



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS  
POSGRADO EN ARTES VISUALES

“MIGRANTES”  
NOVELA GRÁFICA REALIZADA BAJO  
LA POSTURA TEÓRICA DE WILL EISNER

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO EN  
ARTES VISUALES

PRESENTA  
ABELARDO GUTIÉRREZ GARCÍA

DIRECTOR DE TESIS  
MTRO. JUAN ANTONIO MADRID VARGAS

MÉXICO D.F., FEBRERO DE 2011





Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

# MIGRANTES



Novela Gráfica realizada bajo  
la postura teórica de Will Eisner



# ÍNDICE

Prefacio	<b>3</b>
Introducción	<b>4</b>
Caracterización de la Novela Gráfica	<b>5</b>
Caracterización del fenómeno Migratorio	<b>27</b>
Perspectiva teórica de Will Eisner	<b>34</b>
Proyecto Gráfico	<b>48</b>
Conclusiones	<b>51</b>
Anexos	<b>53</b>
Fuentes	<b>96</b>
Índice de imágenes	<b>97</b>

# PREFACIO



Cuando me hallaba preparando la tesis de licenciatura, apasionado por la caricatura y comenzando a inmiscuirme en el vasto mundo de la historieta, bauticé aquel proyecto de investigación como “creación de un personaje de tira cómica a partir de una caricatura”, que se presentó hace casi una década; y esa experiencia se convirtió en parte de una formación que gradualmente se integraría(en aquel momento la balanza se inclinó hacia el lado de la praxis, más que de la teoría) al diseño de historietas cortas.

Hago aquí un paréntesis para dar justo reconocimiento y merecido crédito al hoy desaparecido “Taller del Perro”, en donde casi de manera iniciática (me permito utilizar dicho término para aclarar que el taller estaba conformado por auténticas “vacas sagradas” de la historieta contemporánea nacional) comencé a experimentar el cómic de manera un poco más comprometida. Esto dio pie a elevar la calidad por medio de la práctica; y a reforzar así como acceder a los conocimientos acerca del cómic al momento de hallar la bibliografía básica para empaparse aún más de esta disciplina.

Ahora, este documento busca la demostración/aplicación de algunos postulados teóricos de quien haya sido la primer persona que tomó en serio a la narrativa gráfica, generando un par de libros en donde el tema se toma muy en serio. Will Eisner por medio de su trabajo, abrió camino para darle al cómic el lugar que se merece entre las múltiples disciplinas artísticas.

También se rescata una buena parte del trabajo de Scott Mc Cloud, quien ha secundado a Eisner y que ha profundizado aún más en los recovecos del arte secuencial.

“Migrantes” es una novela gráfica en elaboración, de la cual una parte se presenta, para ser exactos, lo realizado hasta la fecha, y muestra gráficamente algunos de los postulados *eisnerianos*. Dicho tema (los migrantes), me atrevo a expresar, carece de caducidad, pues a poco más de 160 años de migración de mexicanos a Estado Unidos, puede advertirse que dicho fenómeno ha cobrado una gran fuerza en esta última década a causa de las situaciones políticas y socioeconómicas vigentes.

Se tiene la intención de hacer reflexionar, con ayuda de la secuencia gráfica al final del documento, acerca de una parte de la realidad de los migrantes.



# INTRODUCCIÓN

Aunque el término “novela gráfica” sea menos conocido que sus similares y casi gemelos “historieta” o “cómic”, quizá presente el perfeccionamiento / refinamiento del arte secuencial, acentuando el concepto de narración gráfica, puesto que toda secuencia gráfica proviene de la tira cómica y se aplican los mismos principios, puede observarse que esta disciplina ha ido poco a poco reconociéndose como algo no exclusivo solamente para infantes, especializándose durante las últimas dos décadas, sobre todo en el ámbito nacional. Y siendo también la migración un fenómeno que actualmente se ha expandido en todo el orbe y que capta una especial atención en la zona geográfica que comprende la frontera E.U.-México; y que siendo este tema pretexto para tematizar una novela gráfica que se elabora bajo algunas partes de la postura teórica de Will Eisner.

En la primer parte del documento se recopila información referente a la historia de la historieta, en donde se aprecia la aparición y desarrollo del arte secuencial en los cinco continentes.

Importante es aclarar que la mayor parte de de la información vertida en el primer capítulo se basó en la bibliografía “la historieta” de Anne Baron Carvais, enriqueciendo la información con algunas consultas en la web.

En el segundo capítulo se revisan los antecedentes, desarrollo y situación actual del fenómeno migratorio en el país. A grandes rasgos permite dejar entrever un panorama general de la migración en México.

El apartado metodológico en este documento consiste en la aplicación gradual de algunos postulados que Will Eisner aterriza en sus obras “El arte secuencial” y “La narración gráfica”, obras

bibliográficas pioneras en tratar el tema del cómic. Se trata de la importancia de conocer, estar consciente y aplicar algunos conceptos, previa definición y caracterización de la novela gráfica, así como el tener en ver a los cómics como una forma de lectura.

El uso del cronometraje y el enmarcar el tiempo son factores decisivos para un buen desarrollo de una secuencia gráfica. Los conocimientos de composición y anatomía son herramientas que determinan la leibilidad y entendimiento en una historieta.

Se recalca la importancia de desarrollar la historia, con elección de distintos factores y el uso de ciertos estereotipos.

Se muestran las características de una historia ilustrada como opción para generar una secuencia narrativa gráfica.

Es pues, este tercer capítulo la columna vertebral del documento, puesto que el punto de vista de Eisner acerca de la historieta tiene bastante que ofrecer a quienes han elegido el dedicarse al arte secuencial.

Finalmente en el cuarto capítulo se reúnen los ingredientes para comenzar a generar una novela gráfica a partir de un argumento que trata de manera poética acerca de los migrantes. Sobra decir que se hace presente el uso de algunos de los postulados de Will Eisner. El resultado es una historia ilustrada a blanco y negro cuyo eje temático se encuentra en el fenómeno migratorio.

# CAPÍTULO I

## Caracterización de la Narrativa Gráfica



- Antecedentes

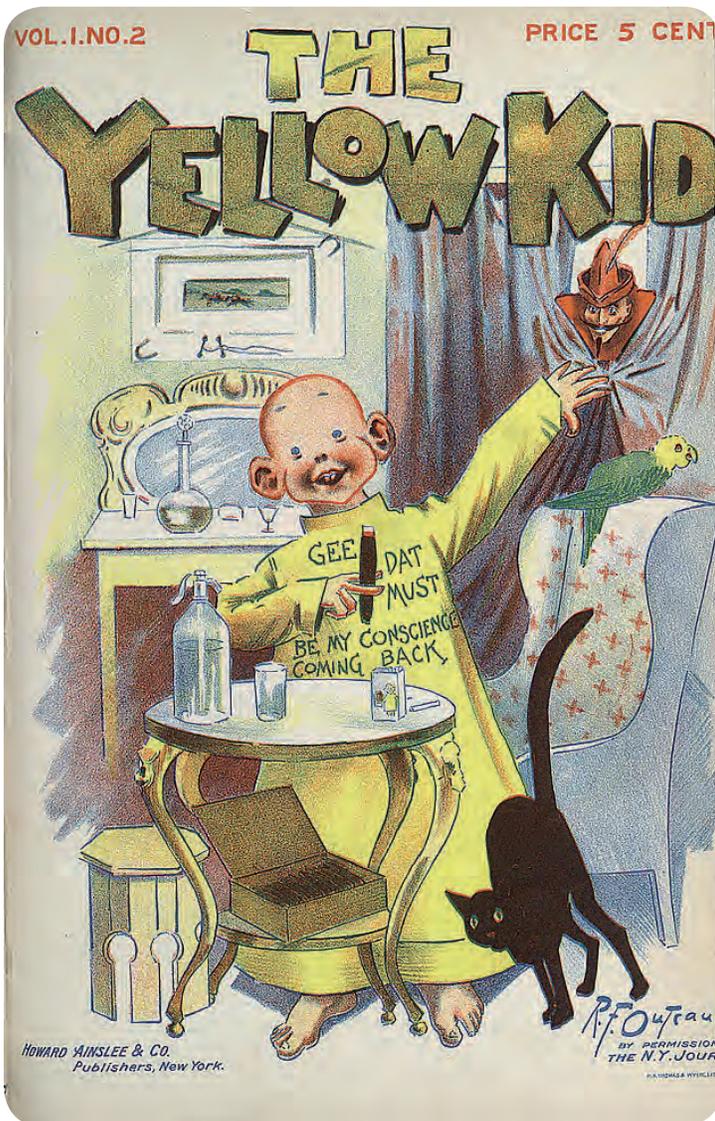


Fig. 1. Yellow Kid.

**D**urante la primera mitad del siglo dieciocho, se dieron los primeros brotes de lo que hoy se conoce como historieta, narrativa gráfica o cómic.

Aunque existen fenómenos que dan cuenta de una secuencia gráfica que narra eventos, no se puede hablar de una aparición formal del fenómeno de la historieta como tal. Este suceso se dio en Europa, pero se ha ido extendiendo a otros horizontes del globo.

Los antecedentes de la narración gráfica usualmente son repetitivos, ya que en casi todos los documentos de investigación en donde se trata acerca de la historieta, se ha encontrado que en el primer capítulo se trata de lo mismo, acerca del origen del cómic, dónde surge, autores y siempre existen las mismas constantes. Existiendo opiniones encontradas en donde se dice que surge la historieta como tal, ya sea el famoso niño amarillo o *yellow kid* (Fig. 1. ), o si lo fueron los *catchpenny prints*, o bien algunas otras expresiones que surgieron al inicio del siglo XVIII.

Aunque el material que arrojan las investigaciones para conocer orígenes de la historieta es coincidente con casi todos los primeros capítulos de documentos de investigación, se arrojan aquí datos que se basan principalmente en la bibliografía escrita por Anne Barón Carvais, que se ofrece en los siguientes párrafos.

• La historieta,  
un fenómeno mundial

La universalidad de la historieta es tal que ha invadido los cinco continentes, aunque su repercusión no es la misma sobre cada punto del globo. La tradición y los acontecimientos de actualidad han instaurado una distribución temporal diferente.

Se puede comenzar a tratar acerca de las guerras que han transformado a Europa en el siglo XX y que al mismo tiempo han influido sobre las historietas de acuerdo al mundo que las rodeaba. Debe distinguirse por ello lo que aconteció antes de la primera Guerra Mundial (precursores hasta 1914), durante esta guerra (1914-1918), el lapso de entreguerras (1918-1939), la segunda Guerra Mundial (1939-1945), la posguerra y el periodo subsiguiente (1945-1960).

Los años que siguieron a estas guerras fueron particularmente fecundos para la mayoría de los países; la gente necesitaba evadirse, y las historietas, entre otros medios, se lo permitía. La década de 1970 corresponde al reconocimiento oficial de la historieta con exposiciones en Alemania, Suiza e Inglaterra en 1970; 1975 en Holanda), así como a la fundación de sociedades de historietas o clubes en 1971 en Finlandia y en 1979 en Portugal. Los grandes precursores se ahogaron rápidamente: los suizos se expresan en Bélgica o en Francia, mientras Alemania sufre la invasión de gran cantidad de historietas extranjeras. Inglaterra, y particularmente Italia y España, ofrecen más creaciones notables.

En **Suiza**, en 1827 aparecen historias en laminas de Topffer. 1918-1939. En 1929 *L'Écho* ¡Ilustré publica *Tintín au pays des Soviets*. (Fig. 2.) En 1930 *Globi* lanza historietas para niños, de Lips.

En los sesenta se funda un club de aficionados de estas series, con una revista titulada *Le Phylactère*. En 1964 Derib, aunque es suizo, se inicia en el *Studio Peyó* de Bruselas.

En el año de 1970 aparece una casa editora de historietas en Yverdon: *La Marge*; Paul Aroid de Cosey; la primera exposición de ciencia ficción en la Kunsthalle de Berna. El año de 1973 ve nacer *Yacan le petit Indien* y *Buddy Longway* de Derib; *Barbarie*, revista mensual de Lausana, donde se dan a conocer los dibujantes Pajak y Gros. En 1977 ve la luz *Le Guepier de Ceppi*, y



Fig. 2. Tintín au pays des Soviets.

en el período 1978-1979 se despliega un panorama de autores suizos en *24 Heures*, el más importante de los diarios de aquel entonces en ese lugar. Al año siguiente aparece *La Marge*, historieta de habla francesa de distribución gratuita.

En **Alemania** en 1844 se publican las *Fliegende Blatter*, planas satíricas de K. Braun. En 1865 aparece *Max und Moritz*, de Busch, en *Fliegende Blatter*. Según Eduardo del Río "Rius",



Fig. 3. Félix the cat.

éste es el primer ejemplo de historieta como tal, "quitándole" la calidad de pionero a nivel mundial a *Yellow Kid* de Estados Unidos.

En el periodo 1925-1933 la margarita Rama edita *Die Blauband Woche*, que reproduce historietas de *Huber, Hans und Lottchen*. En 1927 *El gato Félix* (Fig. 3.) es traducido al alemán. Entre 1929 y 1941 las revistas Karstadt publican *Dideldum*, un diario para niños. En el periodo 1933-1939 la revista *Neue Jugend* publica *Kalle der Laububenkönig (Winnie Winkle)*, pero como no figura el nombre del dibujante, cabe pensar que se trata de historietas alemanas.

En el lapso 1947-1948 aparecen nuevamente los llamados "ilustrados"; los periódicos de Alemania Occidental publican historietas estadounidenses, las cuales desde 1951-1952 éstas cobrarán particular importancia entre los cuatro millones de ejemplares que se venden mensualmente. En 1954 se crea una comisión de censura contra dichas historietas que se prolongó hasta 1956.

En 1955 se crea un organismo de autocensura fundado voluntariamente por los editores.

Después, en 1960 aparecen las historietas para adultos, con Poth, Ploog y Ernstling. Cinco años después tiene lugar el éxito de los álbumes franceses como *Barbarella*.

En 1970 se monta una exposición de historietas correspondiente a la de las Arts Déco en la *Akademie der Kunst en Berlín*; en ese mismo año se inician las historietas *underground*. Cuatro años más tarde aparece Zacc con material franco-belga, y dejará de editarse en 1980. En los ochenta *Comic Spiegel* da a conocer a los autores alemanes y en esa misma década se organiza el Primer salón de la historieta en Erlanger.

En **Suecia**, a partir del año 1897 Oskar Andersson publica historietas ilustradas en la revista humorística *Sondags-Nisse*. A partir de 1900, y sobre todo hasta 1960, se difunden ampliamente en Suecia las historietas norteamericanas. Entre 1902 y 1906 aparecen *L'homme qui fait tout ce qui lui passe par la tête*, historietas sin burbujas, de Andersson.

Posteriormente, en 1914 aparecen *Adamson* de O. Jacobsson y *Jocke* de Lindroth. Luego, en 1923 se edita *Filimon* de Forslund, y en 1929, *Herr Knatt* de Lundqvist.

En la década de los sesentas se importan a Suecia historietas franco-belgas. En 1965 se funda la Academia sueca de la historieta.

En 1970 aparece *Mystika Z-an* de R. Gohs; en 1975, *Ville*, de J. Loof. En 1976 la academia funda el Museo de la historieta en Liseberg.

En **Finlandia** se dieron precusores como *Monsieur Cryptogame* de Topffer, aparece en *Saonomia Turusta*, en 1857.

Entre 1917 y enero de 1918 aparecen las primeras historietas finlandesas: *Janne Ankkanen* de Fogelberg y Finne.

Después en 1925 se publica *Fierre le Niais* de Fogelberg, serie política que critica el ascenso de la derecha (cuando Fogelberg muere en 1952, su hija continúa con el personaje). Hacia 1929-1931 llegan al país historietas norteamericanas como *El Gato Félix* y *Mickey Mouse*. Entre 1930 y 1940 aparecen las historietas maniqueas de Lofving en donde los buenos son los japoneses y los malos los bolcheviques.

En 1949 aparecen los *comic-books*, compuestos principalmente por historietas de origen extranjero: Tove Jansson tiene éxito con *Mummintröll*.

En 1968 la Biblioteca de la universidad de Finlandia edita una bibliografía de Heikki Kankoranta sobre las historietas que habían aparecido hasta entonces en Finlandia. En 1969 llegan nuevamente las historietas de los Estados Unidos.

Luego, en 1971 se funda la Sociedad finlandesa de la historieta (*Suomen Sarjakuvaseura*); Aarnalia publica *Cauchemar* de la *bombe-bébé*. Entre 1972 y 1974 se edita Sarjis, exclusivamente con historietas finlandesas. En 1979 se organiza un movimiento en favor de los *comics*; asimismo, aparecen varias revistas: *Tapiiri*, *Pahkasika*, *Zarpa*. En 1984 surgen *Vallomat* de Pirttialo y *L'Art pour l'Art* de Sinisalo y Mantari.

En **Holanda**, alrededor del año 1904 el editor Hepkema descubre las historietas inglesas, que entre 1914 y 1918 se encuentran ya publicadas.

En 1921 ven la luz *Yoebje en Achmed* (Fig. 4.), primeras historietas holandesas de Backer, que aparecieron en el diario *Rotterdamsch Nieuwsblad*. En la década de los treinta se lanzan dos semanarios para niños: *Siors* en 1936 (historietas holandesas extranjeras) y *Doc M.* (estadounidense). Después, en 1940 se publica *De Aventuren van Joaspie Makreel*, de Marten Toonder.

En la posguerra, el Estudio Toonder reagrupa a nuevos dibujantes: Kresse, Kabos, Klokkers, Van Wieringen, Ringrose, tensen, Sprenger, Go-



Fig. 4. Yoebhe en Achmed.

dhelp, Klooster y Beek, entre otros. Por su parte, el Estudio Avan integra a Van Hemmersweil, Kloezman, van Giffen y van Haasteren.

