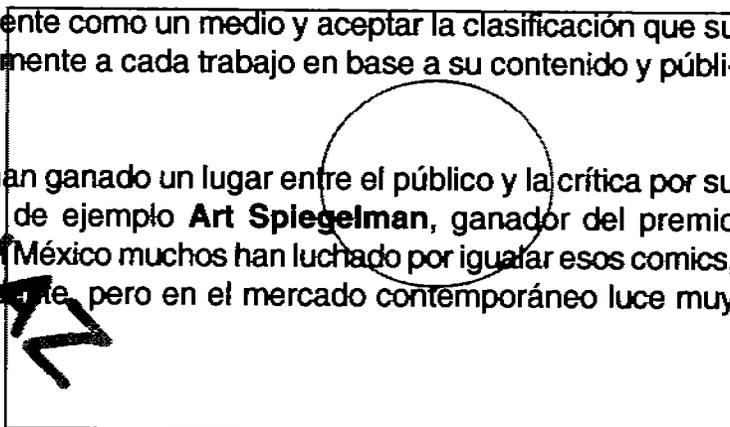
Hay cómic independiente o «fanzine» de mucha calidad pero no todos son buenos, en general tienen los mismos problemas que los comerciales.

**BANCO**  
ción entre **cómic comercial** (de creador y editorial comerciales), **cómic de autor** (de creador independiente y editorial comercial o independiente) o **fanzine** (de elaboración e impresión independiente y generalmente barata), pues eso es un factor que no determina el contenido temático.

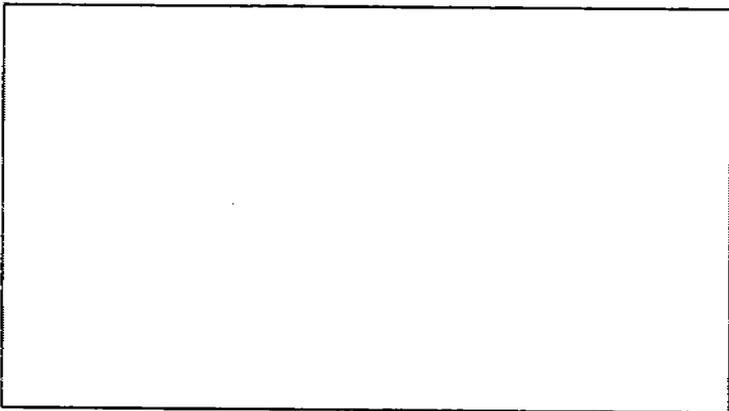
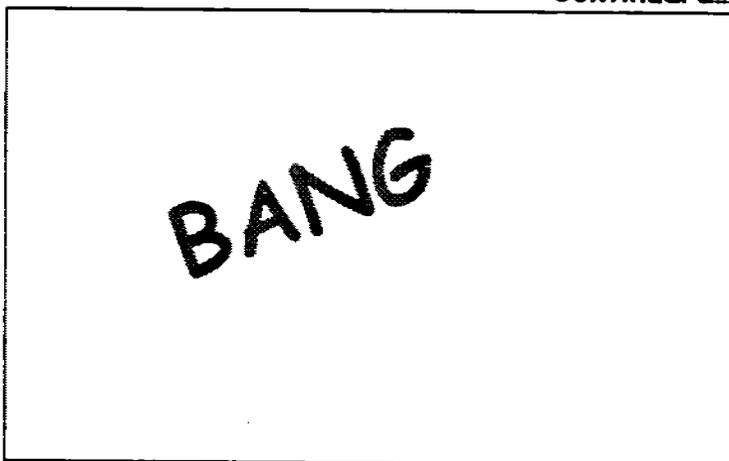
Esta no es una clasificación definitiva de géneros, realmente resultaría imposible explorar toda la cantidad de temas que ha tocado el cómic. Del mismo modo pasa con la literatura y el cine. Los nombres asignados no son una constante, en especial si tomamos en cuenta el manga, que tiene designaciones muy específicas para sus obras y son usadas por todos sus autores aún cuando no todos los lectores las manejen (existen términos para referirse a las obras de mujeres, de varones, infantiles, etc.). El modo de abreviar esta discu-

sión es referimos al cómic únicamente como un medio y aceptar la clasificación que su autor o editorial asignen individualmente a cada trabajo en base a su contenido y público meta.

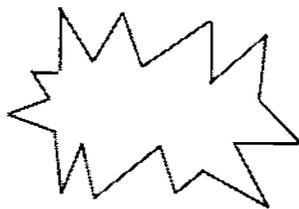
Existen obras de historieta que han ganado un lugar entre el público y la crítica por su calidad en guión y gráfica. Si va de ejemplo **Art Spiegelman**, ganador del premio **Pullitzer** con su historia "Mutz". En México muchos han luchado por igualar esos comics, superar fronteras, dejar un precedente, pero en el mercado contemporáneo luce muy difícil.



Continuará...



# CAPÍTULO 3. EL MERCADO DEL CÓMIC CONTEMPORÁNEO EN MÉXICO.



*"Este es el momento. La industria occidental del cómic está dispersa, desenfocada, confusa. Tales períodos son óptimos para las revoluciones violentas"*  
*"El fin del Viejo Bastardo"*  
- Warren Ellis-

**BANG**

Entre finales de la década de 1980 y mitad de los noventa, se dio lo que los expertos llamaron **"el boom del cómic"**, se trató de un fenómeno a nivel mundial en que la historieta, en todas sus formas, captó nuevos lectores que le otorgaron parte del prestigio popular que siempre había buscado, siendo llamado tardíamente a tomar un puesto como fenómeno cultural. En México, esto significó la importación de nuevos productos, tanto de los vecinos del norte, como del lejano Japón. Mientras muchos aficionados de viejo cuño se sintieron benéficos por lo ocurrido, otros voltearon la cara para notar algo que se presentaba desde años atrás: la falta de creaciones nacionales.

## 3.1. Los ochenta.

A principios de los ochenta, la buena salud económica que gozaba el cómic nacional, comenzó a sufrir las lógicas consecuencias del desgaste de los lectores. A diferencia del cómic extranjero que para esos años ya había enfrentado y superado diversos momentos de crisis, el mexicano se encontró con algo nuevo.

Durante la primera mitad de esa década, se mantenía cierta variedad de géneros en lo publicado. La «Familia Burrón» continuaba con un amplio tiraje, ya con algunas reimpresiones de historias viejas. **Editorial Vid** mantenía con orgullo su estandarte de productor nacional al reimprimir «Memín Pingüín», «Lagrimas Risas y Amor» y aventuras inéditas de «Kalimán», «Fantomas», «la Amenaza Elegante», «El Pantera» y «Samuraí», todos ellos transformados al formato cuadernillo. Mientras, el grupo **Novedades Editores** ostentaba como cómics principales las versiones al español de «Spider-man-El asombroso Hombre Araña» y «Conan-La espada salvaje de Conan» (únicos sobrevivientes de las importaciones **Marvel Comics**); pero también contaba con algunos mexicanos, entre ellos «**Hombres y Héroes**» (que narraba relatos ficticios basados en héroes reales como los independentistas) y los ya clásicos formatos sensacionales como el «Libro Vaquero», y el «Libro Sentimental».

Estas dos editoriales coincidían al ofrecer versiones hechas en México de personajes de animación estadounidense como «**Festival Fantástico**» de Novedades (con «Los pequeños Muppets» y los «Ositos Cariñositos»), y Vid con «**La Pantera Rosa**», «**El pájaro**



El «Festival Fantástico» era una publicación infantil de Novedades Editores con moderado éxito entre el público, las historias iban de lo regular a lo simple, como en este ejemplo.



Editorial Vid publicaba historietas de muchos personajes de animación, como «La Pantera Rosa». La calidad de los mexicanos para adaptarse a otros estilos quedó demostrada.

loco", "Bugs Bunny, el Conejo de la Suerte" y "Tom y Jerry" (muchas de ellas heredadas por Editorial Novaro). Vistas con frialdad, estas historietas poseían poca gracia por sus guiones limitados, pero conseguían su objetivo de entretener al público infantil al que se destinaban; su calidad gráfica no era innovadora, pero se apegaba en totalidad a sus contrapartes animadas, existiendo casi nula diferencia entre el trazo de uno y otro medio—esto dio fama a algunos dibujantes a nivel de industria, pero entre los lectores se mantenían anónimos, pues no existían créditos de elaboración dentro de las páginas de la publicación-.

Es en este período que surge el historietista más importante, quizá, de esa década, el dibujante y escritor **Oscar González Loyo** y su ambicioso proyecto "Karmatrón y los

**Transformables"** Hijo de otro creativo, Oscar González Guerrero, este autor que trabajara en historietas cortas no muy conocidas, obsequia a la industria una obra de seriación ilimitada que mantendría lectores fieles en sus casi 300 números de publicación. "Karmatrón y los Transformables" cuenta la historia de una raza extraterrestre, su campeón Zacek/Karmatrón y los robots que éste crea para defenderlos de los reinos enemigos; ellos luchan contra

las fuerzas malignas del universo tomando la Tierra como planeta adoptivo. Este cómic se publicó en un formato cuademillo, ligeramente diferente en medida al de los comics Vid. A nivel creativo, la mayor aportación de esta publicación radica en su manejo de la continuidad y la creación de todo un universo relacionado con los protagonistas de la historia, combinando el humor y la aventura en un estilo más próximo al manga que al realismo fantástico de los mexicanos, probando con ello que había más de un tipo de consumidor al cual abordar. A nivel de medio, su valor radica en su autonomía, ya que aunque sus primeros números aparecían bajo el sello editorial **MEASA** y posteriormente EditorMex, el autor fue realmente el único editor y mantuvo siempre los derechos de la obra y sus protagonistas. Además, Karmatrón dio la confianza a otros autores para arrojar a la luz otras obras,



Karmatrón era un serie con muchos tintes místicos y filosóficos... pero también con muchos robots para no aburrir a nadie.

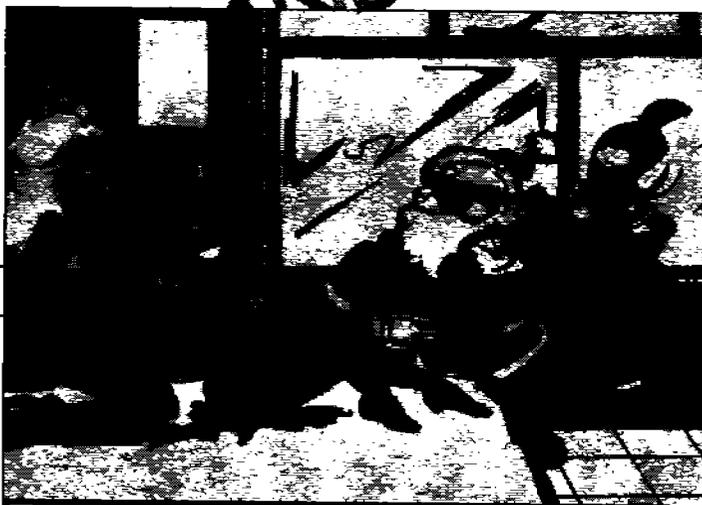
como fueron "Las nuevas aventuras del Hijo del Santo" o "Destruktor, el defensor cósmico", este último enclavado en el mismo universo que creara González Loyo, pero en tiempo diferente. Si bien estas nuevas publicaciones no gozaron del apoyo de su predecesor, al menos mantuvieron latente la posibilidad de nuevos proyectos. Por último, Oscar González Loyo gozaba de cierto prestigio en la industria del cómic nacional y extranjero lo que le permitió ofrecer oportunidades a algunos dibujantes y formar una comunidad creativa a la que no pocos amateurs deseaban pertenecer y que terminaría convirtiéndose en años posteriores en el estudio Ka-boom".

Imposible dejar fuera ciertas historietas, de poco o mediano éxito, relacionadas con temas fantásticos o populares. De mencionarse, por su perdurabilidad, algunos ejemplos:

a) "Videorisa", serie que empleando un estilo similar al de la caricatura de los diarios satirizaba programas y animaciones populares de la televisión aunque, todo sea dicho, con un humor basado en el albur popular más que en una gracia simpática. Tras una



Destruktor fue otro personaje con influencia de Karmatrón. Por desgracia era tan similar que parecía más una copia.



«El Mil Chistes» era sana diversión para chicos y grandes, pero por alguna extraña e inexplicable razón era recomendada para mayores de 18 años. Su estancia en los puestos de revistas fue de muchos años.

etapa de publicación superior a dos años, la serie fue cancelada junto con otros proyectos que su editorial, **Arjoma**, comenzaba a desarrollar.

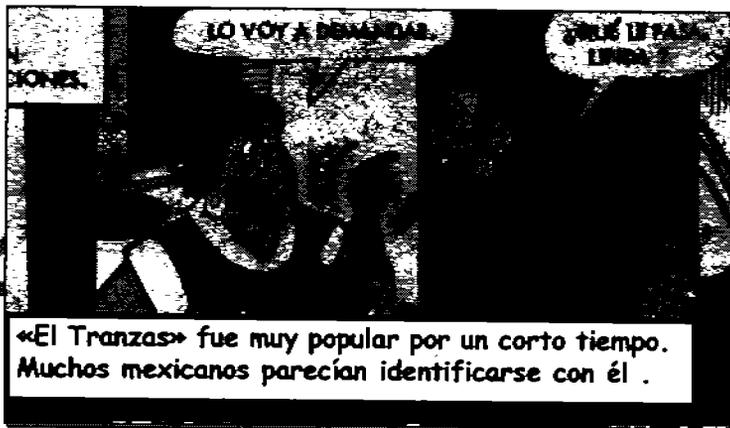
b) **“El Mil Chistes”**, que mezclaba un presunto erotismo, que rayaba la pornografía, al tiempo que contaba chistes plagados de albulos sexuales; su gráfica tampoco tenía aspectos interesantes, pues era de un sintetismo burdo. Aun así, se mantuvo por muchos años en los puestos de revistas al ser un tipo de bistroneta agradable para el común de la gente.

c) La casa **Editormex** continuaba presentando muchos de sus viejos títulos como «Las aventuras de Capulinita», «Zor y Los Invencibles», «Cárcel de Mujeres» y «El Tranzas».

d) **“Katy la oruga”** era la continuación en cómic del único

largometraje de animación comercial en México. Con historias sencillas, pero divertidas, un dibujo que reproducía con exactitud los originales y aprovechando el éxito cosechado por su contraparte cinematográfica, la publicación superó fácilmente los cien números de publicación semanal. Por desgracia, el recuerdo de la película y el gusto por esta historia continuaron decreciendo en igual proporción.

e) **“Las aventuras de Chabelo y sus cuates”** tenía también como protagonista a un humorista de la televisión mexicana, pero esta vez con chistes enteramente infantiles. La calidad era considerable, pero la duración de la revista se debió más a su contraparte televisiva y al patrocinio de las empresas Ensueño (juguetera) y Fud (embutidos).





«Videorisa» parodiaba series, películas y animaciones populares en la década de los ochenta, tanto nacionales como extranjeras. Con dibujos simples que no pretendían emular los originales y un humor que funcionaba a todos los niveles, desde el bajo hasta el muy bajo.



Con base en lo anterior podría pensarse que el cómic mexicano era aun autosuficiente, la realidad es que los productos exitosos eran aislados y poseían un común: trataban de jalar la popularidad de personajes de televisión, cine o historietas viejas o se limitaban a buscar la risa fácil con dibujos desdeñables y formatos desechables al concluir la lectura. Esto, sumado a la situación de crisis económica que el país reflejaba en los costos de papelería e impresión, volvía insostenibles muchas producciones, que tuvieron que elevar sus precios. Mientras tanto, Editorial Vid comenzaba una pequeña importación de comics norteamericanos (como hiciera antes Ediciones Novaro): "Archie", de la editorial **Archie comics**, y "Batman" y "Superman" de la editorial DC, todos ellos en el mismo formato cuadernillo de sus otras publicaciones. Un evento en el cómic mundial comenzaba a gestarse y México no estaba preparado para él.

### 3.2. Los noventa.

En los primeros años de la década de 1990, la industria del cómic vio cerrarse muchas puertas. Esto, contrario a la creencia popular, no la destruyó, pero sí la obligó a transformarse, cortando la posibilidad de desarrollar como antes una plenitud de géneros. Los medios electrónicos llegaban a su punto de mayor auge, captando la atención por encima de los impresos.

Editorial Vid cerró casi todas sus reimpresiones y series inéditas e infantiles, incluyendo los populares Memín Pinguín y Fantomas, conservando sólo su material de importación. Karnatrón y los Transformables, último cómic de autor independiente, no consiguió mantenerse ni con los esfuerzos de su autor que, tras muchos aumentos de precio en papel e impresión, se vio obligado a elevar el costo del cómic en más de dos ocasiones consecutivas y enfrentar problemas de distribución y periodicidad. En años posteriores el personaje intentó volver en la revista "Ka-boom" que agrupaba otros trabajos también, pero no fructificó. Tras el cierre definitivo de la serie, González Lozano dejó de figurar entre los historietistas nacionales y probó suerte en el mercado norteamericano como dibujante.

El mismo cómic de crítica política que difícilmente había sobrevivido a los años de represión gubernamental encontró su mayor enemigo en el desinterés del consumidor, siendo sus últimos representantes "El Chamuco", con autoría de diversos moneros reconocidos en los diarios, y "El Valedor", con guiones del locutor y analista político Tomás Mojarro "el valedor", que resultó poco ingenioso y perdió rápidamente al público —el autor culpó, de modo no oficial, a un boicot de gobernación y la unión de voceadores—. Para el consumidor habitual resultó obvia la desaparición de su lectura, en especial para el sector adulto que veía limitadas sus opciones a las ediciones de formato libro o las fotonovelas que ya también enfrentaban sus propios problemas.