Hacia fines de los sesenta tiene lugar un vigoroso movimiento marginal cuyo representante más notable es *Aloha*, de Willem de Ridder, que revelará las historietas de Clerkx, Bodewes, Smeets, Buckinx, Buchel, Pollrnan, Swarte y Geradís. *Aloha* cambió su nombre por el de *Hitweek* y Willem pasó a colaborar con *Hara-Kirí* en Francia.

En 1971 Swarte lanza *Modern Paper* y Geradts crea *Jante Leny* que, por su contenido y su difusión, pueden considerarse como *fanzines*. Estas revistas publican historietas underground norteamericanas. En 1975 se monta la exposición *Jante Leny* organizada por la *Rotterdam Art Foundation*. En 1976 tiene lugar la exposición *Knifje in Rotterdam*. Uno de los catálogos, titulado *De Klare Lyn*, con dibujos de Swarte, representa el manifiesto de la escuela de la Línea clara, de quienes se inspiran en el estilo de Hergé (Fig. 5. ). Swarte mezcla el estilo de Hergé y los temas del *underground*, Swarte, Geradts y Ever Meulen publicaron en Francia en el *Charlie Mensuel*. En 1977, *Jante Levy* se detiene en el número 25. En 1978 se edita *Talent*, nueva revista de Geradts (historietas de jóvenes autores europeos), y en 1985, *De-als, je-maar-bekend-band*, de Evert, publicada en *Eppo*.

**En Portugal**, hacia 1850 se publican anécdotas políticas con burbujas. En 1857 se publica la primera historia ilustrada con Nogueira da Silva. En el periodo 1870-1871 se editan HI de Pinheiro, y de 1874 a 1884, revistas para niños con HI. Entre 1874-1900 se editan varias revistas satiri-

cas, y en 1900, *Gafanfoto*, revista ilustrada por Valenca y Pinheiro.

En 1915 *Secuto Cómico* publica *Quim e Manecas de Carvalhais*.

Muchos diarios editan un suplemento dedicado a las historietas. De 1921 a 1932, ABCzinho descubre a los mejores dibujantes portugueses: Carvalhais, Vieira, de Moráis, Cristino, Lopes, Botelho, Riberio, Dos Santos y Nunes. En 1935 *O Mickey* publica los primeros comics estadounidenses, y *O Papagaio* revela a Hergé en Portugal.

En 1950 se emite el decreto de los Servicios de Censura con el propósito de impedir que se importara del extranjero, exigía que 75% de las historietas fueran portuguesas, hecho que, sin embargo, no se aplicó del todo.

En 1971, *Jacto*, *Jornal do Cuto* y *Spirou* editan sobre todo historietas extranjeras. Al año siguiente *Quadrinhos*, suplemento de historietas del periódico *Al Capital*, permite descubrir nuevos talentos nacionales. En 1974 la crisis de mano de obra y de papel provoca el auge de historietas underground como *O Esiripador*, *Evaristo* y algunos títulos más). Hacia fines de 1979 se funda el Club de la historieta, creado con el



Fig. 5. Hergé y TinTin.

objetivo fundamental de otorgar pleno reconocimiento a las historietas portuguesas.

En **Italia** en el año 1902 se editan relatos ilustrados en revistas para la juventud. En 1908 aparece el suplemento ilustrado en el *Corriere della Sera*.

En el período 1918-1939 Sto crea *Bonaventura* en los años veinte. El 21 de noviembre de 1938 se efectúa el embargo de los cómics extranjeros.

Entre la caída del fascismo en 1943 y el fin de las hostilidades en 1945, aparece *Le Avventura di O Scugnizzo* (de Zamperoni), destinado a detener la propaganda de la doctrina musoliniana.

En 1945 una nueva generación de dibujantes como Pratt, Battaglia, Faustini, Ongaro y varios más, crean *L'as de pique Comics*, con la influencia de los comics norteamericanos; este órgano desaparecerá en 1948, año en que Bonelli crea *Tex*, un western en el que reina el maniqueísmo. A partir de 1950 Landolfi plasma en imágenes a los héroes de la literatura clásica como el caso de Tantarín en 1950; en 1968, *Don Quijote*; 1970, *Gulliver*, por mencionar algunos de los más conocidos.

Durante los sesentas se invade el mercado con la producción extranjera. Las historietas italianas adoptan muchos de los géneros fantástico y erótico. Entre 1962 y 1967 aparecen las siguientes obras de Pratt: *Simbad* y *Ulises* en 1963, y *Hércules* (1965). En 1965 se publican *Valentina* de Guido Crépax (Fig. 6.) y *La révolte des rafes*, de Guido Buzzelli, que es un cruel análisis de la sociedad.

Al llegar al año 1970 se edita *Corto Maltese* de Pratt: solamente Bonelli confía en las historietas italianas que están en decadencia, y presenta una colección con Pratt, Crépax, Battaglia y otros, que a

Fig. 6. Valentina de Crépax.



partir de 1978 se vende en toda Europa. En 1975 se edita la *Historia de O*, ilustrada por Crépax. En 1978 se publican *HP* y *Giuseppe Bergman* de Manara. En 1979 se crea la *Storiestrice*, sociedad que promueve las historietas de vanguardia. En 1982 aparece *Orient Express*, revista cien por ciento italiana que desaparecería en 1985; por su parte *Frigidaire* publica a Mattioli, Liberatore y muchos creadores más.

En **España** varias revistas de información general como *Amenidades* publican historias ilustradas sin texto o con leyendas bajo el dibujo. En 1904 los diarios *ABC* y *Blanco y Negro* publican suplementos de historietas.

En 1916 sale a la luz *Charlot*, semanario que contiene historietas de Rojo.

En el año de 1919 TBO publica historietas de JVI Manus. En 1921 se lanza *Katzenjammer Kids* en la revista *El Amigo*. En 1922 sale *El Pinocho*, creado por Bartolozzi. En 1931 Pocholo engalana sus páginas por los dibujantes Opisso, Moreno, Mestres y Arnal. Entre 1935 y 1936 se edita *Mickey*, *Jungla Jim* y *Terry and the pirates*, entre otros. En el periodo 1935-1938 *Aventuro* publica a *Flash Gordon*, *Tañen*, *Mandrake*, etc. En 1936 la *Revista de Tim Tyler* ofrece a sus lectores *Brick Bradford*, *The Phantom* y *Buck Rogers*. En 1938 *Flecha* y *Pelayos* son plataforma de artistas nacionales como Alcaide e Ibarra; asimismo, aparece *Chicos*, revista de historietas exclusivamente nacionales.

En la década de 1940 el semanario *Pulgarcito* (Fig. 7.) atrae una clientela adulta con historietas que criticaban hechos sociales. Penarroya, Moreno, Escobar y Manuel Vázquez fueron algunos de los autores más notables de ésta publicación. En este periodo se manifiesta la censura en las historietas.

En 1945 *Jaimito* publica historietas españolas y estadounidenses. En 1951 Francisco de la Fuente propone a los diarios la publicación de historietas. Al año siguiente aparecen historietas para los pequeños. En 1959 los fascículos publicaron historietas norteamericanas -censuradas en parte- de las décadas de 1930 y 1940.

En 1961 surge *Pinpin*, primera revista para niños en lengua vasca, así como historietas de temas bélicos (*Casco de Acero*). En 1965 aparecen las historietas de *western* (*Siux*). Entre 1965 y 1966 se editan historietas de espionaje como *Brigada Secreta* y *Espionaje* (con Huesear, Duran, Farrés, Portell, Guerrero y los hermanos Badia). En 1968 se publica *Bravo*, revista de vida



En 1980 varios dibujantes regresan a trabajar en España (Enric Sio); Nazario publica su alfabeto en *El Vibora*

(ejemplo: B = Beso, M = Miam-miam), como consecuencia de la inquietud del gobierno frente al analfabetismo.

En 1981 se publica *Cairo*, revista originada por la línea clara. En 1985 se realiza el Primer Simposio de la Historieta, con el grupo francés, así como el Primer Salón de la Historieta en Madrid.

Actualmente España es una nación que promueve el arte de la narrativa gráfica por medio de diversos concursos, como el certamen "Luis Molina" o el Premio Nacional de Cómic de Catalunya, lugar considerado como potencia del comic en Europa.

En **Inglaterra** en 1794 aparece *The Progress of a Scottman* de Richard Newton. En 1832 surge *The Comic Magazine*, revista mensual con grabados de Robert Seymour. En 1867 se edita *Ally Sloper* de Ross (antecesor de *Yellow Kid*). En 1894 se lanza *The Big Budget* con ocho páginas de historietas. En 1896 *Comic Cuts* (Fig. 9.) usa por primera vez el color. En 1904 se publican las primeras historietas para niños en el *Mirror*.

En 1914 se edita *The Rainbow*, que es el primer ilustrado que se creó específicamente para los niños.

De 1920 a 1939 aparecen ilustrados para niños; en los años veinte los adultos empiezan a interesarse por las historietas. En 1927 aparece *The Jinks Family*, serie para adultos que se publica en el *Daily Mirror*. En 1932 Pett crea Jane en el esa misma publicación. En 1934 *Jingles* se imprime a dos tintas. En 1936 *Mickey Mouse Weekly* (Fig. 10.) sale a cuatro tintas.

En 1939 se crea *Derikson Dañe*, primer superhéroe británico, de Nat Brand; *Popeye* es la única serie norteamericana que conserva el *Mirror*.

En 1946 se publica *Comet*, que incluye noticias ilustradas de la posguerra. En 1950 surge *Eagle*, semanario nacional de historietas. Al año siguiente aparece *Dennis the menace* de David Lax. En 1953 se edita *Fred Basset*, de Alex Graham, en *Punch*, y en 1957, *Andy Capp*, de Reg Smythe, en el *Mirror*.

En la década de los sesentas aparece *Tiffany Jones*, historieta escrita y dibujada por las mujeres Pat Turret y Jenny Butterworth.



Fig. 9. Comic Cuts.

En 1970 se monta una exposición en Londres. Al año siguiente surge *Fosdyke Saga* de Bill Tidy. En 1976 Smith, el más importante distribuidor del país, prohíbe la venta de la revista *Action* en los quioscos debido a la gran dosis de violencia de su contenido. En 1977 se publica *2000 AD* de ciencia ficción, en la que se revela Bolland. En 1984 *Escape* presenta a Emerson, Elliott y Campbell, entre otros.

En **África**, se ha tenido un desarrollo menor debido a que falta apoyo y formación. Las escasas producciones diseminadas en los periódicos locales no provienen de profesionales, porque se han especializado muy pocos dibujantes en la creación de series completas. Durante los ochentas algunos artistas lograron imponerse, por ejemplo el zairés Cissé, antiguo alumno de Hergé, que produjo *Las aventuras de Mata Mata y Pili Pul*.

Aún así ochenta por ciento de las series que aparecen en los periódicos son estadounidenses (*Fraternité-Matin* en Costa de Marfil publica so-

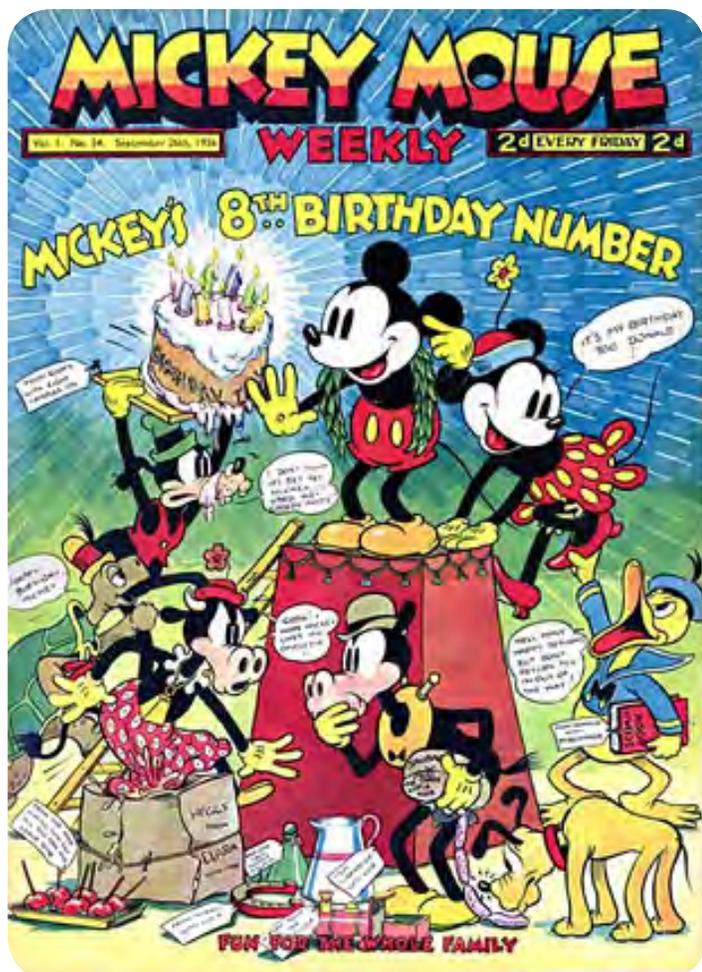


Fig. 10. Mickey Mouse Weekly

lamente siete series de historietas locales, pero hechas por europeos). La primera serie histórica africana apareció en un periódico de mujeres y se debió a artistas franceses: Saint-Michel y Dufossé.

Si bien con frecuencia se emplea el humor como “derivativo del enojo o de la crisis”, varias obras exponen de modo realista los problemas sociales y políticos, por ejemplo *Las aventuras de Aziz el reportero*, del senegalés Fall.

En lo que se refiere a África del Norte, Slim traza con humor la vida social de la ciudad de Argel en *Zid-Ya-Bouzid* (Fig. 11. ).

Aunque en la década de los ochentas había escasos exponentes del cómic africano, actualmente se pueden observar numerosas y excelentes propuestas del arte secuencial en la red. Un ejemplo es la obra de *Cisse Samba Ndar*, autor que en 2005 ganó premios por su cómic realizado.



Fig. 11. Zid-Ya-Bouzid.

En **Medio Oriente** la producción nacional no es muy alta. Por ejemplo, el mundo árabe tarda en dar paso a las series extranjeras; por ejemplo Tintín aparece apenas en 1972 en Egipto; en la misma época llegan *Supermán* y *Batman*, los superhéroes norteamericanos, a sorprender en árabe a la juventud libanesa. Arabia Saudita, por su parte, no se interesa en las historietas sino hasta 1973. Durante mucho tiempo las series árabes se han dirigido solamente a los niños.

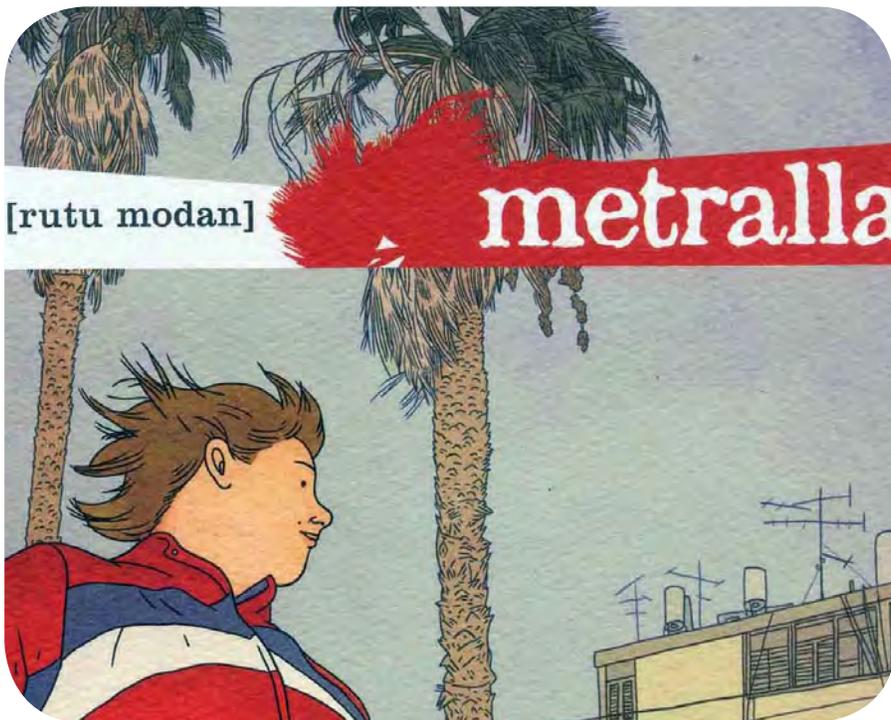


Fig. 12. Metralla.

Israel, después de haber adoptado las historietas estadounidenses, actualmente tiene autores cuyo trabajo es bastante bueno. Destaca Rutu Modan, autora de la novela gráfica *Metralla*, publicada en 2006. (Fig. 12.) También está el colectivo *dimona comix*.

En **Egipto** en 1950, *Sindabad* fue el primer periódico para niños y dejó de aparecer en 1957. En 1956 aparece la revista *Samir*, compuesta de historietas árabes y de series extranjeras traducidas. En 1967 *Samir* envía a sus héroes al frente y la obra *Leciones de resistencia popular* de Wassi propaga enseñanza militar destinada a los niños.

Hacia 1972 *Tintín* aparece en árabe y su éxito obliga a *Samir* a aumentar su publicación de historietas extranjeras. Continúa apareciendo en publicaciones árabes.

En el Cairo en el año de 2003 el egipcio Ayman Kandeel creó *AK comics*, para competir con los superhéroes occidentales y ubicarse en el mercado árabe-egipcio.

Los personajes de los tebeos de AK representan un modelo de papel para la juventud árabe y también pretenden promover en occidente una imagen civilizada de los árabes. (s/a, s/f, <http://www.futuropasado.com/?p=177>, consulta: Octubre, 2009)

En Líbano, en 1965 se publica *Bissat El Rih*, revista para niños, los dibujantes son Bahiga y Kahi, la revista sigue editándose hasta 1968.

En 1972 *DC Comics* vende sus derechos a un editor libanés para publicar *Supermán* y *Batman* en árabe.

En los setentas surge *Samer*, cuadernillo ilustrado compuesto por historietas árabes. Al inicio de la década de 1980 se cuenta ya con 35 revistas de historietas (antes de la guerra civil); asimismo, se publican series para adultos en las páginas dominicales del diario *An-Nahar*; se emprenden las primeras investigaciones acerca de la historieta. En 1981 se edita *Carnaval*, de Jad, que trata acerca de la guerra libanesa.



Fig. 13. Heroína Malaak.

En 2007 Joumana Medlej crea a la heroína *Malaak* (Fig. 13), que nace bajo los cedros de Líbano, la patria a la que ha de proteger.

En Siria *El Moudhk El Mabbki*, es una revista satírica que apareció de 1960 a 1964, año en que la prohibió el gobierno.



Fig. 14. Rip Kirby.

Hacia 1970. Aparece *Usamah*, revista que edita el gobierno, integrada por historietas sirias que se deben a Bahra y Ayyash, así como de series extranjeras (particularmente de Polonia).

En 2004 sale de Irán la autora Parsua Bashi, quien es autora del comic *Nylon Road* que fue publicado en alemán en 2006.

En **Arabia**, en 1973 surge *Tabbat Sharran*, es la primera serie de comics en árabe; se publicó en Italia y Francia y fue dibujada por El Khnefer (se interrumpió en 1975). Labbad (egipcio), Khnefer (saudí) y Sawwaf (libanes) crean *Tosh Fish*, revista de historietas en árabe.

Actualmente se ve un predominio de personajes extranjeros, como *Tin tin*, *Garfield*, etc. Esto se puede observar en la principal página de cómics en el mundo árabe:

<http://www.arabcomics.net>.

En **Indonesia**, entre 1930 y 1939 se publican *Put on*, de Kho Wang, y varias historietas, que entre 1939 y 1945 se ausentan de los diarios.

En el período comprendido entre los años 1945-1961 se da una nueva invasión de series norteamericanas como *Rip Kirby* (Fig. 14.) y *Phantom*. En los años cincuenta se publican varias historietas indonesias basadas en leyendas. En 1954 se publica *Sri Asin*, primera historietta indonesa, que lanza a una superheroína. En 1956 se edita una serie wajang, cuyo éxito origina el abandono de las historietas estadounidenses y relega a segundo término la influencia occidental.

En el periodo 1963-1965 las historietas resienten la postura nacionalista del gobierno. En 1967 se publican historietas en forma de álbumes. El ejército ve en ellas la marca del Partido Comunista y las retira de la circulación. En 1968 surge *Ikasti*, revista que agrupa a los dibujantes que habían sido víctimas de la represión. En 1969 se edita *Eres*, revista de historietas que intentó fomentar una reflexión sistemática sobre este medio de comunicación.

En la década de los setentas, 18 diarios publican *comic strips*; por otra parte, retornan las historietas norteamericanas. Actualmente el *hentai* -Cómic oriental para adultos-(Fig. 15.) es el género historietístico dominante.



Fig. 15 . Hentai.

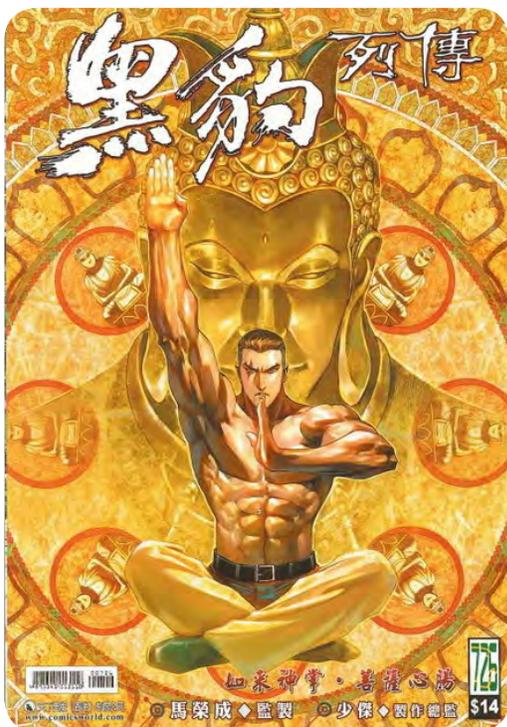


Fig. 16. Jade Dynasty.

En 1898 los filipinos sufren la influencia norteamericana y esto perduraría hasta 1936. En 1956 aparece *United*, semanario que edita Pablo S. Gómez, destinado a los adultos.

En 1970 se establece la colaboración entre el norteamericano Carmine Infantino y el filipino Jony de Zúñiga; numerosos dibujantes filipinos emigran hacia los Estados Unidos; Filipino Food, de Ed Badajos, es una revista *underground* que edita la *Olympia Press*.

Actualmente existe un certamen anual de cómics, llamada *Komikon*.

En **China**, durante el periodo 397-907 las vidas de Buda, los episodios de la mitología china y la vida de la corte son objeto de numerosas pinturas murales. Entre el año 907-1368 los budas casi no se hallan presentes. Los pintores narran la vida de los gobernantes. Del siglo XVII al XVIII se imprimen estampas religiosas o decorativas en colores, y en el XIX se publican series de grabados que ilustran novelas populares.

En 1911 aparecen los primeros *Lianhuanhua* (historietas chinas) de Boliang, Shuqui y Shixuan. Entre 1921 y 1929, *Ediciones del Mundo*, en Shangai, publica cinco series de fascículos con "imágenes que se encadenan unas con otras".

En 1931 la liga de escritores de izquierda hace notar las posibilidades que ofrecen las his-

torietas para dirigirse a los proletarios. En 1937 China declara la guerra a Japón; las historietas adquieren entonces un tono político.

Aparecen historietas de inspiración norteamericana. En 1949 la creación de historietas se mantiene bajo control gubernamental y se instalan salones de lectura, porque las series chinas se alquilan. A partir de 1950 las series narran las hazañas de los héroes de las guerras anti-japonesas, o celebran acontecimientos como la reforma agraria o la ley sobre el matrimonio. En 1957 las historietas tratan acerca de la lucha revolucionaria.

En el periodo 1962-1964, los editores crean colecciones especialmente para el público campesino. En 1966 se prohíben casi todas las series que se publicaron antes de la revolución cultural.

En 1970 aparece *La toma de la montaña del tigre* por medio de estratagemas, primera historieta revolucionaria. En 1973 se edita nuevamente el *Diario de la historieta*, que se había interrumpido en 1961, y mantiene como tema principal al héroe proletario. En 1976, después de muertos Chou En-lai y Mao Tse-tung, en la historieta se observa una apertura hacia la cultura occidental. Entre 1978 y 1980 las historietas reflejan el liberalismo controlado de la época. En 1979 se publica *Los tres tribunales*, serie de política ficción que muestra la China de 1994. En 1980 se edita *La Dama de las Camelias*, de Dumas hijo, en 332 láminas.

Actualmente, al cómic chino o manhua cuenta con varios exponentes, entre ellos Tony Wong Yuk Long, quien actualmente dirige la editorial *Jade Dynasty* (Fig. 16. ).

En **Japón**, desde el siglo IX los *emaki-mono* ilustraban a la gente iletrada por medio de dibujos acerca del pecado.

En los siglos XV y XVI los *sumi-é* narraban historias populares. En el siglo XVII Hishikawa creó Jos *ukiyo-é*, que eran dibujos que la gente podía iluminar. En el siglo XVIII hay un claro desarrollo de las estampas con nombres diferentes: *sumizurri-é*, *tan-é*, *urushi-é*, *abuna-é*. En 1765 aparecen los *nishiki-é* impresos a color. En 1781 se encuentra por primera vez el realismo en las historietas. En el siglo XIX se obtienen grandes avances en la utilización de los colores químicos. En 1841 el ministro Misuno censura los dibujos eróticos; Wirgman, un inmigrante inglés al que se conoce también por la publicación de *Wakuman*, es considerado como precursor de

los *manga*, nombre con que se conoce en este país a las historietas.

A Principios del siglo XX. Aparecen series de historietas en la prensa diaria. En 1924 se publica *Los viajes de Dango Kushisuke* (un superboy) de Miyao. En el periodo 1929-1931 se edita *Yomiuri Sunday Manga*, que tuvo una favorable acogida tanto entre el público infantil como con los adultos.

En 1932 se constituye el *Grupo del Nuevo Manga*, integrado por 18 dibujantes, como Yokoyama, Sugiura y Kondó, entre otros, quienes estudiaron las historietas estadounidenses. En 1934 se lanza *Tanku*, serie fantástica de Sakamoto.

En el lapso entre 1939 y 1945 se editan historietas propagandísticas para incitar al combate (Seúl Iwamatsu, dibujante proletario, huyó a los Estados Unidos y desde allí criticó el militarismo japonés, e hizo que lo publicaran con el seudónimo de Taró Yajima, con el ánimo de no perjudicar a su hijo, a quien había dejado en Japón).

En 1946 se publica *Liberal*, historieta de actualidades; *Blondie*, de Young, aparece en *Shukan Asahi*; salen también *Manga Club* y *Shonen*, para niños y adolescentes. En 1948 aparecen las *Boken Katsugueki Bunko*, de aventuras y acción; asimismo se inician las series infantiles y Osamu Tezuka alcanza la celebridad en este género, pues se le considera "padre" del manga, *Astroboy* (Fig. 17. ), es considerada la primer serie de animé. En 1950 Shimada funda la asociación *Tokio Jidó Manga*, que edita historietas para niños; Tezuka instaura la primera serie narrativa en episodios. En 1951 aparece *Stiojo Book*, historieta para muchachas. En 1952 obtienen éxito las historietas de temas bélicos; en ese mismo año Tesuka publica *El príncipe Saphir*, que habría de convertirse en una serie televisada en Francia. En 1955 aparecen historietas en forma de libros de bolsillo. En 1956 el alquiler de historietas obtiene gran éxito en Osaka; aparece también *Shukan Manga Times*, semanario de historietas para adultos; *Supermán* llega a Japón y tiene éxito. En 1959 sale el *Manga Sunday*, nuevo semanario para adultos; en este año varias historietas de acción reciben críticas por la dosis de violencia que contienen.

En 1961 no sólo se aceptan la violencia y la acción en las historietas, sino que se reclaman. En 1962 se abre un proceso contra una serie de historietas; en el mismo año se realiza la convención de los mangaka (dibujantes de historietas). En 1964 se difunden ampliamente los autoadhe-



Fig. 17. Astroboy, primera serie de anime.

ribles que representan personajes de historietas. En 1965 Umezú dibuja series de horror. En 1966 la revista *Les Cahiers de L'Art* dedica un número a las historietas de todo el mundo; *Jos Gueki-ga*, historieta para adultos, obtiene éxito a fines de los sesenta. En 1969 aparecen las historietas *underground*.

En 1970 se emprenden numerosos juicios contra las historietas a instancias de las "comisiones de beneficencia para el niño". En 1971 se publica *La vida de Mao*, de Fujiko, en *Manga Sunday*. En 1972 reaparecen las historietas occidentales. En 1974 Ono traduce al japonés *Blanca* de Crépax. Al año siguiente se publica *Candyúe Igarashi* y *Misuki*. En 1977 el examen para ingresar a la Universidad de Hanazono incluye un tema sobre las historietas de Akiyama. En 1978 se producen series radiofónicas a partir de historietas; en el mismo año se inaugura la biblioteca de historietas contemporáneas.

Japón podría considerarse como un punto y aparte en el desarrollo de la narrativa gráfica, pues en ese país se genera un estilo único para contar historias, pues no sólo se generó un bastante amplio abanico de consumidores de cómic, sino que el estilo de contar historias con imágenes tiene diversas particularidades. Scott Mc Cloud en su libro *Hacer cómics*, en el capítulo

seis dedica un tema (Entender el manga) al estilo narrativo-gráfico del Japón, en donde presenta las diferencias entre el cómic norteamericano y el oriental, el cual tiene como características: personajes icónicos, madurez de géneros, amplitud en diseño de personajes, fuerte sensación de lugar, entre otras. (Mc Cloud, 2006:216.)

**Australia** tuvo preferencia a la producción nacional a las historietas norteamericanas, importadas en 1928 y prohibidas en julio de 1940.

Se observa una gran influencia británica a fines del siglo XIX.

En 1907 Lindsay crea una historieta cuyos personajes son animales, en una revista para adultos. En 1908 sale a la venta *Vumps*, primera revista para niños, de la cual se edita un solo número. En 1911 se introducen tanto el color como el empleo de burbujas. En el periodo 1913-1914 se publica una historieta de política socialista, de Dunsten, *The Adventures of William Mug*. En 1920 Cross crea *You and me*, que luego se convertiría en *The Potts*; que existía aún a principios de los ochenta. En 1921 surge *Ginger Meggs* y en 1923 *The Blimps*, ambos de Jimmy Bancks, primera serie diaria. En 1928 el *Yaffa Syndicate* importa historietas norteamericanas.

En la década de los treinta se observan numerosas importaciones norteamericanas y europeas. Los *comic books* aparecen a fines de los treinta. Asimismo, se crean series de aventuras: por ejemplo *Jungle Drums*, de Hicks (Fig. 18.); *D/c/c Dean Reporter*, de Cook. En 1938 se publi-

ca *The Space Patrol*, de Hicks, primera historieta de ciencia ficción.

Las historietas norteamericanas se restringen desde 1939 y llegan incluso a prohibirse en julio de 1940.

En 1948 aparecen entre 27 y 30 títulos cada semana; retornan las series de aventuras exóticas, policíacas y de ciencia ficción. En 1951 hay un alza importante en los precios del papel y de la impresión.

En 1954 sobreviene la censura; en Queensland se prohíben 45 títulos. En 1955 se publican *Darky* de Russel y *U.S. Girls*, de Miller.

La competencia extranjera abate la producción de historietas australianas; las series diarias vuelven a editarse a partir de 1967 con Emerson, Peveri U y Batten. En 1964 se publica el primer fanzine: *Down Under*.

En 1970 sale *Iron Outlaw*, de Mac Alpine, parodia de los superhéroes y aparecen también numerosas creaciones de muy corta duración y un nuevo fanzine: *The Australian Collector*.

Actualmente existen algunos exponentes como Tony Newton, Hayden Fryer, Tanya & Owen Nicholls, entre otros.

En **Estados Unidos** se tiene un enorme número de títulos de cómics de super héroes, un sector dirigido al público underground. Actualmente se ha dado un boom del manga, pues la imagen de los superhéroes se ha gastado bastante. Sobra decir que inclusive numerosos au-



Fig. 18. *Jungle Drums* de Hicks.

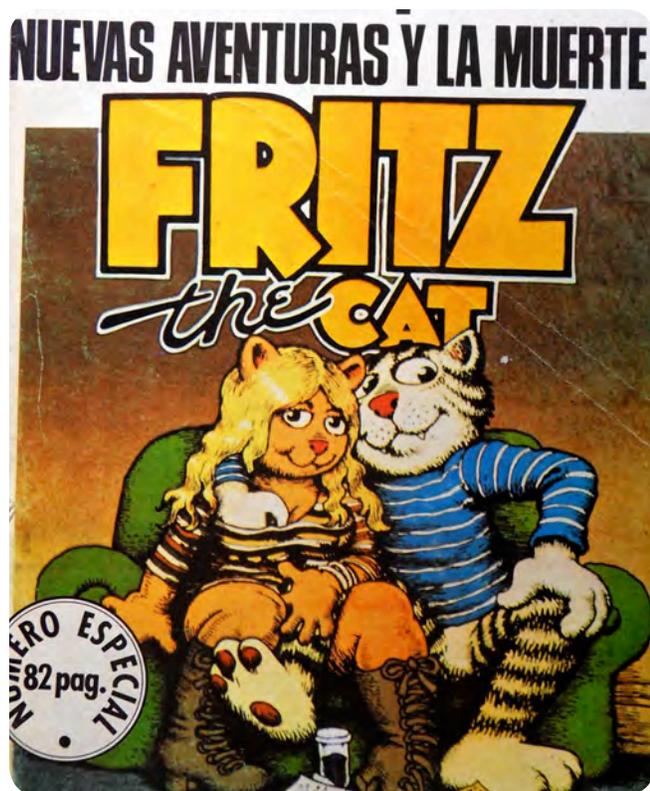


Fig. 19. Fritz the cat.

tores norteamericanos se han ceñido al estilo manga, dada su aceptación y demanda.

En los Estados Unidos de Norteamérica se tiene una enorme variedad de cómics de super héroes, otros de personajes graciosos y humorísticos, también se puede hallar lo que se denomina comix, que es cómic dirigido a público demasiado específico, se tratan temas dirigidos a los adultos y gente que busca temáticas y personajes distintos a lo "comercial". Cabe mencionar que el *comix*, que surgió en los años sesenta, tuvo un inicio de contracultura, pues iba en contra de lo que en aquel tiempo era lo comercial y lo más usual, Su más reconocido representante



Fig. 20. Active Comics.

fue Robert Crumb quien creó *Mr. Natural* y *Fritz el gato* (Fig. 19. )

Actualmente, aunque ha perdido el sentido de contracultura para volverse un producto más en el ambiente del cómic, el *comix* sigue conservando esas características de que no es "apto" para todo público; aunque se haya convertido en un producto bastante comercial que compite con el resto de ejemplares de cómic a pesar de sus orígenes.

En **Canadá** en 1902 se incluyen "historias en imágenes" en varias revistas. *Pour un diner de Noel* son las primeras historietas que aparecie-



Fig. 21. Captain Kébec.

ron en La Presse. En 1926 se publican series estadounidenses en la prensa de Québec, y el 8 de febrero de 1930 empieza a editarse en Montreal una serie diaria de *Tarzán*. Cabe mencionar a Alberic Bourgeois, quien es considerado el padre del cómic canadiense, quien fuera autor de *Les Aventures de Toinon* (1905-1908), *La Famille Citrouillard* (1904-1906) y *Les Fables du Parc Lafontaine* (1906-1908).

Entre 1939 y 1945 aparecen los primeros comics canadienses: *Wow Comics*, *Active Comics* (Fig. 20. ) y *Triumph Comics*.