Mientras los caminos para el monero mexicano se reducían, el "boom" comenzaba. Iniciado entre 1988 y 1990 en Estados Unidos con una nueva manera de hacer cómic, basada exclusivamente en el impacto del dibujo, dejando en segundo plano el guión, e incluso en tercero al transcurrir de los años, considerando la fascinación causada por el naciente color digital. Puntos cruciales a identificar para este fenómeno: X-men (Hombres X) de Marvel comics, establece record de ventas en su país de origen durante 1991 e impulsa

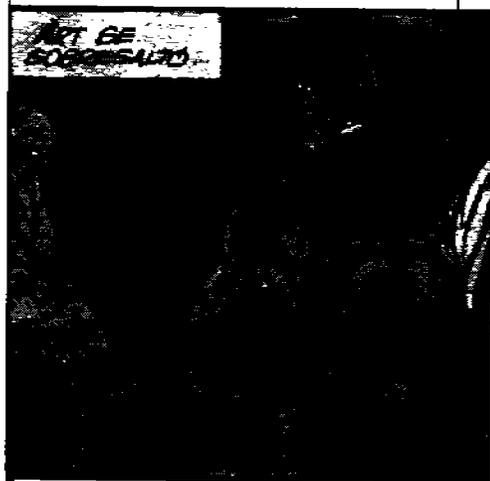


maestras. Editorial Vid es la más beneficiada en este período ya que, además de poseer exclusividad de distribución sobre los personajes DC (que cambian a formato comic-book), adquiere los de la casa Marvel, las nacientes **Image** y **Dark Horse comics** y diversos trabajos en manga. Con asombrosa rapidez se adoptan los modelos de marketing norteamericano y los personajes de historietas yanquis y japonesas adornan camisetas, carteles, vasos, etc., para finalmente abandonar el viejo modelo de plazas (en donde se adquirían números atrasados de toda la producción editorial mexicana) para convertirlo en convenciones de aficionados, en las que se venden ejemplares extranjeros y mexicanos, se exponen originales y se realizan charlas con escritores y dibujantes internacionales. La industria del cómic importado se reactiva y se da preferencia al consumo, convirtiendo los antes llamados "pepinos" en productos exclusivos de una minoría con el suficiente poder adquisitivo. Y dentro de este modelo, que en teoría debió reabrir las puertas, no existen obras mexicanas en el mercado con la capacidad de adquirir la internacionalización o editoriales interesadas en financiarlas. Ante la poca oferta el cómic mexicano se vio obligado a escoger entre dos vertientes: la primera, los comics de contenido erótico o pornográfico, la segunda, los comics de edición independiente y autoconclusivos.

Analizando los primeros, la década de los noventa se convirtió en la **década de los sensacionales**. Por su fácil transportación, su impresión barata y su éxito comprobado (el Libro Vaquero ya superaba los tres mil números), continuaron siendo los consentidos de las casas editoras que los auspiciaban, entre ellas, Novedades Editores, **Editorial Toukan** y **Editorial Ejea**. Los formatos libro inundaron los puestos de revistas, llegando a encontrar semanalmente, más de doscientas ediciones diferentes, dedicadas casi todas ellas al sexo; cada vez más directos en su mensaje, entre los títulos a disposición del público sobresalían palabras como "sabrosas", "bellas", "eróticas" e incluso "ponedoras". Se trata (pues la mayoría aún continúan) de historias simples, vacías y repetitivas, fácilmente intercambiables de una historieta a otra. Los personajes masculinos son acartonados, seres que pasan el día buscando sexo violento en callejones y vecindades y mientras los millonarios son abusadores que se aprovechan de las mujeres por su posición económica, los pobres son machos que, esta vez por la fuerza de su género, obtienen también amantes, obligándolas a cumplir sus caprichos. Las mujeres son de dos tipos: insaciables de sexo sin importar quien se los proporcione y las que, pese a resistirse, terminan siendo forzadas y acaban disfrutándolo y exigiendo más, sin importar las escenas de pleno sadismo que se muestran contra ellas. En el apartado

gráfico se quedan cortas, pues aun cuando la calidad del dibujante no sea mala, el género le ha impuesto obligaciones, como la desproporción en la figura femenina, convirtiendo a las mujeres en rostros vacíos, acompañados de nalgas y senos gigantescos que sobresalen en pequeños vestidos, mientras los hombres son caricaturas de seres humanos, entre los que se distinguen al sucio albañil de obeso cuerpo, el galán de colonia, el chofer de transporte público, etc.; para terminar con las carencias que empobrecen estas viñetas, las mismas escenas de sexo, tras las que debieran girar los contenidos, son burdas y carentes de detalle, eliminando el dibujo de genitales (como si eso redujera el mal ya hecho con las bárbaras escenas de maltrato) y dejando al lector con la idea de una sexualidad enfermiza, en la que solo puedes ver y poseer al tomar el rol del violento e incluso misógino protagonista.

Además de los sensacionales, en los noventa comenzaron las versiones mexicanas de cómic erótico estilo manga, que muchos llaman "hentai" como en su país de origen. Los primeros impresos grandes en esta categoría corrieron a cargo de dos editoriales, la primera **EditoPoster** con sus "Saxis Divertidas y Abusadas" y "Chicas Trabajado-



«El Libro Vaquero» no es pornográfico sino revelador e insinuante. Bordeando los límites de lo erótico, podría llamársele sensual.



Los sensacionales no son pornografía sino un desperdicio de papel. Son la corrupción de un formato que bien aplicado pudo ser distintivo del cómic nacional y llegar a ser global como el comic-book o el manga.



Hablar de las versiones manga en México es hablar de buenos dibujantes desperdiados en historias que se leen con una sola mano sosteniendo el cómic.

ras", ambos en formato cuadernillo que parecían por sus guiones una mera extensión de los sensacionales con humor menos agresivo; Ediciones Nagual pretende obras más propositivas al explorar el terror y la sátira en sus contenidos y despegarse más de la imitación en sus dibujos, por desgracia resultan muy inconsistentes en su calidad y fechas de impresión. En general, hablando de toda la producción de erotismo manga en México, los guiones sacan a relucir sus carencias, siendo generalmente demasiado simples. Sin caer en los barbarismos de los sensacionales, tampoco tienen mayores pretensiones que la de una carcajada ocasional. Sobre la gráfica las observaciones tampoco son muy complacientes: aunque sus trazos son aceptables, los dibujantes de este género enfrentan un dilema, por una parte, al tratar de imitar autores japoneses su calidad que a la vez, por otro, al alejarse de la tradición del dibujo nacional pierden la identidad y la capacidad de experimentación. Resumiendo, sus trabajos se encuentran en un punto medio que no les permite ser considerados como estilo extranjero, ni como un nuevo estilo mexicano.

Una ventaja dentro de cualquier crisis es que resulta imposible hundir más a lo ya caído. Con esta premisa, el cómic de autor aprovecha la decadencia para lanzar productos de mayor contenido, que no aspiran a un gran público, no son seriados y su calida gráfica es superior, debido a la libertad de tiempo para su elaboración. Es quizá en este momento que se presenta un inconsciente elitismo, al adoptar el término monero sólo para aquellos que laboran en los diarios y publicaciones independientes, esto en realidad no crea divisiones entre colegas salvo contadas excepciones. Referencia obligada, aún hoy, para referirse al cómic mexi-

cano independiente es “**Gallito Comics**” —originalmente “Gallito Inglés”—, bajo la dirección de **Víctor del Real** y con un consejo editorial de destacados historietistas nacionales, esta revista reúne a lo largo de más de 50 números, trabajos inéditos de infinidad de autores mexicanos y extranjeros, muchos de ellos con años de trayectoria pero carentes de espacios propios en otros negocios. Allí se encontraron guionistas y dibujantes de todo el continente tales como, y por mencionar sólo algunos, **Carlos Jiménez, Carlos Trillo, Ahumada, Pepe Quintero, Víctor Páez, Carlos Meglia, Rick Camacho, Ricardo Peláez** y **Edgar Clement** (este último no considerado por muchos como el mejor monero mexicano actual). La falta de sustento propio y las diferencias creativas terminaron con este interesante proyecto que exploró historietas de humor, sátira, drama, novela negra y ficción, combinándolas con artículos de música, arte y cultura.

De la ruptura del Gallito se desprende en 1998 un pequeño grupo, encabezado por Clement, Quintero y Peláez. “**El Taller del Perro**” se dedica a elaborar, editar e imprimir sus propios trabajos, aprovechando y creando espacios de difusión que si bien tampoco llegan a las masas, al menos sí consiguen lectores fieles movidos por la calidad lograda en sus obras. Una línea a seguirse había marcado y en diversos puntos de la república mexicana se formaban círculos de autores y aficionados que fundaban sellos independientes, con recursos propios para financiar sus comics y su distribución.

La publicación independiente otorgaba ventajas como la libertad de contenidos, pero también limitaba el mercado, pues muchos escritores y dibujantes quedaban fuera al no contar con el capital suficiente para la auto-edición. Las editoriales grandes, por otro lado, no parecían ofrecer muchas opciones para creativos nuevos, limitándose con



El gallito demostró que es posible hacer buen cómic en México, que por desgracia no se vende.



«Cinacros» tenía a su favor la constancia en el guión, el trazo y el color... todos eran igualmente malos. Los intentos por revivir al cómic en los noventa fueron muchos, todos tan confusos y apresurados que se predestinaban al fracaso.

sus ya conocidos, sin importar que su trabajo nunca consiguiera reactivar la industria.