Retornan los comics norteamericanos. Figuran ya dibujantes canadienses para las revistas *Claire et Francois* y *Héroult*. Las historietas nacionales substituyen a los comics norteamericanos a fines de la década de 1960.

Proliferan las historietas canadienses. En 1972 se imparten en Sherbrook algunos cursos: "Historieta y figuración narrativa". En 1973 se monta una exposición en la Universidad de Montreal con el lanzamiento de *Captain Kébec* (Fig. 21. ). En 1976 se hace una nueva exposición de historietas canadienses en la universidad de Montreal. En 1979 Croe publicación subvencionada por el gobierno, con trabajo de Caboury y Godbout. Por último, en 1983 *Titanio* presenta a Cloutier, Sirmard y Fournier, entre otros creadores.

Actualmente se pueden encontrar autores como Bryan Lee O'Malley, autor de *Scott Pilgrim*, en donde se nota una gran influencia del manga.



Fig. 22. Kaliman.

En México durante 1880 se producen ilustraciones de Planas que se ofrecen en las cajas de puros. En 1902 aparece una serie sin texto de Filipo en *Caras y Caretas*. En 1903 se publican las primeras historietas mexicanas. *Don Lupito*, que Audiffred produce para *Argos*. En 1921 Pruneda hijo dibuja *Don Catarino* para las páginas dominicales de *El Heraldo de México*. De 1925 a 1926 salen regularmente *Mamerto y sus Conocencias*, parodia de *Bringing up Father*, de Tilghman.

En 1932 la Secretaría de Educación Pública introduce en los periódicos historietas de aventuras

educativas; en el mismo año se da a conocer *Tirado*, precursor de las historietas en serie. En 1933 *Macaco* permite descubrir a numerosos dibujantes; al año siguiente desaparece. Entre 1935 y 1936 *Chamaco* y *Pepín* publicarán durante diez años las historietas más importantes.

En 1943, Gutiérrez dibuja *Don Proverbio*, utilizando la técnica del medio tono, posteriormente en 1952 surgen *Colorín* y *Mexicolor*, revistas infantiles con historietas de Bismarck Mier y Antonio Campuzano. En 1957 se funda la Sociedad Mexicana de Dibujantes con apenas 11 miembros: Rábago, Galindo, Cárdenas, Gutiérrez, Suárez, López, Lozano, Cardoso, Reyes, Valdez y Guzmán.

Para 1961, José Suárez crea *Alma Grande*, de la que se han hecho dos películas. En 1968 la Western Publishing Co. propone que Sealtiel Alartriste sea el primer artista mexicano que dibuje los episodios de *Tarzán*. Él aceptó hasta que la compañía le pidió que se instalara en los Estados Unidos.



Fig. 23. Gallito Comix.



Fig. 24. Buba, de José Quintero.

En 1971 se exhibe en el Palacio de Bellas Artes el Primer Salón de la Historieta Mexicana. En 1973 sobreviene una crisis mundial en la producción de papel, hecho que causaría la desaparición progresiva de las revistas para niños; aparecen la violencia y el erotismo en las histo-



Fig. 25. Bronca.

rietas. En 1974 *Peón* adapta y publica en historieta obras de divulgación científica. Esta revista desapareció en el décimo número.

La década de los ochentas fue semillero de la historieta nacional, ya que hasta el momento solamente se hallaban revistas de personajes importados, y en menor escala estaban *Fantomas*, *Memín Pinguín*, *Kalimán* (Fig. 22.), *Novelas Inmortales* y las historietas dirigidas a personas de formación escolar mínima, tales como *El Libro Vaquero* y *Sensacional de Luchas* entre otros. Se mencionaba la importancia de este período, pues a pocos años de llegar a los noventas surgió por un lado, una publicación independiente de historietistas, como la aparición de la que puede considerarse como primer novela gráfica mexicana: *Operación Bolívar* de Edgar Clement, quien al mismo tiempo formó parte de esta agrupación, llamada El Taller del Perro, quien editó *Gallito Comix* (Fig. 23. ), en donde se dieron a conocer artistas como Ricardo Peláez, José Quintero (Fig. 24. ), Frik, y Ricardo Camacho, entre otros.

Cabe mencionar que previamente al *Gallo*, se publicó *Bronca* (Fig. 25. ), revista adulta de historietas, en donde se publicó trabajo de Rolo Mora y Palomo.

En otro ámbito, no muy distante de la narrativa gráfica merece mención el artista Melecio Galván (Fig. 26. ), quien fuese un excelente maestro del dibujo y cuyas obras contienen tanto la fuerza y poder expresivos de la línea, como un concepto corrosivo nada alejado de la realidad, y que posiblemente haya sido causa de su deceso. Se hace mención a este artista, ya que fue un gran dibujante e ilustrador, su legado es referencia para el estilo que se maneja en el proyecto gráfico.

Los noventas fueron testigos de una invasión brutal de manga, que entre otros factores fue causa de un supuesto estancamiento en el desa-



Fig. 26. Melecio Galván.

rollo de la historieta nacional, pues la realidad es que dada su baja comercialización no fue del interés de los grandes impresores.

En el caso de **América del sur**, Argentina es prolífica cuna tanto de dibujantes como de guionistas. Hacia las postrimerías del siglo XIX surgen las primeras historietas sudamericanas. Para muestra basta un botón: Fontanarrosa, Alberto Breccia, entre otros.

En el siglo XX, durante la década de 1970, se efectúan diversas celebraciones en torno a la historieta.

En **Brasil** en el año 1869 se publica *As Aventuras de Nho Quim*, 9 episodios de dos páginas hechas por Agostini para *Vida Fuminense*. En 1872, 16 episodios en *H!* narran el viaje del emperador de Brasil por Europa. En 1883 Agostini crea *As Aventuras de Zé Caipora* para la *Revista Ilustrada*; se publicaron en total 35 capítulos.

En el año 1934 el *Suplemento juvenil de Adolfo Aizen* lanza a numerosos dibujantes, como Dias da Silva, Celso, Euzebio, Dutra, Salvio .

Durante el periodo de los años setentas se publican traducciones de historietas norteamericanas (*Tarzán, Supemán, Batman, Tom and Jerry*) así como adaptaciones de novelas de autores brasileños.

En 1970 se efectúa un congreso organizado por Lipzyc, director de la Escola Panamericana de Arte de Sao Paulo, y Exposición del Museo de Artes Decorativas de París, en 1967.

En 1976 el Congreso de Piracicaba, producción brasileña y retrospectiva del periódico *Pilote*. La nueva generación imita las historietas *underground* de los Estados Unidos.

En Argentina aparecería en 1863 la revista *El Mosquito*, considerada como la primera revista con humor político nacional.

Durante 1904 se publican historietas políticas y humorísticas en PBT para "jóvenes de 6 a 80 años". En 1922 surge *Pancho Talero* (tema del esposo sometido por su mujer) de Lantén; *Columba* funda la revista *Páginas de Columba*, en la que se publicará *Jummy y su pupilo*, primera serie en la que se mantiene el suspenso de un número al otro. En 1929 se edita *El Tong*, que es la primera revista dedicada por completo a la historieta,

Después, en 1930 aparecen las primeras historietas periodísticas en *Crítica*, creadas por Botana, donde Rojas resume un crimen en historieta. En 1931 *Crítica* publica las primeras historietas a



Fig. 27. Fosforito.

color. Entre 1932 y 1935 se editan las historietas humorísticas o dramáticas de Ciernen. En el periodo 1934-1937 Cazaneuve elabora historietas de aventuras. En 1937 se publica *Latitud 21*, de Fidiás, ficción en la que los japoneses invadían los Estados Unidos. Desde 1938 se hacen adaptaciones de novelas de aventuras en historieta; un ejemplo de estos trabajos lo constituye el *Miguel Strogoff* de Salinas.

Posteriormente, para 1945 se inicia la "edad de oro" de la historieta argentina (aparición de guionistas). Entre ese año y 1947 Adderio ilustra, en *Intervalo*, obras maestras como *Hamlet, Los miserables, El rey Lear*, Rivas sigue el mismo camino con *Don Quijote de la Mancha, La isla del tesoro, El mercader de Venecia*.



Fig. 28. Mafalda, de Quino.

En el periodo de 1948 a 1950 Surameris adquiere historietas en Europa. En 1950 se publica *Diario Malbarán*, la primera serie policíaca de Freixas; asimismo, el mercado reclama series nacionales, al tiempo que artistas europeos llegan a trabajar en Argentina (Pratt, Ongaro, Pavone y algunos más). En 1951 aparece *Fosforito* (Fig. 27), de Mordillo. En 1957 Roume y López publican con Pratt dos revistas mensuales: *Frontera* y *Hora Cero*. En 1958 se funda *Syndipress*, sociedad de historietistas.

En 1962 Quino crea a *Mafalda* (Fig. 28), personaje que se concibió inicialmente para publicidad, pero que pronto se convirtió en la serie más difundida en el mundo y cuyos mensajes contundentes interesan más a los adultos que a los niños.

Aunque, según Néstor Giunta, en la página [www.todohistorietas.com](http://www.todohistorietas.com), la aparición de *Mafalda* es un año más tarde:

Pero, indudablemente el hecho más sobresaliente de la década lo constituye la creación de "Mafalda". En 1963 Quino comienza a afianzarse como dibujante y publica su primer "libro", Mundo Quino, recopilación de los chistes sin palabras que habían aparecido en las revistas en las que él colaboraba, y dibuja una "tira" con una familia tipo: una madre, un padre (en cuyos rasgos ya reconocemos a los padres de Mafalda) y un nene, con la aparición esporádica de una hermanita (Mafalda), que crea para una campaña publicitaria que le encarga la línea de artículos electrodomésticos Mansfield, y que nunca se lleva a cabo.

(Giunta, 2000, <http://www.todohistorietas.com.ar/>, Argentina.)

En esa misma década aparece *Mort Cinder* de Breccia y Oesterheld. En 1968, se realiza la Primera Bienal Mundial de la Historieta; asimismo se edita una historieta con la *biografía del Che Guevara* hecha por Breccia y Oesterheld. Al comenzar los setentas hay una baja considerable en la historieta humorística; los dibujantes del decenio anterior se revelan en *Top*, periódico de César Spadari. En 1972 se publica *450 años de guerra al imperialismo*, de Oesterheld y Duranona (la serie se interrumpe con la caída del peronismo); se lanza igualmente *Satiricen*, revista humorística que prohibió la presidenta misma, en octubre de 1974 (por atentar contra la constitución), hecho que indujo al editor a publicar *Chaupinela* en 1975 con el mismo equipo. En 1975 surge *Sonoman*, superhéroe creado por

Oswal. En 1978 aparecen diez nuevas revistas y al año siguiente se organiza la Primera Bienal de Córdoba.

En los ochentas la producción argentina obtiene reconocimiento en el plano mundial, tanto por la calidad de los dibujantes como por la de los guionistas, manteniéndose actualmente como potencia del cómic.

Ya a inicios de la década de los noventas, en Argentina se popularizó fuertemente la cultura del cómic.

la "comicanía" que ya comenzaba a insinuarse en los últimos años de los ochentas hace que empiecen a abundar en la zona céntrica primero, y en los barrios más importantes, después, los "Comic Shops" (o Comiquerías), liderados por "El Club del Comic", pionero en el rubro, en los que el público, sobre todo el más joven, se vuelca en masa. (Giunta, 2000)

En la última década la historieta argentina no la ha pasado demasiado bien, pues a causa de las crisis entre otros factores, la producción de historieta ha mermado.



Fig. 29. Página de Operación Bolívar.

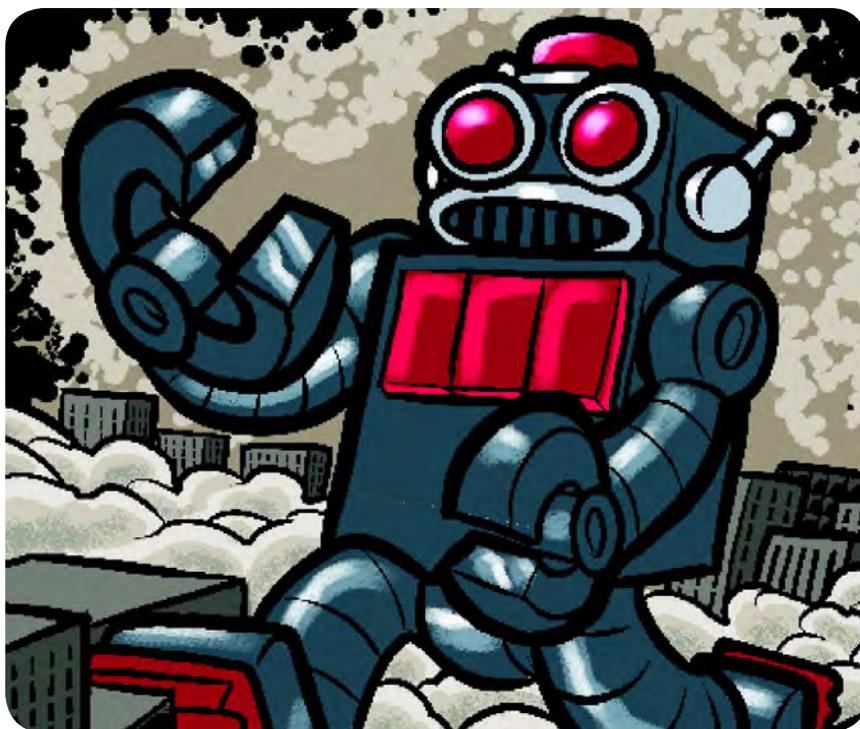


Fig. 31. Viñeta de Bef.



Por la caída de la convertibilidad (en Diciembre de 2001), el aumento de los costos paraliza a los pocos que se animaban a la autoedición, y por bastante tiempo no aparecen nuevas publicaciones de historieta argentina. Para peor, en el año 2001 cierra la famosa editorial "Columba", siendo la que por más tiempo publicaría historietas en el país. Por otra parte, pasa el furor de las "comiquerías", y van cerrando una a una, quedando solo unas pocas. (Giunta, 2000.)

Regresando al contexto nacional, cabe mencionar que a pesar de que podría observarse un decremento en las publicaciones, han surgido nuevos valores de alta calidad en el medio de la narrativa gráfica. Entre 2005 y 2010 han surgido editoras que han apostado a la novela gráfica algunos tirajes con éxito. Tal es el caso de *Caligrama* (2006) y *Resistencia* (2007), las cuales tienen en su ca-

Fig. 30. Viñeta de Patricio Betteo.

tálogo obra de Clément (Fig. 29.), Bachan, Bef, Betteo (Fig. 30.) y Tony Sandoval, entre otros.

A partir del camino que se abre al dar su merecido lugar a la novela gráfica, se han abierto al arte secuencial otros espacios en editoriales. Tal es el caso de *Sexto piso*, que en 2010 ofrece en su catálogo la novela gráfica *Moby Dick*, de Denis Deprez y Jean Rouaud. Por su parte, la editorial *Jus* convocó a un concurso en julio de 2010, quedando como ganadores Betteo y Augusto Mora, cuyas novelas gráficas se presentaron en la edición 2010 de la FIL de Guadalajara. La otra casa editora es *Almadía*, la cual lanzará a inicios de 2011 un texto de Villoro ilustrado por Bef (Fig. 31.). Como puede apreciarse, la narración gráfica mexicana poco a poco va tomando su lugar en el ámbito editorial como género mercedamente reconocido.

A continuación se presentan algunas características principales de la narrativa gráfica; no obstante, se hace de una manera un tanto superficial, puesto que todo esto se retoma y además se profundiza en el capítulo tercero (Perspectiva teórica de Will Eisner)

En el diccionario y en el común denominador, la historieta o cómic no tienen un lugar precisamente honorable, más bien se pormenoriza esta expresión gráfica a causa de que en sus inicios

el público al que iba dirigido era la población infantil o a quienes no poseían una amplia cultura, de tal modo que la historieta quedó “satanizada” y se le relegó a los niños o a los adultos “inmaduros” o de escasa cultura.

De esta manera, siendo la historieta habitualmente tomada en cuenta tan solo como una serie de “cuadritos” con “monitos”, conviene ampliar la percepción acerca del arte secuencial.

Quien da una definición bastante rica –aunque ligeramente cargada– es Scott Mc Cloud, quien en su libro *Entender el cómic* brinda una definición en base a los elementos que hacen al cómic

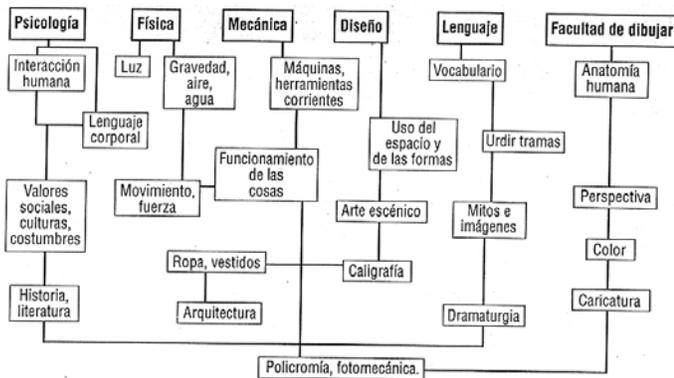


Fig. 32. Disciplinas que tienen que ver con comic según Will Eisner.

y a lo que éste contiene ya hecho, de tal modo que la definición queda como “Yuxtaposición de imágenes en una secuencia deliberada”

Se aclara que entran en juego los términos “tiempo” que lleva a “secuencia”, “historia” que lleva a “narración” y “gráfica” que es el otro ingrediente esencial para que pueda haber historieta.

Otra definición que es fácil de entender si se conocen los términos, es que la historieta no es otra cosa que el híbrido de la literatura y la gráfica, en donde la secuencia se da a través de una serie de viñetas o paneles que contienen imágenes, y que en conjunto, cuentan una historia.

La narración gráfica o arte secuencial (términos acuñados por Will Eisner) es un concepto un tanto difícil de definir, puesto que resulta una disciplina que posee aplicaciones de otras tantas (Fig. 32. ).