Entre independientes y comerciales, las obras más relevantes de la década de los noventa (sin contar las ya mencionadas), todas ellas en formato comic-book, fueron:

a) «**Cinacros**» del sello **Comics Mexicanos SA de CV**, con guiones de **Miguel Linares** y trazo de **Abel Toledo**. Resultó una historia de superhéroes mal lograda, por lo confuso de sus guiones, su dibujo poco propositivo y la falta de identidad, al ubicar los contenidos en una futura Ciudad de México demasiado falsa. Su publicación terminó rápidamente.

b) «**Ransom 4**», creado por **Ricardo Gómez** para «**The Comic Group**». En un intento por reproducir el estilo norteamericano de dibujar y distribuir el cómic, combinaron un estilo de trazo de clara influencia yanqui —elaborado por **Francisco Velasco** y **Luis Manzur**—, con coloreado digital y una trama demasiado larga y elaborada que no consiguió narrarse en pocos números y terminó cansando a los lectores. El toque final lo puso la venta simultánea al cómic de un disco compacto conmemorativo a la historia, dejando claro el afán de consumismo que pretendían generar los autores.

c) «**Lugo**» de la mano de **Carlos García Campillo** y **Salvador Vázquez**, fue un cómic que narraba una historia de tintes vampíricos, aderezada con un poco de humor. Una gráfica y una historia bastante atractivas pero insuficientes para sostener esta publicación ante su falta de promoción.

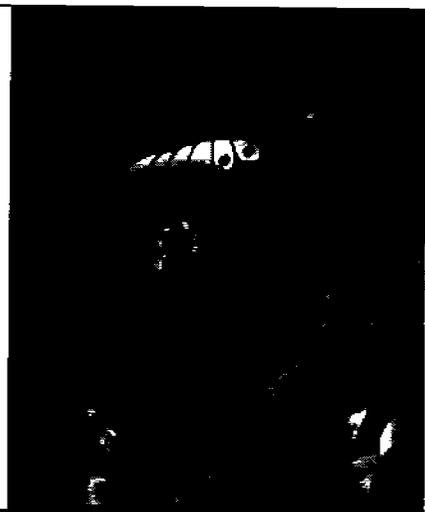
d) «**UltraPato**» de **Edgar Delgado**, narra las aventuras de un pato superhéroe en un universo de seres antropozoomorfos. El éxito de esta miniserie de pu-

publicación independiente permitió que el autor la llevara a nivel nacional con financiamiento de Editorial Toukan.

e) El sello "**MangaMix comics y fx**" de Monterrey, Nuevo León, también abre un espacio a pocos autores, corriendo casi todas sus historias de la mano del mismo escritor. La más constante fue una historieta en estilo manga llamada "**Destello**" con una adolescente con superpoderes como protagonista.

f) "**Tetzuko, la chica de acer**" de Editorial EditoPoster y escrita y dibujada por **Arturo Vázquez**, fue una suerte de historia de manga con demasiados tintes sexuales en su dibujo. Sin embargo, mantuvo lectores regulares hasta su desenlace o, al menos es lo que sostiene su autor, quien asegura que él planeó así el final del argumento y no tuvo que ver con falta de ventas.

g) "**Toukan Manga**" pretendía reunir en sus páginas a diversos autores mexicanos. No prosperó, posiblemente por sus malas historias y la dificultad de seguir sus contenidos (pues dentro de sus 32 páginas aparecían tres historias que nunca concluían en un solo número). Desapareció tras doce números.



«Ransom 4» trató de igualar las tendencias yanquis y se escudó en su gráfica, olvidando la necesidad de un buen guión.



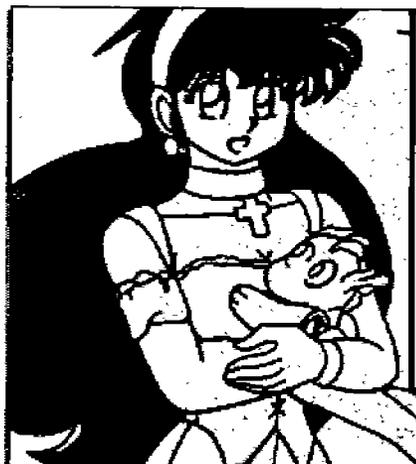
«Ultrapato» resultó tan original que pese a todos sus clichés y situaciones acartonadas cosechó buenos resultados. Especialmente su autor que ahora goza de renombre internacional.

h) **"Los supercampeones de fútbol"** fue la versión mexicana de una serie de animación e historietas japonesas. Tomándose todas las libertades posibles en guión y dibujo —de **Gabriela Mayá** y **Jorge Break**, respectivamente— el argumento llegó a un desenlace que pretendía ser provisional, mas nunca volvió a publicarse.

i) **"Seraky"**, bajo el sello **Dreamfields Comics** y con autoría de **Mauricio y Fernando Caballero** (dibujo e historia), fue un buen intento por crear un universo de guerreros mitológicos, con un trazo sencillo y entretenido, casi infantil. Por desgracia su argumento de entrada no era muy fuerte y sólo llegó a cuatro números, lo cual resulta lamentable, pues el último en aparecer ya mostraba mejoras en diseño y edición.



Al igual que este amorfo personaje, los super campeones estaban para llorar.



Hay quienes dicen que Tetzuko ha sido de lo mejor en la producción manga de México y por desgracia tienen razón, el resto ha sido aún peor y con más referencias sexuales.

Si algo resulta evidente al examinar estas creaciones es la influencia extranjera de sus contenidos, tanto en el tipo de dibujo como en la construcción de páginas, con viñetas gigantescas, sobre impuestas, no consecutivas, etc. A nivel de guión la penetración fue poca, pues los estereotipos y copias seguían abundando, dejando poco o ningún espacio para escritores noveles.

El tipo de trazo de la caricatura mexicana se limitaba a los diarios y lo más cercano a una serie de este tipo fue el suplemento **"El manajo"** que apareció los domingos en el diario **"La Jornada"** y que es elaborado por todos los caricaturistas del periódico. Pero mientras esto ocurría en México, el fenómeno del boom terminaba. A partir de 1997, en todo el mundo, salvo Japón, la industria del cómic enfrentaba una crisis que afectó incluso a los grandes monopolios.

### 3.3. Nuestros días.

La industria de la historieta en el mundo entero enfrenta una crisis desde el año 2000. Proyectos se cierran en toda Europa y en Estados Unidos, incluso la poderosa Marvel Comics recurre al declarar a la banca rota (lo cual en la legislación norteamericana no implica cierre). El problema está en detectar: aunque la mayor parte de los lectores se mantienen, el número de ellos no aumenta. El cómic ha sido por tradición un medio destinado a releerse y compartirse, un lector introducía a otro en el mundo de las viñetas y lo incitaba a adquirirlas para mantener su publicación, esto aseguraba que mientras las ediciones aumentaran en la misma proporción crecería su mercado. Se ha perdido esa costumbre, el círculo que rodea los monitos se cierra, el público infantil y juvenil es movido por el marketing y adquiere con facilidad camisetas, animaciones y películas basadas en series de historieta, mas no muestra interés alguno en comenzar una colección de cómic. Los motivos a que responde esta problemática serán analizados posteriormente, por ahora, bastará con ver su repercusión en el ya ensombrecido mercado mexicano.



Es difícil saber si este personaje está enfadado con el enemigo o con la cancelación de su cómic «Seraky».



«El manajo» manejaba la estructura del cómic, pero con la picardía y frialdad que sólo los caricaturistas mexicanos poseen.



En el 2000 ni el araña se libró de la época de vacas flacas. «Spider-man» ha sido el personaje norteamericano más vedado desde su llegada a México, pero la crisis pudo más que su fama.

Como ha sido establecido, la publicación independiente fue la solución de muchos. Para mantener sus impresiones los autores alternaban con ellas trabajos de ilustración y encargos de editoriales norteamericanas. Entre los que cruzaron la frontera destacaron tres: Oscar González Loyo ganó el premio **Will Eisner**, el mayor galardón de la industria norteamericana, por su trabajo como dibujante en "**Simpson Comics**" de la editorial **Bongo** y con la promesa de volver a su país con más proyectos; mientras, **Humberto Ramos**, dibujante y escritor ignorado por muchos años en México, se convierte en uno de los más apreciados por los editores yanquis, llegando a crear un estilo muy característico de trazo, estilizado, limpio y concreto, que lo hace acreedor (junto con dos autores más) de su propio sub-sello editorial auspiciado por **BS Comics**, en donde publica "**Crimson**", su proyecto más personal; por último **Edgar Delgado** (Ultrapato) funda su propio grupo de coloristas, contratados actualmente para varios títulos norteamericanos. Además de ellos, son muchos los que de tiempo en tiempo realizan ilustraciones, portadas y números completos para la competitiva industria del norte.

En la producción nacional encontramos, primero, por parte de Editorial Vid, que durante el año 2000 intentó una unión con el ya afamado Taller del Perro. De este convenio sale el volumen recopilatorio de "**Buba**", que reúne los mejores cartones de un personaje creado por Pepe Quintero y en el que ha dejado salir toda su particular filosofía. También aparece el "**Complot Mongol**", adaptación al cómic de una popular novela que no concluye por cuestiones de derechos sobre la obra. Un cambio editorial por parte de Vid termina con

la asociación y con las esperanzas de lectores y dibujantes por volver a unir el cómic mexicano de calidad con las grandes editoriales. Con o sin producción nacional, esta editora enfrenta sus propios problemas, forzada a cancelar muchas de sus importaciones por falta de ventas, regresa algunas de ellas (Superman y Batman) al tamaño cuadernillo y cambia la periodicidad de ellas (de quincenales a mensuales o incluso bi y trimestrales) para evitar su cierre. Su último intento, en el año 2002, por reactivar el gusto del público masivo es reeditar una vez más sus infatigables Kalimán, Memín Pinguín, Samurai y Lágrimas Risas y Amor.