La historieta se vale recursos gráficos que propios del cómic, tales como los códigos cinéti-

cos, las onomatopeyas, los estereotipos, el uso de texto, los globos de diálogo, entre otros.

Aunque la narrativa y la gráfica son los principales implicados en la historieta, los conocimientos y disciplinas que tienen que ver directamente son: psicología, física, vestuario, entre otras.

La narrativa gráfica tiene una versatilidad tal, que se podría manejar cualquier tema a través de sus viñetas, esto se debe a que el único requisito para realizar un cómic de tal o cual tema, es respetar los elementos mínimos del factor tiempo en un respeto a la secuencia, pero de estos factores se profundizará en el tercer capítulo.

El cine y los cómics se sirven de la imagen para contar una historia. Utilizan la continuación sucesiva de imágenes y también el texto o diálogo. Pero a diferencia del cine y teatro, que están posicionados como medios artísticos, el cómic continúa esforzándose por tener reconocimiento, pues se le continúa teniendo como algo “inferior”, a pesar de tener más de un siglo de aparecido. (Eisner, 1998:3.)

De sesenta años a la fecha se ha dado un boom de imágenes, al mismo tiempo que la tecnología ha sido la causa de que las imágenes sustituyan poco a poco al texto. En la actualidad, la alfabetidad visual es tan amplia, que ya es parte de las habilidades de comunicación del ser humano contemporáneo, así lo percibe Eisner:

La segunda mitad del siglo XX ha sufrido un cambio en cuanto a la definición de la alfabetización. La proliferación del uso de imágenes fue impulsada por el crecimiento de una tecnología que exigía cada vez menos letra que leer. Desde las señales de tráfico a los folletos de modo de empleo, la imagen respalda a la palabra y en ocasiones llega a sustituirla. En efecto, el alfabeto visual se ha incorporado a la colección de habilidades que requiere la comunicación de este siglo. Y los cómics están en el centro de ese fenómeno. (Eisner, 1998.)

Como leer historietas es sumamente sencillo, se ha generalizado la mala reputación de estar destinadas a personas de nivel cultural/educacional dudoso. Esto lo ha provocado la permanencia de numerosas publicaciones que no ofrecen sino un entretenimiento a partir de violencia y sexo sin motivo ni razón más que el de utilizarse para captar más “lectores”. Así que no sorprende que mucha gente no le tenga fe.

Durante mucho tiempo se le ha considerado al cómic como una amenaza a la alfabetización, puesto que se le daba más importancia a las ilustraciones que al contenido literario, llevando a la idea errónea de generalizar a la narrativa gráfica a causa de los cómics que predominaban en el mercado:

La primacía del dibujo en el formato de cómics tradicional hizo que se pusiera más énfasis en el grafismo que en su contenido literario. Por ello, no tiene nada de sorprendente que a los cómics, en cuanto a lectura, se les viera como una amenaza contra la alfabetización, pues por alfabetizada se tiene a la era pre-visual y electrónica. (Eisner, 1998.)

En su influyente libro *THE MEDIUM IS THE MESSAGE*, Marshall McLuhan y Quenton Fiore señalan "... En la forja de las sociedades siempre ha pesado más la naturaleza de los medios con los que se comunica el nombre que el contenido de la comunicación." Tal ha sido el destino de los cómics. Su formato y sus imágenes coloreadas han dado por sentado que su contenido era muy sencillo. (Eisner, 1998:4.)

Pero algunos autores de cómic comenzaron a preocuparse por el contenido literario, y fue en la segunda mitad de los sesentas cuando emergió el movimiento *underground* de artistas que tuvieron un trato directo con el mercado y surgieron muchísimas tiendas de cómic. Ya se comenzaba a ofrecer un abanico amplio de temas para la narración gráfica, por lo que se amplió el rango de edades de los lectores.

Por fin el cómic buscaba vérselas con temas que hasta entonces habían sido considerados sólo propios del libro, el teatro o el cine. La autobiografía, las reivindicaciones sociales, las relaciones humanas y la historia eran temas por los que ahora se interesaban los cómics. Empezaron a proliferar las novelas gráficas dirigidas a "los adultos". La edad media de los lectores fue en aumento. El mercado para la innovación y los temas adultos amplió sus fronteras. A raíz de esos cambios, un grupo más sofisticado de talentos se sintió atraído por el medio y formuló sus pautas. (Eisner, 1998.)

La historieta no fue bien recibida por todos, pues hubo (y hay) personas que dudan con fran-

co convencimiento que la historieta era incapaz de manejar temas serios.

Esto da una idea acerca de la situación vivida por artistas del cómic que deseaban desenvolverse en el medio de la cultura literaria. Se han generado debates sin término, sin embargo ha aumentado el número de guionistas y dibujantes que se toman en serio la temática del cómic. Eisner estaba convencido plenamente que lo que moverá (actualmente lo mueve) a los libros de narración gráfica es el contenido literario, más que el dibujo.

Aunado a esto, está la situación en la cual crecen los niños actualmente. Son expertos en el entendimiento de imágenes a causa del bombardeo del cual son objeto por parte de los medios y la tecnología, de tal modo que puede decirse que el cómic forma parte de sus herramientas de comunicación cotidiana.

"No parece haber límite a las ambiciones del cómic... Los acostumbrados a escudriñar columnas de textos tienen dificultades para asimilar los caprichosos globos de diálogos de los cómics mientras saltan de imagen en imagen. Pero a la nueva juventud educada con la televisión, los ordenadores y los videojuegos, procesar información verbal y visual en varios niveles y al mismo tiempo les parece no sólo natural, sino preferible". (Eisner, 1998.)

## • El cómic como medio

Rumbo al siglo XXI la lectura fue influenciada y cambiada por los medios electrónicos, de tal forma que la pantalla hizo el "milagro" de convertir el texto impreso en un asunto discontinuado. (Eisner, 1998:5.)

Actualmente, la mayoría de la gente, acostumbrada a mirar programas o películas invierte demasiado poco esfuerzo para asimilar alguna idea transmitida con imágenes. Se prefieren las imágenes dinámicas a las letras estáticas, sin embargo, afortunadamente, el texto impreso continúa siendo necesario. En pantalla se aprecia una secuencia en movimiento y con uso de sonido. En este punto se puede considerar al cómic como un híbrido de ambos, pues es impreso y posee secuencia mediante el uso de imágenes.

Los actores se convierten en gente "real". Y lo más importante, mirar películas instituye un ritmo de asi-

milación. Es un desafío directo contra la letra impresa y estática. Acostumbrado al ritmo de la película, el lector se impacienta ante las parrafadas de texto, porque se ha habituado a asimilar historias, ideas e información deprisa y con escaso esfuerzo. Como sabemos, los conceptos complejos se digieren con mayor facilidad cuando son reducidos a imágenes. Sin embargo, la comunicación impresa, como fuente de ideas en profundidad, sigue siendo un medio viable y necesario. En realidad, responde al desafío de los medios electrónicos a través de la fusión. El producto de la lógica permutación es una asociación de palabras e imágenes. A la configuración resultante, que llena un hueco entre el libro y la película, se le llama cómic. (Eisner, 1998)

Scott Mc Cloud describe en su libro *"Entender el cómic"* (1993) cómo los cómics son como un "barco que puede contener cualquier cantidad de ideas e imágenes". Para entender mejor, es necesario tener en cuenta al barco como un comunicador.

Cuando se lee un cómic, a diferencia de leer un texto impreso en el cual mientras se lee se van formando imágenes mentales de la información leída (se suscitan procesos mentales que transforman la palabra en imagen); se simplifica el proceso, pues la imagen ya se da (Fig. 33. ). Sin embargo se utilizan las imágenes a modo de lenguaje, de tal forma que si también se leen las imágenes, bien puede considerarse como literatura:

El proceso de lectura en el cómic es una extensión del texto. La lectura de un libro supone un proceso de lectura que convierte la palabra en imagen. Eso se acelera en el cómic, que ya proporciona la imagen. Cuando ese proceso se realiza como ha de ser, va más allá de la conversión y la velocidad y se convierte en un todo perfecto. Esta peregrina forma de lectura merece, de todas, ser considerada como literatura, ya que se sirve de imágenes como si fuera un

lenguaje. Puede apreciarse su relación con la iconografía y pictografía de la escritura oriental. (Eisner, 1998:6.)

El lenguaje de la narración gráfica, en el uso pleno de sus recursos, es un eficaz vehículo para transmitir ideas, pues al fusionar imagen y literatura, se convierte en un medio con características propias:

Al utilizarse este lenguaje como medio para contener ideas, deja a un lado la característica de distractor visual, de tal manera que la historieta se transforma en un medio narrativo, que bien puede tener una amplia gama de destinatarios. (Eisner, 1998.)



Fig 33. Cómic de Luis García

# CAPÍTULO II

## Caracterización de fenómeno migratorio



El fenómeno migratorio, cuyas causas y repercusiones no son solamente económicas, causan tanto una mejora del nivel de vida y cambios en las costumbres, como un abandono a la tierra natal, alejamiento de la familia, dificultad en la comunicación o quizá haberse quedado en el camino. Todos estos factores, que si bien tienen que tener un detonante económico, sus características dan un tinte único y lleno de riquezas vivenciales, unas sombrías, otras más alegres o trágicas; y estos tintes y riquezas vivenciales son los elementos que nutren las historias que son motivo de este documento.

Las historias que se presentan en la segunda mitad de ésta investigación son parte de la novela gráfica titulada "Migrantes", escrita por Rolando Aguilera Zárate, quien reside en Ciudad Victoria, Tamaulipas, y que por su cercanía con la franja fronteriza conoce desde un ángulo más cercano a la meta de quienes migran hacia Estados Unidos, y propone en la obra "Migrantes" una visión del fenómeno desde la perspectiva de los migrantes, y así poder echar un vistazo a lo que viven tanto al salir de sus hogares como lo que les sucede en el peregrinar hacia una vida mejor y al estar en el destino esperado. A través de esa narración en verso sin rimas, pensada para generar una ilustración por renglón, Rolando Aguilera deja ver parte de la naturaleza humana, sobre todo en su lado sombrío, para generar una novela gráfica que permita al espectador sentir algo más que datos de la prensa y estadísticas quizá frías.

Está claro que antes de entrar de lleno en la novela gráfica es necesario empaparse un poco de la información básica del fenómeno migratorio, enfocándose en especial en lo que sucede en la frontera México-Estados Unidos.

La migración de mexicanos a tierras norteamericanas no es algo novedoso, pues éste fe-

fenómeno se dio desde hace bastante tiempo. Lo que es relativamente nuevo es la cantidad de medidas anti-migratorias que el vecino país ha implementado desde la década de los noventa, agudizándose sobre todo después de los atentados que sufrieron los Estados Unidos el 11 de Septiembre de 2001.

Se sabe que de la población de más de ocho millones de indocumentados, más de la mitad son de origen mexicano. También que cada año llegan 250,000 más.



Fig. 34. Exposición *Éxodos* de Helen Escobedo.

Algunas características de  
migrantes mexicanos permanentes.  
Conapo 2002

- De los 9.5 millones de mexicanos que residen permanentemente en Estados Unidos el 54 por ciento ingresó entre 1990 y 2002.
    - Sólo el 21 por ciento ( 1'995,000) cuenta con la ciudadanía estadounidense.
    - De la población nacida en México residente en Estados Unidos 55 por ciento son hombres y 45 por ciento mujeres.
    - El 87 por ciento se encuentra en edad laboral.
    - Del total de residentes 13 por ciento es menor de 15 años, 70 por ciento se encuentra entre los 15 y 44 años 17 por ciento tiene 45 años o más.
    - 74 por ciento de los residentes de 25 años o más tiene escolaridad inferior a la preparatoria
      - completa, 24 por ciento tiene una escolaridad de preparatoria completa o estudios de licenciatura
      - incompleta y 2 por ciento cuenta con estudios de licenciatura y postgrado.
    - Uno de cada diez integrantes de la Población Económicamente Activa trabaja en la agricultura.
    - Dos de cada tres residentes de 16 años de edad son económicamente activos y uno de cada tres es inactivo.
      - El 45 por ciento de 16 años y más recibe ingresos inferiores a 10 mil dólares anuales, 37 por ciento gana entre 10 mil y menos de 20 mil dólares y 18 por ciento obtiene alrededor de 20 mil dólares o más. La población de menores ingresos se concentra entre aquellos que entraron a los Estados Unidos en fechas más recientes: 10 por ciento de los migrantes que entraron en los noventa reciben más de 20 mil dólares anuales en la misma situación se encuentran quienes entraron en los años ochenta.
    - Alrededor del 25 por ciento de los residentes viven en situación de pobreza.
      - La tasa de desocupación asciende a 6 por ciento.
- Fuente: CONAPO, Migración mexicana hacia los Estados Unidos, México, p.3.(s/a, s/f, [www.conapo.org.mx/prensa/migración.htm](http://www.conapo.org.mx/prensa/migración.htm), consulta: Febrero 2009.)

Hablar de migración durante el segundo lustro del año dos mil podría ser tratar acerca de un tema cotidiano, trivial para algunos, sumamente importante para otros; pero sin duda producto de las tendencias económicas que rigen el mundo en este momento, pues es conocido ampliamente que a causa de la desigualdad que se marca sobre todo en países en vías de desarrollo, los habitantes suelen abandonar su patria de origen para buscar oportunidades laborales y de mejora económica.

El fenómeno de la migración entre países pobres y ricos no es nuevo ni privativo de México y Estados Unidos. De hecho la presión migratoria de los países del sur hacia los del norte es una manifestación creciente en todo el mundo, que no se modificará mientras no se generen las oportunidades de empleo digno en los países expulsores de emigrantes pobres. Lo que sí es

un hecho es que el fenómeno de migración masiva más intenso en el mundo se da actualmente entre México y su vecino del norte. (Bautista Villegas, 2008)

La frontera México-Estados Unidos es, quizá la más comentada en los medios masivos de información, puesto que el país más poderoso del mundo tiene la fama de brindar un trabajo con salarios dignos a las personas que tienen la oportunidad de trabajar ahí.

Se sabe también que a causa de la situación económica que prevalece en México, la mayoría de la población se encuentra sumida en la pobreza, y en los últimos sexenios se ha agudizado a tal grado que la migración más numerosa a nivel mundial de las naciones en vías de desarrollo hacia un país con una economía más estable, se da en esta frontera. Es normal ver, sobre todo entre jóvenes de un nivel socioeconómico medio bajo y bajo, quienes difícilmente pueden acceder a un nivel de vida digno en el país; sobre todo en zonas claves, mejor conocidas como los estados expulsores de migrantes; todo esto a causa de la injusta repartición de la riqueza y la falta de oportunidades para la mayoría de los habitantes de México.

Adicionalmente, ha ido creciendo la opinión de que la presión migratoria proveniente de México se debe en buena medida a la incapacidad del gobierno mexicano para generar los empleos que su población requiere, y que este asunto está vinculado al alto grado de corrupción que ha permeado entre amplios sectores de la población y del gobierno mexicano.<sup>22</sup> Durante el debate sobre la procedencia o no del apoyo de mil 400 millones de dólares propuesto por el presidente George Bush para ser entregado al gobierno mexicano con objeto de fortalecer la lucha contra el narcotráfico, el senador republicano Tom Tancredo dijo: "México es en sí un cártel de droga. Es difícil decir dónde termina el gobierno y dónde empieza el cártel". (Bautista Villegas, 2008)

Es conocida la problemática que existe dentro de la sociedad mexicana a partir de los manejos de recursos en las esferas de poder y del gobierno, lo que provoca que los recursos destinados a los sectores vulnerables no lleguen a su objetivo, de tal forma que no se da la oportunidad de acceder a un modo de vida digno a partir de las oportunidades de trabajar.

El fenómeno migratorio México-Estadounidense no es nuevo. Casi tres décadas después de la consumación de la independencia surgen evidencias de la inmigración con la firma del tratado de Guadalupe Hidalgo, hecho que dio desprestigio al ex presidente Antonio López de Santa Anna, quien a causa de estos eventos se le considera un traidor a la patria.

Los primeros registros formales de inmigración de origen mexicano se remontan a la firma del Tratado de Guadalupe Hidalgo en 1848. La presencia de ciudadanos mexicanos por nacimiento no rebasaba los 30 mil. (Bautista Villegas, 2008)

Una vez anexados los territorios de Alta California, Arizona, Nuevo México y Texas a los Estados Unidos, comenzaron a debilitarse los derechos de los mexicanos que vivían en esa región. También surgieron actos racistas en contra de los mismos.

La política migratoria restrictiva de los gobiernos estadounidenses coincide cuando los movimientos migratorios de México, de China y del sur de Europa empiezan a incrementarse. Leyes Migratorias de 1875, 1882 y 1891 aprobadas por el Congreso de Estados Unidos, (s/a, s/f, [www.sre.gob.mx/laredo/pro\\_hist.htm](http://www.sre.gob.mx/laredo/pro_hist.htm))

En aquellas épocas surgieron restricciones por parte del gobierno estadounidense al emitir una ley que impedía el trabajo legal en el vecino país, según información obtenida en la página del consulado general de México en Laredo y en un ensayo de Enrique Bautista Villegas.

La Ley de inmigración de 1917, restringe la inmigración legal de trabajadores mexicanos. Sin embargo, la demanda de los productores del suroeste obligó al Departamento de Inmigración a facilitar la entrada de jornaleros. Se instrumentó un primer programa de contratación de trabajadores, que empleó a más de 80 mil mexicanos. (s/a, s/f, [http://www.sre.gob.mx/laredo/pro\\_hist.htm](http://www.sre.gob.mx/laredo/pro_hist.htm)) (Consulado general de México en Laredo)

“La Ley de Inmigración de 1917 restringió la inmigración legal de origen mexicano. Sin embargo, la demanda de trabajadores agrícolas en Texas y California obligó al Departamento de Inmigración a establecer un programa de jornaleros que permitió dar empleo a más de 80 mil mexicanos.” (Bautista Villegas, 2008)

La migración, desde antes de la revolución fue un suceso que comenzó a darse cuando la frontera se trasladó hacia el sur, cuando se perdió esa gran cantidad de territorio; posteriormente cuando se desató la primera guerra mundial, los Estados Unidos requirieron quien supliera a quienes se había marchado a la guerra, de tal modo que se dio un considerable flujo de migrantes, todos con distintos objetivos y quehaceres con el fin común de trabajar en Estados Unidos.