El sello **Shibalba Press** pretende abrir una nueva línea de historietas (en formato comic-book), que habría de comenzar en el 2000 con "**Tinieblas, el cómic**", una revisión de este luchador y actor, ahora convertido en superhéroe, siendo lo más rescatable las portadas y viñetas que hiciera para esta edición el ahora aclamado Humberto Ramos. El producto no consigue levantar mayor interés y termina tras pocos números, dejando sola a la otra revista de esta línea: "**El Bulbo**". Creado por el monero **Bachan**, este personaje, que no es sino un bulbo humanizado, hace las delicias de los fanáticos de la sátira superheroica. Cargado de buen humor, a veces inocente, a veces negro y un dibujo soberbio que cambia número a número para adaptarse a los caprichos guionísticos del autor, "**El Bulbo**" resulta un atractivo experimento en el que Bachan cede los lápices sin mayor problema a autores invitados como **BEF**, Pepe Quintero, Luis Manzur y Edgar Clement. Lamentablemente, la condición económica de la editorial no es buena y este cómic también se pierde tras su número diez.

Muchas impresoras aparentemente ajenas una de otra, comparten



La «Buba» es uno de los mejores personajes de la baraja mexicana, pero no basta el apego de unos cuantos lectores a ella sin los medios para financiarla.

editores y autores, llegando a convertirse, prácticamente, en sucursales del mismo grupo. Este es el caso de EditoPóster, heredera de la antigua Arjoma, y los siguientes sellos y obras, todos bajo la misma dirección editorial de **Arnulfo Flores** (y familia):

a) **Editorial Toukan** apuesta por la importación de manga y ediciones relacionadas con ellos, como revistas de actividades (Dragon Ball, Sailor Moon, Ranma 1/2, etc.) **“Meteorix 5.9, No aprobado”** es el único cómic de esta editorial y de autoría mexicana que se ha mantenido en los puestos de revistas desde su aparición en Mayo del 2000 —en tamaño cuadrado—. Creada por Jorge Break, se trata de una historia en estilo manga que ubica con humor a un chico de la Ciudad de México convertido en superhéroe por un meteoro. Vista con sinceridad, esta publicación tiene a su favor sólo su tipo de narración sencilla, sin pretensiones y muy digerible, por lo demás, su dibujo parece salido de los sensacionales, pues en la mayoría de las ocasiones prefiere mostrar mujeres con poca ropa que seguir la historia. Su dibujo de personajes y di-



Memín parece cansado de tantas reimpresiones para rescatar a Editorial Vid. Este sí que trabaja como negro.

«El Bulbo» enfrentó en sus escasos 10 números a los más peligrosos enemigos jamás vistos.



85



Como su mismo nombre lo indica, este cómic pasó entre tinieblas por los puestos de revistas.

seño de viñetas es agresivo y saturado, tanto así que la sobre imposición de elementos llega a dificultar el recorrido visual. Otro punto en su contra es que en su deseo de mofar ciertas convenciones de las historietas de superhéroes, sus portadas y contenidos terminan pareciendo copias en lugar de sátiras. Aún así ha mantenido su impresión por más de 50 números y no parece próxima su cancelación —aunque, todo sea dicho, en alrededor de diez ocasiones ha aparecido con la oferta de otra revista de regalo para atraer el interés de los lectores—. Otra publicación de Toukan con autores mexicanos es “Larva”, serie que reúne diversos dibujantes y escritores con historias cortas y auto conclusivas, que buscan ser ácidas y agresivas en su contenido. Al momento de cerrar este escrito se ha publicado el número seis de esta historieta y parece gozar de buena circulación en los puestos.

b) “Vanguardia comic’s” publicó la edición (manga también) “Sedai TM” en formato comic-book y con 32 páginas. Contenía dos series independientes en sus primeros números, cuando éstas concluyeron se iniciaron dos nuevas, que no interesaron al público y la edición fue cancelada.



Meteorix es el personaje más aberrante de los últimos años, que, ironicamente, parece ser uno de los más vendidos. Eso sí, regalando otra revista cada tercer número sólo para estar seguros.



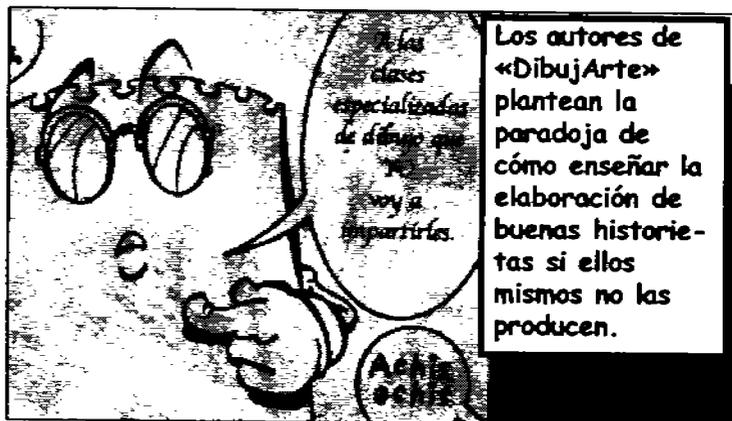
«Sedai TM» fue otro intento de la familia editorial de Arnulfo Flores por cosechar lectores constantes, en un período que parecía óptimo para las publicaciones en estilo manga. Como es su costumbre, fracasaron tras algunos números y nadie parece extrañar sus contenidos, pues sus autores eran los mismos que aparecen en cada nuevo intento de hacer manga.

En el 2002 lanza la revista "DibujArte" que pretende ser un curso de dibujo, enfocado al estudio del cómic y manga, parece ser bien recibido, aunque su contenido no es relevante en realidad.

c) "Impresos y ediciones **Juan Arnulfo Flores Muñoz**" edita en el 2000 "Gallardo", serie del autor **Alberto Hinojosa** que presentaba un aventurero defensor de la ecología; el estilo de este trazador es muy particular (con tendencia a dibujar cuerpos cabezones) pero nada atractivo para este tipo de historieta. Fue cancelada.

Mientras tanto, la revista de información "Conexión Manga" publicaba en cada número una historia corta y de ahí se desprende "La Saga Shoji" revista destinada preferentemente a mujeres, en la que se reúnen tres o cuatro series de distinto autor en cada número, con protagonistas femeninos y contenidos de comedia romántica, alternándolas con artículos afines, como música y cine. El resultado es bastante pobre, pero ha continuado su publicación hasta la fecha (ya superados seis números).

d) "UFO Revistas & comics" presenta en el 2000 "Al borde de la Fantasía y Seducción 3x" y "Sex School, Aventuras Escolares", ambos mangas eróticos que, salvo algunos números, no difieren mucho de los previamente estudiados -dibujo aceptable, pero guiones pobres-. Lo más interesante de estas ediciones fue que estuvieron a la cabeza de una



serie de ataques por parte de los noticieros de la televisora "Televisa" durante el 2002, que los obligó a ser más estrictos con sus medidas de prevención hacia el público infantil.

Más allá del trabajo de todas estas editoriales, la forma en como se constituyen pareciera fomentar el nepotismo, forzando a entablar amistades o parentesco con sus directores o colaboradores para poder llegar a ellos. Esta es una cuestión debatible y ante la carencia de los elementos que lo demuestran tendrá que mantenerse como mera especulación.

En lo que a las publicaciones independientes se refiere, también hay algunos puntos a destacar. Los sellos independientes siguen apareciendo con regularidad y en distintos puntos, por lo que revisarlos resultaría difícil e inútil, pues la mayoría nunca llegarán a los ojos del lector promedio, por tanto, habrá que limitarse a nombrar algunos. Primero, "Serpie", cómic creado por Ricardo González Duprat y bajo el sello de "El camino Amarillo", intentó algo similar a lo realizado en "Ransom 4", con un estilo norteamericano de gráfica y marketing, simultáneamente a la salida al mercado del impreso en noviembre de 2002, se lanzó una página de internet con cómic en línea, biografías de los personajes

y datos de los realizadores. El resultado no fue el esperado y sólo aparecieron tres números, pues el atractivo diseño de interiores no bastó para eclipsar el excesivamente complejo guión que jamás estableció personajes creíbles ni situaciones claras —en esos tres números sólo pudo contar el origen del personaje principal, pero sin dejar claros a los secundarios y sus motivaciones.



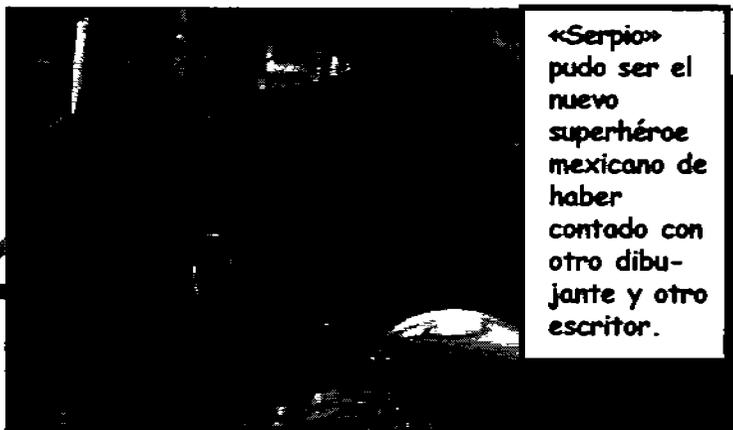
«Seducción 3x» y el manga mexicano en todo su esplendor.

Oscar González Loyo y "Karmatrón y los transformables" también regresan en el 2002, esta vez con el ya casi obligatorio color digital y un buen diseño de edición. Por desgracia no regresa como antes, pues para evitar un posible cierre por falta de ventas, ahora se elabora el tiraje sobre pedido y se vende sólo por suscripción y en tiendas especializadas. Esto disminuye aún más las posibilidades de atraer nuevos lectores y reabrir la industria.

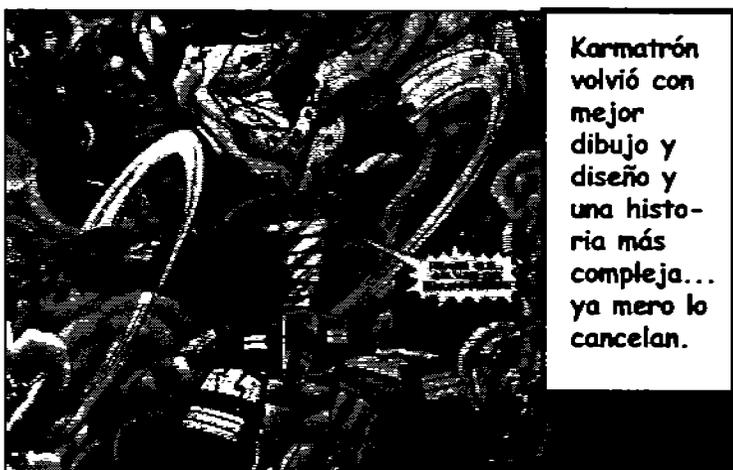
“Utopía Estudio”, grupo de Veracruz y bajo la dirección de **Pedro Ajás González** edita en el 2001 “Portal de Sueños”, interesante compendio de historias, auspiciado en su primer número por el Gobierno del Estado y **CONACULTA**. La gráfica y el guión son muy atractivos, aunque un poco influenciados por las tendencias actuales norteamericanas y japonesas. Pueden con facilidad dejar al lector con deseos de más, lo cual depende nuevamente de que haya un mercado para el producto.

“El Monito” es otra sátira de superhéroes con más buenas intenciones que resultados. Si se ha mantenido con publicaciones esporádicas ha sido sólo gracias al empeño de su autor, **Rubén Armenta**, que sigue esforzándose por publicarlo, distribuirlo en círculos de aficionados e invitar a otros dibujantes a participar. La realidad es que el producto, pese a su buena gráfica, termina siendo deficiente una vez más por sus guiones flojos y de humor ridículo.

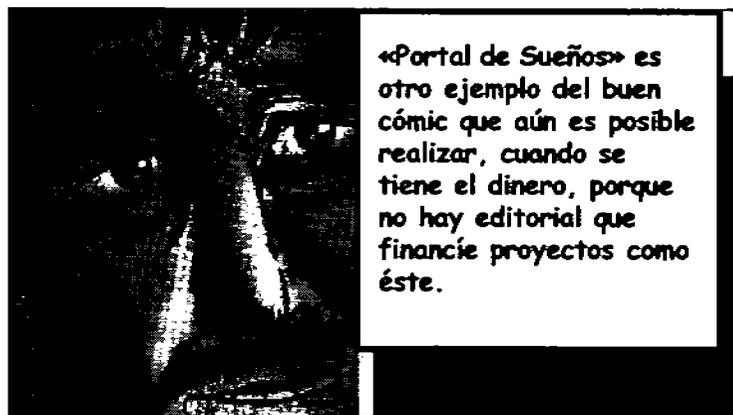
Además de estos, con cierta regularidad aparecen diversos comics protagonizados por per-



«Serpio» pudo ser el nuevo superhéroe mexicano de haber contado con otro dibujante y otro escritor.



Karmatrón volvió con mejor dibujo y diseño y una historia más compleja... ya mero lo cancelan.



«Portal de Sueños» es otro ejemplo del buen cómic que aún es posible realizar, cuando se tiene el dinero, porque no hay editorial que financie proyectos como éste.

sonajes de la televisión o destinados a un público infantil, que suelen desaparecer rápidamente. En últimos días es posible encontrar "Las aventuras de UFF" (basada en un grupo musical de adolescentes), "Burundis El cómic" (sobre personajes propiedad de una compañía de Internet) y "Witch" (historia fantástica, protagonizada por unas brujas adolescentes propiedad de la casa Disney, en formato de revista con artículos y productos de regalo para un público femenino).

Por último, sería justo comentar que si bien los cartones de los diarios fueron el origen del cómic, actualmente su mercado es muy diferente y son pocos los que pretenden convertir las caricaturas en series. El último de los cartonistas legendarios fue **Guerrero Edwards**, cuya historia "Chicarrín y el Sargento Pistolas", compartió las páginas del suplemento dominical de los periódicos junto a series extranjeras desde los años cuarenta y aún hoy y con el dibujante ya fallecido, se mantiene con reimpressiones.

En la actualidad son dignos de mención dos, ambos publicados en el diario "Milenio", el primero de la mano del regiomontano **Polo Jasso**. "El Cerdado" es sin duda uno de



Hablar del monito sería desperdiciar espacio útil.



«Witch» junto con «Uff» y «Burundis» son lo más nuevo en los puestos.



han conseguido acceder a ellas pocas veces han tenido lo necesario para mantenerse ahí. La industria no genera la demanda suficiente para los realizadores ni siquiera los sensacionales con su enorme volumen podrían dar lugar a todos —al momento de cerrar este escrito, la misma Novedades Editores, origen del formato libro, ha cerrado definitivamente, dejando su legendario "Libro Vaquero" en manos de otra casa.

Y aunque así fuera, las obras de calidad seguirían siendo pocas, dando preferencia a los vicios acostumbrados de la pornografía y el albur sexual. El cómic mexicano ve muy distantes los recuerdos de esa gran industria que fue en los cincuenta y sesenta del siglo pasado. Y ya existe quien especula que se acerca su muerte.



Continuará...

**BANG**

# CONCLUSIÓN.

*"Más a menudo me siento muy cansado  
para seguir luchando"  
El asombroso Hombre Araña  
-J.M. De Matteis-*

Es momento de ver con rigor los hechos: El cómic mundial está en crisis, pero mientras potencias como Estados Unidos e Inglaterra comienzan a superarla y Japón tiene tanto mercado que su producción resulta poca, otros países como Argentina, España y sobre todo México, enfrentan la dura posibilidad de jamás volver a la lucha.

La revisión de la industria mexicana del cómic demuestra que era desde su origen un medio popular, superior a la literatura en un pueblo de mayoría analfabeta. La imagen conseguía su propósito de lenguaje universal, al mostrar personajes y situaciones con las que el mexicano podía identificarse. El público que se persigue en la actualidad no es el mismo, ha perdido su masividad y las razones son muchas: el cómic cambió, los medios con que competía crecieron sobre él y la adopción del marketing extranjero fue errónea, creando la ilusión de que la historieta que no produce un mar de redituables productos carece del valor suficiente para otorgarle un espacio en los puestos de revistas. Esto orilla a los realizadores de México a pensar únicamente en dos sectores: el **Infantil** y el **adulto**.

Los ajenos al medio siguen cometiendo el error de pensar en los monitos como lectura infantil. La realidad es que una historieta entretendrá a un niño, sin duda la disfrutará y volverá a hojear... un segundo ejemplar sólo conseguirá aburrirlo. Este problema se relaciona una vez más con la falta de lectores que compartan su afición e introduzcan a más personas en ella. Los niños difícilmente se acercarán a la historieta nacional, cuyos protagonistas no salen en la televisión, a menos que sus familiares y amigos los acerquen a ellas.

Y con respecto a la supuesta historieta adulta no es necesario abundar más, ya que su madurez radica sólo en la forma y no en el fondo. Un desnudo o una imagen obscena no

merecen la clasificación adulta si no hay un discurso ideológico respaldándolos. El cómic adulto debería ser aquel que consiguiera en el lector un pensamiento maduro, con o sin sexo implícito. También dentro de la pornografía hay niveles y aquellos que piensen que mientras los sensacionales se sigan vendiendo será señal de una industria sana se equivocan, basta recordar que dentro de las bases de la historieta se encuentra la capacidad de ser coleccionada y los formatos libro son desechable en su contenido y sus autores. Y a todo esto, entre niños y adultos el enorme sector que representan los jóvenes se ha vuelto un abismo insuperable.