Ante todo hay que distinguir que la migración mexicana no es homogénea (en la década de 1920, ya se distinguían varios tipos de migrantes: el agrícola, el obrero, el profesional), y también que atraviesa por diferentes estadios, porque cada uno conforma tipos humanos diferentes. (Hiriart, Hugo y otros, 2002:87)

La crisis de 1929 fue el suceso que provocó los primeros grupos anti migrantes, puesto que el gobierno estadounidense repatrió a bastantes mexicanos con el argumento de dicha crisis.

Décadas después se da un aumento en el flujo migratorio cuando estallan las guerras mundiales, sobre todo durante la segunda guerra mundial, cuando los ciudadanos norteamericanos se encontraban fuera de casa peleando por los intereses de su patria, se requirió de un enorme número de mano de obra para seguir produciendo, principalmente el campo. Fue cuando surgió el programa “Bracero” en donde se les daría empleo temporal a un gran número de mexicanos.

“En los Estados Unidos los trabajadores migrantes extranjeros fueron contratados bajo el patrocinio del Acuerdo Bracero de 1942, mediante el cual durante los siguientes 22 años fueron contratados y trasladados 4.6 millones de trabajadores mexicanos. Aunque el Programa concluyó en 1964 la demanda de trabajadores mexicanos continuó.” (CESOP, 2003: 15)

En la década de los 40s, aunque México estaba pasando por una racha de crecimiento, la segunda guerra mundial fue el factor que hizo que los Estados Unidos realizaran una contratación temporal de mexicanos.

En esta misma década los Estados Unidos entraron a la Segunda Guerra Mundial por lo que su fuerza de trabajo fue enviada a los frentes de guerra o absorbida por la industria bélica, que pagaba los salarios más altos. De esta manera los Estados Unidos y México firmaron un acuerdo mediante el cual trabajadores mexicanos podían ingresar a los Estados Unidos con la

finalidad de suplir temporalmente a los obreros norteamericanos. Este acuerdo, que se conoce con el nombre de Programa Bracero, se mantuvo vigente desde 1942 hasta 1964. (Torres Hinojosa, s/f, <http://www.monografias.com/trabajos17/migracion-mexicana-usa/migracion-mexicana-usa.shtml> )

A partir de estos hechos, la palabra “bracero” se usaría para denominar a quienes se van a trabajar a EU.

Con la aparición de las crisis en los ochentas, se dió otro aumento en la migración, pues el país no tenía (este problema continúa) la capacidad de brindar oportunidades en esos tiempos difíciles a una gran parte de sus habitantes. Y el fenómeno sigue vigente, pero se puede decir que a partir de esas crisis comenzó a agudizarse el problema.

Una parte importante del histórico flujo migratorio de México hacia Estados Unidos y de su agudización a partir de la década de los años ochenta, tiene su origen en la incapacidad de generar los empleos suficientes, y garantizar salarios cercanos a los que se pagan allende la frontera. Más aún, a partir de la crisis económica de principios de los ochenta, y durante las recurrentes recaídas de los gobiernos de Miguel de la Madrid, Carlos Salinas de Gortari y Ernesto Zedillo, se acentuó el déficit de creación de empleos formales y los salarios perdieron su capacidad adquisitiva, perpetuando la deformación económica y social estructural que está vigente en el país y que ha imposibilitado hasta ahora revertir o disminuir los flujos migratorios hacia Estados Unidos. (Bautista Villegas, 2008)

Conforme ha pasado el tiempo, el gobierno estadounidense ha endurecido su postura ante la creciente inmigración en el sureste de su territorio; tomando medidas extremas que cuestan miles de vidas, pero que no frenan la migración, tales recursos han sido el fortalecimiento de la patrulla fronteriza y la construcción del muro kilométrico en la frontera. Por un lado se habla de las oportunidades, e igualdades comerciales entre los dos países, pero las acciones en la frontera reflejan una competencia desleal con tintes racistas.

Para mejorar el nivel y la calidad de las relaciones entre México y Estados Unidos es fundamental llevar a cabo un análisis autocrítico de la actitud que ha caracterizado a los gobiernos de ambas naciones respecto a su país vecino. Es necesario, además, encontrar nuevas vías para atender el problema de la migración de

trabajadores mexicanos por necesidad, partiendo de la base de que si bien es un problema que se genera en México, tiene efectos sustantivos en los dos países dada su vecindad y su cada vez mayor vinculación económica. (Bautista Villegas, 2008)

Es notorio también, que estados Unidos y México –pudiendo considerarse negativo o positivo- están marcadamente unidos por ese ineludible asunto de la frontera, y es una realidad que la población de habla hispana en territorio estadounidense va en aumento, y que la mayoría de ese sector en esa patria es de origen mexicano. Siguen predominando en el panorama migratorio los inmigrantes mexicanos, con sus eficaces canales de paso a Estados Unidos, vigentes desde antes de la Segunda Guerra Mundial. En el decenio de 1990, del 25% al 30% del total de la inmigración en Estados Unidos estuvo compuesto exclusivamente por mexicanos (comprendidos los cálculos más recientes del volumen de la inmigración mexicana indocumentada). (Papademetriou y Kimberly A. Hamilton, 2004: [www.lettraslibres.com](http://www.lettraslibres.com))

La población de origen mexicano es de una impresionante mayoría en algunas ciudades estadounidenses. Se sabe que la segunda ciudad con más mexicanos en el mundo después de la Ciudad de México es Los Ángeles.

Existen ciudades como Santa Ana, California y El Paso, Texas, donde la población mayoritaria es de origen mexicano. El porcentaje de población hispana en diversas ciudades norteamericanas rebasa actualmente el 30%, cifra que consolida el poder latino en entidades tan importantes para la federación como California. (Campuzano, Margarita, 2000: [www.lettraslibres.com](http://www.lettraslibres.com))

Regresando al asunto de los inmigrantes (los ilegales), se dice que la gran mayoría llega al país clandestinamente, uniéndose a este séquito las personas que se convierten en ilegales cuando sus documentos se han vencido.

Cerca de tres quintas partes del total de los inmigrantes no autorizados ingresan ilegalmente en el país; el resto se queda después de vencerse sus visas. (Papademetriou y Kimberly A. Hamilton, 2004: [www.lettraslibres.com](http://www.lettraslibres.com))

Sin embargo, ilegal o no, la mano de obra que proviene de países en donde las oportunidades usualmente no llegan a la mayoría; es más va-

lorada por numerosos empleadores del país vecino. Se sabe que los compatriotas el otro lado de la frontera norte son altamente cotizados por “chambeadores” y estar dispuestos a laborar fuertes jornadas por un pago que a los patrones no les es gravoso y a los trabajadores les atrae. Los inmigrantes sin calificación, legales e ilegales, han constituido un importante rescate para las empresas que funcionan con márgenes reducidos y, definitivamente, para las grandes actividades industriales y agrícolas que necesitan trabajadores poco calificados. (Papademetriou y Kimberly A. Hamilton, 2004: [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

No se puede negar que la comunidad mexicana que trabaja en las empresas yanquis ha permitido un beneficio mutuo entre los patrones y el trabajador, estableciendo la más de las veces una especie de simbiosis, la cual actualmente se ha visto amenazada a partir de medidas que el gobierno estadounidense ha implementado. El valor de los efectos económicos ascendentes y descendentes de la expansión lograda por la inmigración en las industrias que dependen de los inmigrantes; las posibilidades comerciales alcanzadas o ampliadas gracias a los inmigrantes, y el valor económico del propio capital de los empresarios inmigrantes y de sus inversiones personales. (Papademetriou y Kimberly A. Hamilton, 2004: [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

Al ver la manera en cómo ha crecido –y continúa creciendo– la población no autorizada de migrantes, el gobierno de los Estados Unidos ha establecido desde propuestas de leyes hasta operativos que pretenden frenar el flujo de ilegales en su país.

Éste fenómeno tuvo una acentuación en la década de los noventas, cuando se aprobó la famosa “ley 187” que se consideró racista y que atentaba contra los derechos de los “mojados”, así como la construcción del muro y de los recursos que han fortalecido a la patrulla fronteriza. Las bardas se hacen más grandes, los operativos más frecuentes y su tecnología se perfecciona para contener su avance. Sin embargo, la ley de la oferta y de la demanda se impone y los ríos de migrantes latinos en busca de empleo no dejan de fluir hacia Estados Unidos. (Campuzano, Margarita, 2000: [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

Con el empuje que se le dio a la *border patrol* los migrantes que pasaban “al otro lado” por

vías tradicionales, al ver reducidas considerablemente las posibilidades de ingreso a los Estados Unidos comenzaron a entrar por otras zonas sin importar los riesgos.

Quienes se van del país saben que aquí no se encuentra el abanico de oportunidades para laborar y ser remunerado justamente; teniendo el antecedente de los gobiernos saqueadores y de la injusta repartición de la riqueza. Es bastante común tener algún pariente o algún conocido que se encuentra en Estados Unidos, y que se fue “de mojado”.

En primer lugar, éste cambio constituye el regreso hacia un patrón anterior a la época de los braceros, cuando los mexicanos inmigraban sobre todo a la costa oeste.

Muchos inmigrantes mexicanos, reales o potenciales, ya no creen que la economía mexicana vaya a mejorar y piensan que, aun cuando lo hiciera, esto no les ayudaría pues la elite mexicana se apropiaría de la nueva riqueza. Estos inmigrantes saben que “la marea alta no salva todos los barcos. (Smith, Robert, 2003: [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

A pesar de que los paisanos trabajan duramente, existen también las cuestiones segregacionistas de parte de un sector radical en la sociedad yanqui.

Algunos patrones deciden los límites de sus empleados dependiendo de su origen. Se puede observar que muchos empleados se mantienen en el mismo nivel a causa de su situación, tanto racial como ilegal.

si bien Estados Unidos adora a los inmigrantes cuando trabajan más duro que cualquiera, se cansa de ellos cuando quieren el mismo salario y las mismas condiciones de trabajo y vivienda que los estadounidenses de origen. Además, los hijos de esos inmigrantes deben negociar su propio futuro dentro de las jerarquías raciales y étnicas locales. (Smith, Robert, 2003: [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

Con la apertura del TLC se “abrió” la posibilidad de un intercambio más equitativo en materia de economía al permitir más flujo de productos y servicios entre México y Estados Unidos. Sin embargo se puede apreciar que Estados Unidos ha implantado políticas bastante restrictivas en los términos de recibir trabajadores de una manera legal.

si bien Estados Unidos se ha comprometido a integrar la mayor parte de los mercados en la América

del Norte, paradójicamente ha tratado de evitar la integración de un mercado en particular: el de la mano de obra. Efectivamente, desde 1986, Estados Unidos han emprendido una decidida actividad encaminada a limitar la inmigración y a reforzar la vigilancia de la frontera, esfuerzo que se intensificó en 1994, precisamente cuando entró en vigor el TLC. (S. Massey, 2003: [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

Las pesadas medidas restrictivas que el gobierno de USA fortaleció, comenzaron a reflejarse en los operativos anti migrantes en la zona fronteriza; no obstante esto no disuadió –ni ha disuadido– los fuertes ánimos que los migrantes tienen por colocarse en un empleo en EUA.

La serie de políticas restrictivas promulgadas entre 1986 y 1996 benefició a la patrulla fronteriza. En diez años, pasó de ser un organismo de importancia menor, con un presupuesto inferior al de muchas direcciones de policía municipales, a convertirse en una organización grande y poderosa, con más personal armado que cualquier otra rama del gobierno federal, salvo el ejército, para el 2002 su presupuesto era ocho veces mayor que en 1986, y el número de elementos de la patrulla fronteriza era casi el séxtuplo, con más de 12,000 agentes. (S. Massey, 2003: [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

Con las acciones tomadas por la border patrol y con la gran cantidad de migrantes entrando a territorio estadounidense, pero esta ocasión haciéndolo por las zonas menos vigiladas, es decir, el desierto y las zonas no habitadas; las medidas para restringir a los ilegales han fallado, pero también se han perdido numerosas vidas de quienes salen de su país en busca del anhelado sueño americano.

La desviación de los migrantes indocumentados hacia territorio escarpado entre los lugares de ingreso que estén bien protegidos no sólo redujo las probabilidades de detener a los inmigrantes, sino que incrementó el peligro de que éstos sufran lesiones o mueran, porque, además de tratarse de lugares menos poblados y vigilados, estas zonas desoladas también son más peligrosas. (S. Massey, 2003: [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

Como también se implantaron medidas en contra de los empleadores de mano de obra ilegal, como la aplicación de multas a quienes empleen a personas que ingresaron clandestinamente al país, surgió una oportunidad para algunos que se volvieron intermediarios para ofrecer mano de obra económica, pero esto repercutió en el

suelo de los trabajadores, pues una parte de éste va a parar al bolsillo del intermediario.

Otros optaron por otro medio para seguir contando continuamente con mano de obra indocumentada: adoptaron una nueva pauta de contratación indirecta, a través de subcontratistas. Con un acuerdo de subcontratación, un ciudadano de Estados Unidos o extranjero residente acepta mediante contrato con un empleador proporcionar un número específico de trabajadores por determinado periodo para que desempeñen una tarea definida a determinada tasa de pago por trabajador. (S. Massey, 2003: [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

Estados Unidos, en su afán de frenar la migración ilegal en su territorio tomando medidas extremas que no solamente no funcionan, sino que provocan que una gran parte de quienes trabajan en el país se convenzan de quedarse, de tal modo que no vuelven a sus patrias. Con esto, las oleadas de migrantes se van extendiendo al interior del país, del cual quizá, no saldrán.

Al mismo tiempo que los migrantes se dispersan más extensamente, se quedan más tiempo en el norte. Otra consecuencia perversa de las medidas draconianas de vigilancia de la frontera es que, en vez de impedir que los posibles migrantes salgan de su país, está desalentando a los que ya están en Estados Unidos para volver a su país de origen.

Ley de control y Reforma de la Inmigración (IRCA), pese a su extravagancia, el costoso régimen de vigilancia posterior a la promulgación de la IRCA no produce efectos perceptibles en cuanto a disuadir a los migrantes indocumentados en su intención de pasar a Estados Unidos, ni en lo que se refiere a elevar las posibilidades de detenerlos. Pero sí ha logrado, en cambio, causar cientos de muertes innecesarias todos los años. (S. Massey, 2003: [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

Esté en un extremo, el recién llegado, que emigra por un tiempo determinado con ánimo de regresar a México en cuanto logre juntar algo de dinero; y esté, en el otro extremo, el mexicano de origen, pero ya adaptado a Estados Unidos, ya ciudadano estadounidense de hecho, que no piensa regresar al terruño, es decir el chicano.

(Hiriart, Hugo y otros, 2002, [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

Es (sería) necesario que el gobierno estadounidense tuviera en cuenta las opciones no restrictivas, para ser coherentes con un tratado de

libre comercio que realmente integre todas las posibilidades de economía y permita también el intercambio de mano de obra.

En vez de reconocer la migración de la mano de obra y administrarla con miras a elevar al máximo los beneficios y reducir al mínimo sus costos, Estados Unidos ha utilizado medios cada vez más represivos y cantidades cada vez mayores de dinero para sumergir la circulación cada vez más y mantener la ilusión de una frontera controlada que es milagrosamente porosa a toda circulación menos a la de la mano de obra. Pero, como hemos demostrado, mantener esta ilusión cuesta cada vez más dinero. Ya llegó, pues, el momento de que Estados Unidos abandone sus ilusiones y acepte la realidad, es más, la necesidad, de la integración norteamericana. (S. Massey, 2003: [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

La realidad indica que lo más viable es hacerse a la idea de que las circunstancias existentes en la frontera a partir de las políticas yanquis no darán marcha a tras, y que tampoco esto será suficiente para que quienes buscan oportunidades de una mejor vida en los Estados Unidos sigan ingresando ilegalmente.

A fin de cuentas, tenemos el peor de los mundos posibles: migración mexicana continua en condiciones negativas para Estados Unidos, sus ciudadanos y los propios migrantes. (S. Massey, 2003: [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com))

# CAPÍTULO III

## Perspectiva Teórica de Will Eisner



Para iniciar este capítulo, antes de entrar en materia con la propuesta teórica de este autor, es conveniente dar a conocer de manera un poco más profunda que en el primer capítulo, en el cual se observan algunas de las características del arte secuencial de una manera bastante superficial.

Se dará un recorrido más pausado por las características de la narrativa gráfica, sobre todo en la dimensión temporal, y en esa hibridación de la literatura con lo gráfico, así como un acercamiento a lo que puede denominarse el lenguaje propio del cómic.

Ahora bien, una vez dado un panorama general de la historia del arte secuencial, en este apartado es conveniente dar a conocer los orígenes de lo que actualmente se llama novela gráfica.

- La novela gráfica

En años recientes, con el surgimiento de la novela gráfica en los años sesenta, y que en México se dio durante los ochenta, los temas recurrentes en los cómics comenzaron a diversificarse. Aún así, no abunda el público suficientemente preparado, amén de los defectos en la distribución. No obstante, (lenta y gradualmente aceptada) la historieta ha mostrado su faceta alternativa, la contraria a la idea de que su destino es un público escasamente culto.

Tradicionalmente el cómic mostraba historias breves o episodios de duración corta pero intensa. Desde 1940 hasta la década de los sesenta la industria menospreció al lector de cómics. Los editores pensaban que los adultos que leían cómics eran de escaso rendimiento intelectual. (Eisner, 1998: 141.)

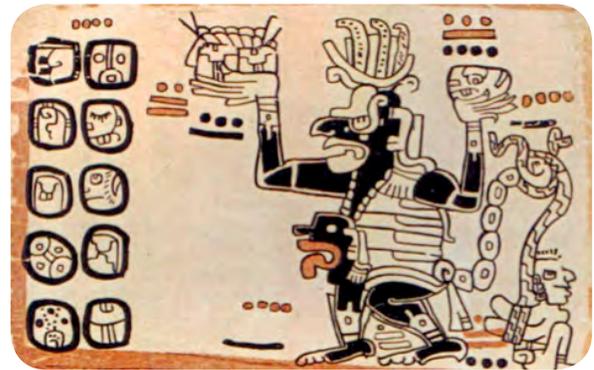


Fig. 35. Códice maya.



Fig. 36. Jeroglíficos egipcios.

No se conocía lo que realmente era una historieta a causa de la estrecha opinión acerca de los cómics. (Mc Cloud, 1993: 3.)

En la antigüedad, la narración gráfica que se llevaba a cabo en códices y jeroglíficos (Figs. 35 y 36.) solamente registraba acontecimientos tanto reales como mitológicos. Además solamente era una minoría la que estaba formada para entender y realizar dicha actividad, el pueblo no tenía

acceso a la alfabetización. Durante el Medievo se trataban temas morales o religiosos, muy directos y sencillos, puesto que estaban dirigidos a un público de formación sumamente básica. Así, el arte secuencial se convirtió en una especie de escritura simplificada que utilizaba imágenes con un significado comúnmente aceptado para llegar al público. Cuando llegaba a haber gente interesada en temas más sofisticados entonces podían tener acceso a dicha información si se alfabetizaban.

En ese sentido, el arte secuencial se volvió una taquigrafía que se servía de estereotipos cuando se dirigía a la gente. Los lectores interesados en temas más sofisticados o en narraciones sutiles y complejas, podían acceder a ella aprendiendo a leer. La aplicación futura del arte secuencial encontraría en este campo sus mayores posibilidades. (Eisner, 1998: 141.)

Según Will Eisner el éxito de la novela gráfica reside en la temática y el soporte final del producto. Así mismo recalca que es mejor no esperar demasiado de los editores, puesto que la gran mayoría posee una visión limitada en lo que a narrativa gráfica, sus autores, calidades y alcances:

El futuro de la novela gráfica se encuentra en la elección de temas válidos y en la innovación de la exposición. Si se acepta el hecho de que, pese a la proliferación de tecnología electrónica, la liviana página impresa seguirá en su sitio en un futuro inmediato, es de suponer que la atracción de un público más sofisticado está en manos de los dibujantes y guionistas dispuestos a correr riesgos. Los editores son sólo catalizadores. No hay que esperar mucho más de ellos. El futuro de este medio está a la espera de participantes que crean de verdad que la aplicación del arte secuencial, con su entrelazamiento de palabras y dibujos, puede lograr una dimensión de comunicación que aporte -es de esperar que a un nivel nunca antes alcanzado- al cuerpo de la literatura toda una reflexión sobre la experiencia humana. Por consiguiente, el cómic ha de mostrar una serie de imágenes y palabras, todas ellas guardando un equilibrio exquisito, dentro de las limitaciones del medio y ante un público ambivalente e indeciso. (Eisner, 1998.)

Pero al hacer historieta las dos herramientas son mente y mano. Independientemente de la tecnología. (Mc Cloud, 2006: 184.)

Es importante aclarar que el estilo, composición, viñetas y globos de diálogo, así como los principios tecnológicos de reproducción siguen siendo la herramienta básica para trabajar. La disposición para convertirse en receptores por parte del público estará en cambio y evolución constante, siempre y cuando el producto le sea relevante y le dé cada vez más. (Eisner, 1998.)

## • Los cómics como forma de lectura

Actualmente, las tiras cómicas de los periódicos; un ejemplo serían las tiras cómicas de José Trinidad Camacho "Trino" en distintos diarios nacionales (Fig. 37 ) o tiras importadas que también se imprimen en periódicos del país (Fig. 38. ) y las revistas de historietas son los principales abastecedores del arte secuencial.

Como el potencial del comic se ha reconocido cada vez más, la calidad alcanzada en cuanto a realización y producción se ha elevado de tal modo que han surgido publicaciones especiales para públicos específicos, tanto en color como en la tradicional realización en blanco y negro. (Eisner, 1994.)



Fig. 37. Tira *Don Taquero* de Trino.



Fig. 38. Tira cómica de Garfield.

Eisner sugiere que los elementos que conforman al cómic en su conjunto lo hacen adquirir características propias de un lenguaje, en constante desarrollo y que pueden ser tomados en cuenta como una forma de lectura:

Los primeros comics (alrededor de 1934) solían contener una colección fortuita de historias cortas. Hoy día, al cabo de casi 50 años, la aparición de “novelas gráficas” completas ha sacado a relucir, más que ninguna otra cosa, los parámetros de su estructura. Cuando uno examina un comic book en su conjunto, el despliegue de sus originales elementos adquiere la característica de un lenguaje. El vocabulario del Arte Secuencial se encuentra en constante desarrollo en América. Desde que aparecieron las primeras tiras de prensa en los periódicos a finales del siglo pasado, esta popular forma de lectura ha contado con un público numeroso y, en particular, formó parte de la dieta literaria de muchos jóvenes. Los cómics comunican en un “lenguaje” basado en una experiencia visual de la que participan tanto el profesional como el público. Se espera de los jóvenes lectores una fácil comprensión de la combinación imagen-palabra y el tradicional desciframiento del texto. A los comics se les puede llamar “lectura” en un sentido más amplio del que se suele entender por esta palabra. (Eisner, 1994: 7)

En el tenor de alfabetidad visual, que se menciona en el primer capítulo, Eisner cita a Tom Wolf, en un artículo que fue publicado en 1977 en la Harvard Educational Review:

En los últimos cien años, el tema de la lectura se ha vinculado exclusivamente a la capacidad de leer y escribir. Aprender a leer ha venido a significar aprender a leer palabras. Ahora bien, poco a poco la lectura ha sido motivo de reconsideración. Las últimas investigaciones han demostrado que la lectura de palabras no es sino parte de una actividad humana mucho más amplia, que incluye desciframiento de símbolos, información, integración y organización. En efecto, la lectura -en su sentido más amplio- puede considerarse una forma de actividad de percepción. La lectura de palabras es tan sólo una manifestación de esa actividad, pero hay muchas otras: la lectura de dibujos, mapas, diagramas, notas musicales...

Se puede inferir que esta última parte de la cita se refiera a leer imágenes, las cuales son parte medular (junto a la historia/secuencia) de

la historieta.; la cual posee imágenes y símbolos propios, lo cual lleva a definirle como una mezcla de ilustración y prosa dada la interacción de palabra e imagen.

Siendo el cómic un acoplamiento entre palabra e imagen se requiere del lector que tenga experiencia tanto visual como verbal; y las características únicas del dibujo como trazo, perspectiva u otras, se entrelacen con las de la literatura, como argumento, gramática, etc. Entonces la lectura de un cómic se convierte en un suceso doble: percepción estética y recreación intelectual. (Eisner, 1994.)

Los cómics en su circunstancia más primitiva hacen uso de imágenes seriadas y símbolos reconocibles; de tal forma que cuando se utilizan varias veces para dar a entender ideas similares se convierten en un lenguaje, o visto de otra manera, en una forma literaria; así es como se genera una gramática del arte secuencial.

Existe texto que se lee como imagen; Eisner lo demuestra con ejemplos en donde se observa que cuando se le da un tratamiento gráfico y al servicio de la historia, entonces funciona como una extensión de la imagen. Contextualizándolo de esta manera brinda tanto carácter como enlace narrativo e insinuación de sonido. Véase el ejemplo de la imagen extraída de la novela gráfica “Contrato con Dios”.

Los cómics al utilizar palabra e imagen como instrumentos pueden dar pie a separaciones arbitrarias per válidas, puesto que actualmente se les tiene en cuenta como disciplinas separadas; sin embargo el potencial de la secuencia gráfica depende del magistral manejo que se haga de esa hibridación de literatura e ilustraciones.

Los artistas que trabajan en historias dibujadas, se esfuerzan por crear una estructura, un lenguaje coherente, que les sirva de vehículo para expresar una complejidad de pensamientos, sonidos, acciones e ideas en una disposición secuenciada y distribuida en viñetas. De esta manera se acrecienta la capacidad de la mera imagen. En ese proceso surgió la moderna narrativa dibujada que hemos dado en llamar cómics. (Eisner, 1994: 13.)

## • Imágenes sin palabras

Aunque las imágenes sin palabras pudieran parecer una manera sencilla y básica de la narración gráfica, realmente requieren un mínimo de cultura visual por parte del lector, pues para entender la historia es necesario que la experiencia y la memoria visual estén presentes para interpretar el sentir del actor. (Fig. 39. )



Fig. 39. Imágenes sin palabras.

Al realizar cómic, en concreto dar a entender la secuencia a través de imágenes ofrece obstáculos que se salvan con la práctica para subsanar ese detalle técnico. Hay que tener presente que el número de imágenes permitido es limitado –aquí conviene mencionar en la enorme similitud que la narrativa gráfica tiene con el cine, pues ambos son una secuencia de imágenes; pero en la película las emociones o ideas se puedan dar a entender mediante cientos de imágenes que aparentan el movimiento, en la historieta impresa solamente se puede simular ese efecto. (Eisner, 1994: 24.)

## • Cronometraje

El fenómeno conocido como “tiempo”, que tiene que ver directamente con los términos “duración y “experiencia”, es elemento esencial en el arte secuencial. El tiempo tiene combinaciones con el espacio, en donde ideas, actos, gestos, movimiento y sonido tienen significado en medida de la comprensión que se tenga de la relación del tiempo con esos elementos, pues:

Al estar nuestras vidas inmersas en un mar de espacio-tiempo, nos vemos obligados a dedicar gran parte

de nuestro aprendizaje a la comprensión de esas dimensiones. Se mide el sonido de modo audible, según la distancia a la que esté de nosotros. El espacio, por lo general, lo percibimos y lo medimos visualmente. El tiempo resulta más engañoso; lo medimos y lo percibimos por medio de la memoria de la experiencia. Las sociedades primitivas se valen del movimiento del sol, del crecimiento de la vegetación o de los cambios climáticos para medir el tiempo visualmente. La civilización moderna ha ideado un artefacto mecánico, el reloj, para ayudarnos a medir el tiempo visualmente. Podría llegar a decirse que en la sociedad moderna es útil para la supervivencia. En los comics es un elemento estructural de primer orden. (Eisner, 1994: 25.)

Para que la narración gráfica se pueda dar de manera óptima, es sumamente importante desarrollar la habilidad de graficar el paso del tiempo y hacerlo “tangible” para el espectador, y que el lector pueda captar visualmente ese paso del tiempo-para lo cual se vale del cronometraje, que es la manipulación de los elementos del tiempo-, mediante el manejo de las viñetas.

Para el éxito de la narrativa visual es de capital importancia la habilidad para comunicar el paso del tiempo. Es esta dimensión del entendimiento humano la que nos permite reconocer e identificarnos con la sorpresa, el humor, el terror, y toda la escala de la experiencia humana. Es en este teatro de nuestro entendimiento donde el historietista ejerce su saber hacer. En una historieta, captamos visualmente el paso del tiempo en el desarrollo secuencial de imágenes que se nos ofrecen. Ahora bien, para comunicar “el cronometraje”, que es la manipulación de los elementos del tiempo para transmitir un mensaje específico o una emoción, el elemento decisivo son las viñetas. (Eisner, 1994: 26.)

Cuando el tiempo y cronometraje se disponen de manera equilibrada entonces el cómic podrá ser mas “real” para el lector. Se puede hacer una comparación con la música, en donde existe ritmo o compás, que se logran en lapsos de tiempo. En la narración gráfica esto se transmite al utilizar imágenes y símbolos en una secuencia.

## • El tiempo enmarcado

La serie de viñetas que se hallan distribuidas en una página de historieta pueden considerarse como un modo gráfico de representar el tiempo. Cada viñeta es una fracción de tiempo; y en conjunto se logra transmitir la sensación de que transcurre un determinado lapso de tiempo.

Las viñetas "narran" el tiempo, aunque el tiempo que transcurre no es expresado por la viñeta por sí misma, sino que, por un lado las imágenes colocadas dentro de esos recuadros en donde se fusionan imágenes, símbolos y globos de diálogo; y por el otro, la separación de las viñetas generando una serie-una secuencia-; entonces se vuelven un juicio para conceptualizar la ilusión del tiempo (Fig. 40.):

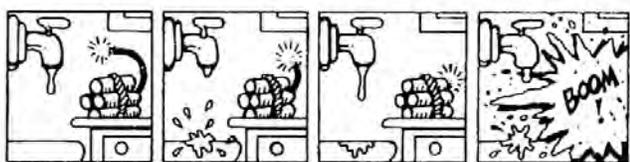


Fig. 40. Tiempo enmarcado.

En la tira cómica o la historieta de hoy en día, el elemento fundamental para la transmisión del paso del tiempo es la viñeta. Esas líneas trazadas en torno a la descripción de una escena, que actúan como contención de la acción o segmento de la acción, tiene como función, entre otras, la de separar o analizar el enunciado total. Los bocadillos, asimismo artefactos de contención que sirven para atrapar la representación del habla y sonido, también son útiles en la descripción del tiempo. Los otros fenómenos naturales, el movimiento y los sucesos transitorios que tienen lugar dentro del perímetro de las viñetas y que son descritos por medio de símbolos reconocibles, se vuelven parte del vocabulario usado en la representación del paso del tiempo. Son indispensables para el narrador, sobre todo cuando quiere implicar al lector. Cuando la historieta busca imitar a la realidad en una serie de acontecimientos y consecuencias con significado propio, para así evocar empatía, la dimensión del tiempo es un ingrediente ineludible. (Eisner, 1994: 28.)

Al ser el cómic comunicador de ideas por medio de la palabra y la imagen, se necesita el movimiento de imágenes a través de un espacio; y para que esos elementos se capten (captura de acontecimientos) en

el flujo narrativo se necesita segmentar ese "todo" en viñetas. (Eisner, 1994.)

Las viñetas son parte imprescindible de la narración gráfica, pues permite "describir" la secuencia en el desarrollo de la historia:

Al igual que las viñetas sirven para indicar el paso del tiempo, el mostrar una serie de imágenes enmarcadas y en movimiento supone la contención de pensamientos, ideas, acciones y lugar o emplazamiento. Así, la viñeta tiene que vérselas con los elementos más esenciales del diálogo: Lo visualmente cognoscitivo y perceptivo, alfabeto incluido. El dibujante, para salir airoso de este nivel no verbal, debe tomar en consideración tanto la experiencia humana de cada día como la manera en que la percibimos, que puede traducirse en viñetas o episodios. (Eisner, 1994: 38.)

Si el pensamiento secuenciado es el trabajo más difícil de toda la gama del pensamiento humano (Eisner, 1994: 38) entonces el esfuerzo de quien hace cómic debería calcularse por lo comprensible que el trabajo final sea. Con esto se intenta dar a entender que al artista de cómic "le toca" ver por el lector, quien ve más que analizar. El trabajo reside en situar la secuencia de imágenes de tal forma que los posibles vacíos de la acción queden conceptualmente rellenos. Así, el lector podrá completar esos acontecimientos valiéndose de la experiencia. El resultado obedece a la habilidad del creador gráfico para poder "cuajar" las experiencias del lector.

## • Composición de la viñeta

Para efectos de composición de la viñeta, puede hacerse una analogía a la planeación de una escena de teatro, un libro ilustrado o un mural; teniendo como premisa el factor tiempo para lograr una planeación y diseño de la composición de las viñetas.

El argumento será adaptado a un guión técnico, en donde la historia se traduce en un conjunto de escenas narradas, las cuales son las viñetas en proceso de creación. Una vez definido el número de viñetas, se puede proceder al diseño de éstas.

Ya teniendo claro la cantidad de viñetas es necesario componerlas, así que involucrar la perspectiva y disposición de los elementos, apoyando a la narrativa y ajustándose a los requerimientos

de la lectura es primordial. Después de tener esa deferencia continúa el carácter, emoción, acción y cronometraje. Una vez que se han cubierto estos requisitos ya pueden hacer aparición los elementos compositivos.

Eisner enumera cuatro pasos para el procedimiento de composición (Fig. 41. ):



Fig. 41. Composición de la viñeta.

1. Se establece un centro de interés.
2. Éste se convierte en el emplazamiento de la acción principal.
3. Ahora se determina la perspectiva (el centro de interés no ha sido alterado) Se decide el encuadre, toma o ángulo a utilizar.
4. Se añaden los elementos narrativos secundarios. (Eisner, 1994: 88.)

De la misma manera que en un escenario, el punto de vista del lector es manejado por la viñeta, cuyo contorno se vuelve perímetro de la visión e implanta la perspectiva desde la que se aprecia la acción. Este manejo da oportunidad al dibujante de guiar y emocionar al lector. El dibujante predetermina que "posición" debe asumir el lector, de tal modo que lo que resulta es un punto de vista tal y como el lector lo ve.

Will Eisner habla acerca de la "función de la perspectiva" que,

se entiende como la elección de ángulo desde el cual se va a situar la imagen que aparecerá en la viñeta. Para esto se necesita el conocimiento de algunas cuestiones básicas acerca de las tomas y ángulos de fotografía, entre los cuales figuran los zooms, planos generales, medios y americanos; así como las picadas y contrapicadas. Todo esto se encuentra al servicio de la creatividad aplicada a la elaboración de historietas, entonces el creativo es quien decide que perspectiva utilizará de acuerdo al mensaje que quiere transmitir en cada viñeta. (Eisner, 1994: 89.)

La manipulación de la orientación del lector, en apoyo a la narrativa del autor debería ser la función primordial de la perspectiva. Lo conveniente cuando la historia requiere que el lector esté en-

terado dónde exactamente se hallan los elementos del drama en relación unos con otros, es la aplicación de una perspectiva exacta.