Los grandes consumidores son **adolescentes** que crecieron con obras de importación y no consiguen identificarse con el producto nacional. Y aunque es fácil culpar a la televisión y la Internet de volver inaccesible el cómic mexicano para los jóvenes, lo cierto es que personajes como Chanoc mantenían aficionados de todas las edades aún cuando compartían espacio con la historieta extranjera, los medios audiovisuales y una crisis económica (es difícil pensar en momentos carentes de crisis en México de cualquier modo). Los adolescentes son ahuyentados fácilmente de los puestos de revistas, que fueran alguna vez centro de reunión y regocijo, prefieren las tiendas especializadas en cómic, repletas de material importado y sujetos que comparten sus gustos. Estas tiendas son impenetrables en cambio para otras personas, cerrando así un ciclo de elitismo en que las historietas extranjeras y nacionales no pueden compartir público ni espacio.

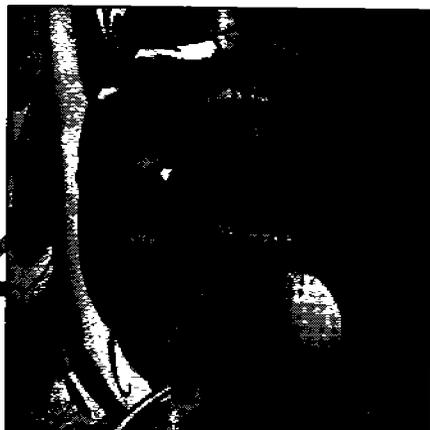
Resumiendo, el **cómic industrial no posee los géneros suficientes** para despertar el interés en todos los sectores y tampoco las producciones independientes son obras de arte en su totalidad, la mayoría son tan pobres en su con-



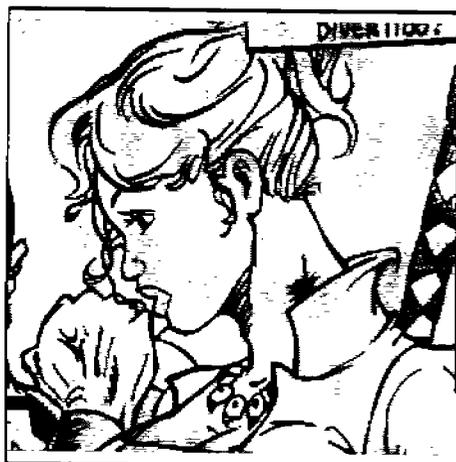
En el mercado actual y con Gabriel Vargas muy cansado para dibujar números nuevos (dejándolos a cargo de su familia), hasta los Burrón enfrentan la crisis.

tenido como las comerciales. Esto ha llevado a la afirmación de que la historieta mexicana está muriendo y lo cierto es que quienes apoyan esta idea no carecen de fundamento. El mismo José Quintero, monero que ha cultivado el cómic de autor frente a todas las adversidades apuesta por el final del ciclo de las viñetas y el nacimiento de un nuevo medio que ha de surgir con la contracción de los elementos estructurales de la historieta y las facilidades técnicas de los medios audiovisuales. **un cómic virtual**. Si el latente cómic interactivo, electrónico o audiovisual cobra fuerza finalmente, sacrificaría con él a los grandes círculos, el nuevo público meta sería más minoritario que el de la historieta actual. Considerando la situación actual de la industria, este hipotético nuevo medio no suena tan mal...

pero es difícil asimilar que el costo sería reducir el impreso a una herramienta, pues ya sólo se elaboraría con fines didácticos o ilustrativos y no como entretenimiento masivo, que es su función primaria. Además, para romper el entusiasmo de muchos moneros nacionales por las nuevas posibilidades del cómic interactivo, la falta de creatividad e identidad seguirá siendo su mayor obstáculo y el nuevo medio también los relegará, teniendo mejores oportunidades las producciones extranjeras. Es cierto que muchos realizadores que no consiguen espacio en las grandes editoriales pueden llevar sus obras a la



En esta imagen, «Gen 13», cómic norteamericano que siguió la corriente de dejar todo el peso de la narración en el dibujo, descuidando la calidad del guión...



En este cuadro «El Jaguar Sagrado», cómic independiente mexicano que más que influenciado por el anterior ejemplo, parece un fallido intento de clonación.

Internet pero pocos conseguirán generar allí una industria, pues las mismas compañías internacionales que monopolizan los impresos ya dominan el relativamente poco explorado renglón virtual. Entonces ¿se acaba el camino para el cómic impreso en México?

Lo único que puede salvarlo es un nuevo esplendor, pero se antoja difícil. La industria editorial en general ha sufrido muchos tropiezos, las ventas son bajas y las oportunidades pocas. Los editores son ante todo empresarios, que añoran la época dorada de los tirajes gigantescos y no viven de mantener las ilusiones de los nuevos realizadores. Los clásicos que reimprime Editorial Vid solían vender más de un millón de copias, hoy sólo superan las 50 mil y las razones por la que siguen siendo publicados son que sus autores cobran pocas o nulas regalías y los ingresos netos pertenecen casi íntegros a la empresa. Si esa casa (o cualquier otra) decide darle espacio a un nuevo autor le exigirá resultados inmediatos. Los independientes son más realistas y aun contradiciendo los fundamentos básicos del cómic que implican un gran público, piensan en pequeño, en grupos de 500 a 1 000 lectores. Esto es bueno pero pocos consumidores también significan poca difusión



La época de los héroes mexicanos terminó, tratar de revivirla es absurdo ante las influencias extranjeras.



El ángel de la muerte ha venido por la historieta de calidad mexicana y para lograrlo tomó la forma de mujeres desnudas en estilo manga.

YO HE PERDIDO, TÚ PERTENECE A



El cómic de tirajes millonarios quizá jamás vuelva y hasta que las editoriales cobren conciencia de ello, no tendrán más suerte que el pelón del dibujo.

y si se ha de dar un nuevo impulso no lo logrará el realizador solo, necesitará que los lectores inviten a más lectores. Y para eso, el historietista necesita devolverles la fascinación, la entrega total a la historieta y eso implica un cambio en la **visión actual**.

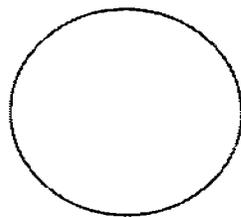
La reconstrucción de un **estilo mexicano de hacer cómic** es imperativa y no corresponde a un modelo gráfico. El dibujante carga una responsabilidad enorme en la industria, pero no tiene la culpa del estado de desinterés del público, ya que aunque muchos han ocupado su tiempo tratando de imitar las formas extranjeras, existen otros que buscan una gráfica original que no copia sino adopta elementos útiles de cada propuesta y desecha el resto. Existen suficientes trazadores talentosos en México y por eso son llamados a la industria por americana. Los escritores, en cambio, se **matan** como un oficio perdido. Es posible hacer manga, superhéroes o western en México, pero no será copiando lo ya hecho, sino adaptando, filtrando, en pocas palabras, reinventando el cómic. Y aunque el dibujante es quien dará la cara en esta labor, el peso caerá sobre los hombros del guionista. Leones de la historieta como Rius o Trino superaron sus carencias de trazo gracias a su calidad literaria y es labor del nuevo escritor mexicano de historietas crear un universo nacional realista, que no implique la brutalidad de los sensacionales y no plantee como única verdad la podredumbre, sino que sea capaz de reflejar la riqueza cultural de este país en cada nueva trama. **Si los pepines han de recuperar su grandeza no será por un nuevo y espectacular dibujante, sino por un gran escritor, contundente y analítico.**

Quién dirigirá el nuevo cómic a la grandeza de trazo y palabra. **¿Un diseñador?** ¿Sería correcto?. Un diseñador de formación universitaria debería poseer un alto bagaje cultural, el dominio del trazo y las técnicas que lo convertirían en un autor completo, además de estar familiarizado con los procesos de edición e impresión, supervisando el producto de principio a fin y garantizando su calidad. Sin embargo, ¿existe este diseñador ideal, empapado de estudio literario y técnica por igual? Difícilmente. En una comunidad de tecnócratas que aspiran a un diseño universitario que los convierte en mano de obra, pocos tomarían tiempo para apartarse de la línea tradicional que continúa hundiendo al cómic. No es el objetivo de este escrito señalar un camino único e indebatible, pero los hechos demuestran que los diseñadores y demás comunicadores gráficos que abordan el cómic en la actualidad producen la mayor parte de productos desechables, mientras que las pocas historietas mexicanas dignas de leerse son en su mayoría obra de humanistas y literatos. Adoptar elementos culturales no significa vestir a un personaje como guerrero azteca o niño de la calle, eso es sólo el cascarón, que al final se desecha y deja al lector con la misma sensación de vacío, pero si ese mismo personaje es congruente en su imagen y discurso atraparé al público, que volverá por más. Cuando un consumidor disfruta su lectura busca compartirla y abre el círculo y si esto no se logra no importa que esté en papel o en un monitor, no tiene valor alguno ni económico que mantiene la industria y a sus autores ni el social que le permite trascender al tiempo.

Este análisis llega a una dolorosa conclusión. **La industria nacional del cómic aún existe, pero se transformó y continuará haciéndolo**, sus cambios desembocarán en una de dos posibilidades: la primera, mantener la historieta impresa, con obras de gran tiraje y baja calidad o de menor volumen y mejor contenido. la segunda es la decadencia, que terminará irremediablemente con la muerte del medio, para ceder su lugar al nuevo híbrido tecnológico. Sin embargo, la observación de campo demuestra algo: siempre habrá intentos nuevos de hacer resurgir el cómic y aún existe la posibilidad de la revolución, del cambio. Y si la muerte es el destino final del cómic, sus autores caerán intentando levantarlo, cansados, pero luchando.

¿Fin?

QUAZ



BANG

# GLOSARIO

**Achurado:** tramado elaborado a mano.

**Alto contraste:** imágenes en blanco y negro, sin tonos intermedios de grises.

**Antropomorfo:** que presenta características humanas.

**Antropozoomorfo:** que combina características humanas y animales.

**Caricatura:** técnica de dibujo que consiste en exagerar las proporciones y defectos físicos del modelo, con fines humorísticos. No confundir con animación, como se estiliza en el argot mexicano.

**Cartón:** nombre común en México para referirse a las historietas o caricaturas elaboradas ex profeso para los periódicos.

**Comic-book:** formato regular de las historietas norteamericanas y el más popular en el resto del mundo. Sus medidas son 16.8 x 25.9 cm. y un mínimo de 24 páginas.

**Comix:** historieta irreverente y crítica, orientada casi siempre a un pensamiento juvenil y subversivo.

**Cuadernillo:** formato mexicano extraído de reducir proporcionalmente el tamaño tabloide. Originalmente era media carta, pero con refinados y variaciones de papel, sus medidas llegaron alrededor de 13.6 x 20 cm. 32 páginas como mínimo.

**Cuentos:** sobrenombre dado al cómic mexicano en las décadas 70 y 80 del siglo XX.

**Fanzine:** cómic de elaboración e impresión independiente, no tiene que ser barato o limitado, pero la falta de recursos generalmente lo lleva a esto.

**Flash back:** término anglosajón que se refiere a regresiones en momentos previos a la acción narrada o en la vida del protagonista del relato. Es común al cómic y el cine.

**Flashforward:** el opuesto (y a veces complemento) del flash back, narra, mediante imágenes, acciones futuras a lo ocurrido en la historia.

**Globo:** elemento gráfico que generalmente marca un diálogo y lo conecta con su emisor.

**Lámina:** original.

**Libro:** en el lenguaje del cómic tiene dos acepciones, la primera se refiere al formato surgido en México (llamados sensacionales) que es de 12.6 x 19.3 cm. y alrededor de 80 páginas. También puede referirse al uso común de la palabra cuando alguna serie de historietas es recopilada de este modo.

**Manga:** término que engloba todo cómic elaborado en Japón. En recientes fechas se limita su estilo en todo el mundo, pero el uso de la palabra se reserva para el proveniente de su país de origen. Sin contar reediciones foráneas, su tamaño regular es de 11.4 x 17.8 cm. y más de 100 páginas.

**Marketing:** política comercial que comprende todos los aspectos de comercialización de un producto.

**Mini:** el formato más pequeño que dio el cómic nacional, era de 7.8 x 9.3 cm. y 128 páginas.

**Monero:** sobrenombre dado al realizador de historietas y caricaturas en México. Generalmente se reserva para aquellos que laboran en los diarios, pero no es una regla.

**Novela Gráfica:** Equivalente norteamericano del volumen europeo.

**Novela Negra:** relato detectivesco o gansteril, con tintes urbanos y pesimistas, que reflejan vicios, situaciones oscuras e, incluso, héroes de pobreza ética. Sus orígenes se encuentran en las novelas norteamericanas llamadas "pulp" y dentro del cómic muchos señalan a "Dick Tracy" como su primer exponente.

**Onomatopeya:** representación escrita de un sonido.

**Original:** es toda página terminada por el trazador o el colorista, de modo que se pueden encontrar originales a lápiz, originales a tinta u originales a color.

**Pepines:** sobrenombre dado a la historieta en México durante las primeras décadas del siglo XX.

**Plano:** en el lenguaje del cómic y el cine se refiere a los diversos encuadres que se pueden dar a una acción. Ej. Plano general (abarca la plenitud de la escena), plano medio (desde la cintura del personaje encuadrado), plano americano (desde las rodillas del personaje) etc.

**Realismo Fantástico:** es una corriente creada por Jacques Bergier, quien junto con Louis Pauwels escribió la obra «El Retorno de los Brujos», publicada por primera vez en 1960. Sus características generales son: el autor se coloca desde el punto de vista del lector, dándole importancia a las reflexiones que pueda hacer este último; juega con los hechos reales; utiliza como recursos aquellos elementos inverosímiles, asombrosos, inusuales e increíbles que se encuentran en la cotidiana vivencia real de los protagonistas; plantea una rigurosa hipótesis, que no le permite llegar al terreno de la ficción; manejo de elementos consistentes, para no caer en otros géneros o corrientes literarias que lo harían insustancial.

**Rosa:** género desarrollado para el público femenino.

**Sensacional:** sobrenombre dado en México al formato libro.

**Tabloide:** formato o medida estandarizada de papel. Sus dimensiones son de 27.94 x 43.18 cm y además de ser popular en los impresos, a partir de él se desprendieron las proporciones de muchos de los comics mexicanos del siglo XX.

**Tebeo:** sobrenombre dado al cómic en España.

**Trade Paper-back:** en el cómic norteamericano se refiere al recopilatorio de una trama significativa dentro de una serie de historietas, publicada originalmente en ejemplares individuales. Ofrece generalmente una mejor impresión y presentación que los regulares.

**Trama:** en el lenguaje del cómic tiene dos acepciones, la primera como sinónimo de guión, la segunda como tipo de trazo que imita una textura ó volumen.

**Trama mecánica:** tramados prefabricados que se adhieren por presión a la superficie. En el cómic son útiles para crear sombras y texturas y han sido explotadas con mucho éxito en el estilo manga.

**Unidireccional:** a nivel de medios se refiere a todo aquel en que el receptor no puede interactuar con el emisor, es decir, que no posee réplica (al menos no por el mismo medio). En el caso del cómic, las historias narradas no pueden ser alteradas por el lector, pero si existen otros canales para expresar el disgusto por lo publicado, siendo el más contundente dejar de consumirlo.

**Viñeta:** la unidad básica en una página de cómic. Es el espacio, delimitado o no por un contorno, en que transcurre una acción.

**Volumen:** Formato europeo de historieta, varía en tamaño y presentación, siendo lo único común entre ellos su gran número de páginas e historias auto conclusivas. En el cómic norteamericano el término volumen se refiere a una serie completa de historietas, hasta el momento en que es cancelada. Ej. "Spiderman Vol.1 #1" y "Spiderman Vol.2 #1".

**Western:** género que aborda relatos de vaqueros.

# BIBLIOGRAFÍA.

ANTONIO, José: El dibujo de humor. Ediciones CEAC. España, 1990.

AURRECOECHEA, Juan Manuel et al. : Puros Cuentos. Coeditan CONACULTA, Dirección General de Culturas Populares. Editorial Grijalbo. México, 1989.

BARON-CARVAIS, Anie: La Historieta. Fondo de Cultura Económica. México, 1989.

CURIEL, Fernando: Mal de Ojo. Iniciación a la literatura icónica. Universidad Nacional Autónoma de México. México, 1989

GALLARDO, M. et al. : El cómic/ Equipo Fénix. Ediciones Realía. España, 1996

GASCA, Luis, et. al. : El discurso del cómic. 3ª. Edición. Ediciones Cátedra. España, 1974.

GONZÁLEZ RAMÍREZ, Manuel: La caricatura política. Fondo de Cultura Económica. México, 1955.

GUBERN, Román: El lenguaje de los cómics. Ediciones Península. España, 1974.

MARTÍN, Antonio: Historia del cómic español: 1875-1939. Editorial Gustavo Gili. España, 1978.

NASH, Walter: The language of humour: Style and technique in comic discourse. London Logman. Inglaterra, 1985.

PADILLA GONZÁLEZ, Ramón: Manual para la elaboración de historietas. ILCE. México 1983.

QUEZADA, Abel: El Sistema: Los mejores cartones 1943-1988. Editorial Planeta. México, 1999

RODRÍGUEZ DIEGUES, José Luis: El cómic y su utilización didáctica. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1988.

SABIN, Roger: Comics, comic and graphic novel. Phaidon Ed. Inglaterra, 1961.

THOMSON, Ross, et. al.: How to draw and sell cartoons. North Light Books. Estados Unidos, 1985.

VIVES, Jordi: Dibujemos comics. Editorial Labor S.A. España, 1986

Todas las imágenes empleadas son propiedad de sus respectivos autores y/o compañías y son reproducidas sólo con fines ilustrativos.

BANG

## FE DE ERRATAS

Página 43: Por error de diseño, el pie de foto de la imagen en esta página está cortado. Debería leerse: **Aunque muchos lo dudan, los parientes más cercanos del cine son el cómic y la fotonovela.**

Página 59: Por error ortográfico, en el inciso c de esta página aparece la palabra **ícono** en lugar de **icono**.

Página 91: Por error de diseño, el pie de foto de la segunda imagen en esta página está cortado. Debería leerse: **Trino es uno de los moneros con más vida en los medios gracias a su crítica social, pero quien diga que le gusta su dibujo es un mentiroso.**