Hay otro uso de la perspectiva, el de conducir y generar distintas y variadas emociones en el lector. Esto es, partiendo de la premisa de que el efecto en el lector a partir de una escena determinada se ve afectado a causa de la posición como observador. Eisner ejemplifica que:

Al mirar la escena desde arriba, el espectador se siente como separado de la acción: es observador más que participante. Ahora bien, cuando el lector contempla una escena desde abajo, experimenta un sentimiento de pequeñez que suscita una sensación de miedo. La forma de la viñeta combinada con la perspectiva fomenta esas reacciones como respuesta a la circunstancia. Una viñeta estrecha puede hacer sentir confinado, encerrado, mientras que una viñeta amplia sugiere un espacio ancho en el que moverse o escapar. Se trata de sentimientos ancestrales y profundamente arraigados que funcionan cuando se les estimula. (Eisner, 1994: 89.)

Se comparte un porcentaje considerable de esta opinión, sin embargo, a título personal se difiere con los términos "se siente como separado" y "suscita una sensación de miedo". En la primera, también existe la posibilidad no de sentirse separado, sino tener la sensación de ser grande o de imponencia. En el segundo término, el punto de vista a "ojo de hormiga" si pudiera dar cierto sentimiento de pequeñez, pero no forzosamente de provocar miedo. (Fig. 42. ) Se considera enriquecer con los términos de audacia, una visión más a detalle y la capacidad de poder esconderse en cualquier recoveco.

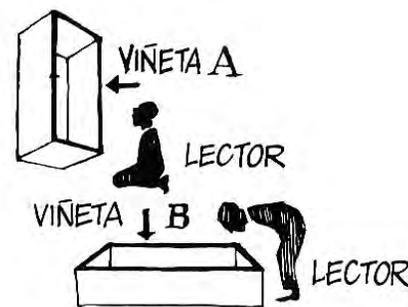


Fig. 42. Uso de perspectiva.

## • Anatomía expresiva

Todo artista secuencial tiene que enfrentarse a la figura humana, pues en la experiencia (en cuanto a las imágenes se refiere) no solamente del artista, sino de todas las personas, la más conocida es la más conocida, puesto que es la que más se estudia.

La expresión de las posturas aunada a la estilización de la forma se encuentran bien posicionadas en la memoria de tal manera que se crea un alfabeto de la gestualidad. Esto pasa a convertirse en un registro e inventario visual basado en la observación que el dibujante retiene y del cual tendrá que hacer uso.

La imagen con la que tiene que tratar el artista secuencial es la figura humana. De toda la relación de innumerables imágenes que componen la experiencia, la figura humana es la más estudiada, y por ello, la más conocida.

Se desconoce parcialmente acerca de dónde o cómo almacena el cerebro los innumerables bits de memoria que se vuelven comprensibles al ser dispuestos en una cierta combinación. Pero lo que resulta patente es que cuando se muestra una imagen hábilmente dibujada, puede dispararse un recuerdo que es reconocido y que produce una emoción colateral. No hay duda de que se está tratando con la memoria común de la experiencia.

Precisamente por esa razón, la figura humana y el lenguaje corporal son uno de los ingredientes esenciales del arte del cómic. La habilidad en su manejo da asimismo la medida de la habilidad del autor para transmitir su idea. (Eisner, 1994: 100.)

Para realizar cómics, es menester dibujar con base previa en la observación y tener a la orden un "diccionario" de gestos, que sean comprensibles para el lector.

El rostro humano tiene la misión de registrar las emociones –llevando esto a la comunicación-. Es "zona conocida" para la gran mayoría de los seres humanos. El lector puede captar y reconocer emociones a través de los movimientos de las partes del rostro; siendo una referencia o complemento a las posturas corporales. Se puede aprovechar esto para utilizar la cara para mandar el mensaje entero de un movimiento del cuerpo. La faz es la parte del cuerpo más conocida por el lector. (Fig. 43.)



Fig. 43. Anatomía expresiva, la cara.

No hay conducto más fuerte para las emociones del lector que las emociones creadas para ellos y expresadas por medio de las expresiones." (Mc Cloud, 2006: 81.)

El rostro es la parte del cuerpo que en gran medida respalda la palabra hablada. Al revés que el cuerpo, sus gestos son más sutiles, pero también más fáciles de entender. Así mismo, es la parte más individual del cuerpo. De la lectura de una cara, la gente saca conclusiones a diario, confía su dinero, empeña su futuro político y hasta sus relaciones emocionales. (Eisner, 1994: 111.)

Según Scott Mc Cloud existen seis expresiones faciales básicas: rabia, disgusto, miedo, alegría, tristeza y sorpresa (Mc Cloud, 2006: 83.). Desde un punto de vista particular en base a la experiencia se sugieren cuatro expresiones faciales básicas: alegría, tristeza, enojo y seriedad (ésta última, como una neutra, pero básica, al fin) y a partir de esas, se generan expresiones más complejas.

Se comentaba acerca de los gestos, y ahora en específico de las gestualidades corporales, que pueden complementar una expresión facial y sugerir un estado de ánimo, pero también puede sugerir que el estado de ánimo se intenta ocultar con palabras, pero que se adivina al observarse la gestualidad corporal. (Fig. 44.)

Igual que las caras expresan mucho de lo que está pasando dentro de un personaje, sus cuerpos pueden mandar poderosos mensajes por sí mismos. Se envían deliberadamente y otros sin darse cuenta. (Mc Cloud 2006: 103.)



Fig. 44. Anatomía expresiva, el cuerpo.

Las gesticulaciones y posturas corporales, así como los gestos faciales tienen un lugar preponderante con respecto al texto dentro de la narración gráfica (Figs. 45 y 46. ). Dependiendo de cómo se usen las imágenes el significado de las palabras puede cambiar y/o definirse. Las imágenes pueden sugerir emociones y "modular el sonido" variando los niveles de esto dependiendo de la experiencia del lector. Eisner expresa acerca de los gestos y posturas que,



Fig. 45. Anatomía expresiva, gestos.

Un gesto, generalmente idiomático de una región o cultura, tiende a ser sutil y limitado a una estrecha gama de movimientos. Por lo general, su última posición es la clave de su significado. El proceso selectivo se recluye en el contexto de una secuencia. Ni que decir tiene que ha de transmitir un significado deliberado. El lector debe mostrar su acuerdo con la elección. El lector decide si la elección es apropiada o no.

Una postura es un movimiento seleccionado de una secuencia de una serie de momentos relacionados en una sola acción. (Eisner, 1994: 104, 105.)



Fig. 46. Anatomía expresiva, postura.

## • Historia e imágenes

Una vez que la idea ha sido concebida, el creador genera un todo unificado que se desarrolla con las palabras y las imágenes complementándose. La parte gráfica ejerce su predominio, pues el producto final se lee como un todo visual (Eisner, 1994: 127.). Esto requiere de unir disciplinas y poder realizar el aparente sencillo maridaje entre imágenes y textos pues

"El cómic es un idioma secreto y dominarlo plantea desafíos diferentes de los que afrontan los escritores de prensa, los ilustradores o cualquier otro profesional creativo." (McCloud, 2006: 3.)

El dominio de varias disciplinas que convergen en el cómic requiere de un trabajo multidisciplinario para poder generar un producto de calidad, tanto gráfica como narrativa, para que la historia narrada con gráficos sea plenamente entendida y disfrutada por el lector.

El medio impone limitantes que generalmente dicta el campo de acción de la historia, por lo que la creación y composición de la historia se ve afectado por ello. Así es como los argumentos de acciones sencillas han llevado las riendas de la literatura del cómic desde hace bastante.

La opción de elegir una historia y el cómo narrarla depende de los siguientes factores: espacio, conocimientos y práctica del dibujante y a las tecnologías de reproducción.

El texto que se utiliza tanto al principio de una secuencia como entre viñetas sirve para manifestar el transcurrir del tiempo.

Eisner afirma que:

no hay forma de marcar una proporción de palabras-dibujos en un medio en el que las palabras (el rotulado) es parte de la forma. El arte secuencial obra según un cálculo empírico que define una imagen como "lo visual" o "la ilustración". Entendiendo por "lo visual" una serie o secuencia de imágenes que substituyen un pasaje descriptivo narrado sólo con palabras. Una "ilustración" refuerza (o decora) un pasaje descriptivo. Se limitaría sencillamente, a repetir el texto. (Eisner, 1994: 127.)

Lo que funciona como la forma más pura del arte secuencial, teniendo en cuenta que este híbrido entre imagen y funciona como un lenguaje propio para narrar; es lo visual. Cuando el creador decide la clase de historia que contar; entonces puede elegir entre exponer una idea, un problema y su solución o bien, llevar al lector a través de una experiencia.

El cómic es, pues,

un medio visual compuesto de imágenes. Si bien la palabra constituye uno de sus componentes vitales, son las imágenes las que cargan con el peso de la descripción y narración, imágenes comprensibles para todo el mundo, realizadas con la intención de imitar o exagerar la realidad. Y por ello, a veces, el resultado es una preocupación excesiva por los elementos gráficos. En ocasiones existe un distanciamiento de la disciplina de la construcción narrativa y se queda en una mera presentación. Cuando pasa eso, el dibujo controla a la escritura y el producto desciende hasta convertirse, poco más o menos, en chatarra literaria. (Eisner, 1998: 2.)

Eisner opina que a pesar de la presencia del dibujo, la parte fundamental del cómic se encuentra en la historia. Aparte de sostener al dibujo impulsa la continuidad del elemento gráfico. Así, con la maduración del género se puede apreciar la comic como una forma literaria, y que a pesar de sus detractores ha sido reconocido como un medio legítimo. (Eisner, 1998.)

Se puede apreciar que Eisner sugiere evitar la atiborración de elementos gráficos innecesarios, y que el concepto puede tener más peso que el dibujo. Eduardo del Río "Rius" opina algo similar en el terreno de la caricatura y los cartones: "Una idea buena resalta a pesar de estar hecha con dibujos mediocres, pero una mala idea nun-

ca será rescatada por más que el dibujo sea brillante"

Mc Cloud, en su libro "Hacer Cómic" propone que para realizar cómic existen cinco elementos básicos cuyo contenido debe elegirse con cuidado para elaborar cómics de calidad:

Elección de momento (Qué momentos incluir y cuales dejar fuera)

Elección de Encuadre (Ángulo y distancia correctos para ver los momentos)

Elección de Imagen (Representación de personajes, objetos y entornos en los encuadres elegidos)

Elección de Palabra (Palabras que añadan información valiosa y funcionen con las imágenes)

Elección de Flujo (Guiar al lector a través y entre las viñetas)

(Mc Cloud, 2006:10.)

En el cómic, es complejo realizar una historia que se sirve de las imágenes a través de una secuencia, pues como lo ha expresado Scott Mc Cloud:

las palabras llevan milenios contando historias con claridad. Les ha ido perfectamente sin dibujos, pero en el cómic tienen que trabajar juntas e integradas, de forma que los lectores apenas noten cuando cambiamos de una a otra. (2006: 31.)

Cuando la producción de cómics dependía de los equipos de guionista-dibujante-entintador-rotulador-colorista, el equipo debía sentirse plenamente "conectado" a la articulación de la historia, mientras que el dibujante/guionista toma la responsabilidad total de la narración.

Actualmente, aunque continúan estos equipos, sobre todo en las grandes compañías productoras de cómics, la tendencia contemporánea consiste en presentar un producto "completo" o en su variación, alguien genera la parte literaria y otro aterriza la parte gráfica en su totalidad, como es el caso del proyecto que sustenta este documento.

Toda historia posee principio, fin y una serie de sucesos que se apoya en una estructura que une esos elementos. Independientemente de que el medio sea texto, película o cómic, el soporte es el mismo. El medio puede influir en el estilo y en el modo de contar, pero no sobre la historia en sí misma.

El esqueleto de una historia se puede ejemplificar con una gráfica con variaciones, pues se encuentra atada a ciertos patrones entre el principio y fin. Dicho esqueleto sirve para mantener el control narrativo.

Eisner propone dos maneras importantes de contar una historia:

Existen distintas maneras de contar una historia. La tecnología ofrece muchos vehículos de transmisión, pero en lo fundamental sólo se distinguen dos formas importantes: palabras (oral o escrito) o imágenes. A veces estas dos formas se combinan, dando como resultado un cómic o historieta. (1998: 13.)

Según Mc Cloud, los cómics son mejores cuando las palabras y dibujos se combinan de forma fluida, sin importar que clase de mezclas de palabras y dibujos se elaboren. (2006: 149.)

Una imagen podría ser un recuerdo de alguna cosa o experiencia suministrada por un narrador por cualquier medio que bien podría ser manual -dibujo- o mecánico -fotografía- o alternativo -digital- (Fig.47. )

Eisner propone que las imágenes que se utilizan en el cómic son impresionistas (1998: 15.), puesto que existe economía de elementos para hacer más fácil su comprensión como forma de lenguaje. Teniendo en cuenta que la experiencia antecede al análisis, los procesos intelectuales se aceleran por las imágenes que aparecen en el cómic.



Fig. 47. Operación Bolivar de Clément.

## • Imágenes estereotipadas

Los estereotipos son un recurso básico en la historieta que sirve para reconocer roles y personalidades. Se reconocen a partir de elementos y características aceptados comúnmente, dentro de un determinado grupo, aunque existen estereotipos bastante expandidos (Fig. 48. ):



Fig. 48. Imágenes estereotipadas.

El diccionario define estereotipo como una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable. Como adjetivo, estereotipado se aplica a los gestos, fórmulas, expresiones, etc., que se repiten sin variación. La palabra estereotipo tiene mala reputación, no sólo por lo que implica de trivialidad, sino también por servir como arma de propaganda o racismo. Al pretender simplificar y catalogar una generalización, puede resultar pernicioso o, como mínimo, ofensiva. La palabra procede del método usado para moldear placas duplicadas en la impresión tipográfica. Al margen de esta definición, la palabra estereotipo es toda una realidad en el mundo de los cómics. Se trataba de una necesidad detestable, una herramienta de comunicación que es ingrediente ineludible en la mayoría de las caricaturas, pero dada la función narrativa del medio, ello no debería constituir sorpresa alguna. (Eisner, 1998: 17.)

En el cómic se muestra de manera reconocible la conducta humana. Los dibujos funcionan como el reflejo de un espejo, y para visualizar una idea es necesario que el lector tenga una memoria dotada de una buena carga de experiencias. A partir de esto, es necesario realizar una simplificación de imágenes hasta volverlas símbolos repetidos; que son pues, estereotipos. En el cómic, los estereotipos se obtienen de unas determinadas características físicas comúnmente aceptadas y asociadas a un modo de vida o personalidad específica o gremial. Dichos estereotipos se vuelven

íconos y se utilizan como parte del lenguaje de la narración gráfica. (Eisner, 1998.)

Como un ejemplo, para generar el prototipo de algún mariachi, es necesario utilizar un grupo mínimo de características que sean aceptadas por el lector. Habitualmente esta imagen es obtenida tanto de la experiencia social como de la idea que el lector tenga acerca de cómo debe ser un mariachi.

Eisner propone que en ocasiones se puede prescindir de los estereotipos:

Quando el argumento lo permite, el estandarizado "cliché" puede abandonarse en aras de un tipo más adecuado a las condiciones externas de la historia (1998: 18.), pero solamente en situaciones específicas, como la proposición mencionada.

## • Simbolismo

Así como se utilizan estereotipos para identificar tipos de personas, los objetos poseen su vocabulario en el lenguaje de los cómics.

Existen objetos sumamente relevantes en la historia, y si se usan como adjetivos suelen ser instrumentos narrativos muy económicos.

Esas imágenes deberían aprovecharse para narrar la historia, pues representan un buen número de herramientas que forman parte del alfabeto visual tanto de autores como de lectores (Fig. 49.)

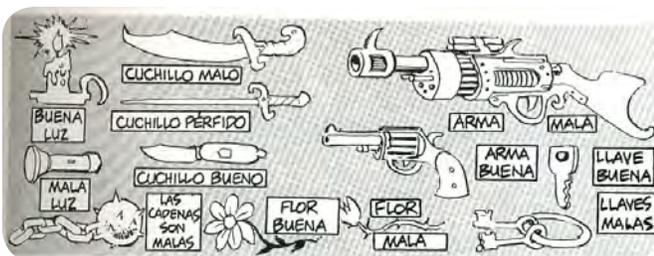


Fig. 49. Simbolismo.

El vestuario es simbólico, brinda información rápidamente sobre las características de quien la lleva puesta.

Los objetos simbólicos acentúan la reacción emocional del lector aparte de ayudar a narrar. (Eisner, 1998: 22.)

## • Contando la historia ilustrada

A mitad de la década de los setentas, con ayuda de la tecnología en reproducción y las actualidades en tipografía, los dibujantes de cómic se vieron atraídos por la historia ilustrada. No era un formato novedoso, pero al resurgir ofreció un medio atractivo para dibujantes consumados y guionistas sofisticados.

En esta forma de narración gráfica, el guionista y el dibujante conservan su soberanía, porque la historia sale del texto y se ve embellecida por el dibujo. Su ritmo pausado da tiempo al lector para recrearse con el dibujo, que se basta a sí mismo, sirviéndose del texto como mero apoyo. El dibujante puede usar óleo, acuarela, grabados de madera o fotografía manipulada. A veces, la realización de estas técnicas es tan laboriosa que el dibujo suele comerse a la historia. En el mercado, empero, se presenta en un formato muy atractivo y conforme al concepto tradicional del "libro". (Eisner, 1998: 27.)

Es pertinente comentar, que el proyecto de la novela gráfica en este documento pertenece a esta clasificación.

Quando se cuenta una historia, así sea oral, escrita o gráfica se da un entendimiento entre el narrador y el lector. A este entendimiento, Will Eisner lo llama contrato.

El narrador espera que su público le entienda, mientras que el público confía en que lo que le cuente el narrador sea comprensible. En este acuerdo tácito, la parte más dura recae sobre el narrador. Es ésta una regla básica de la comunicación.

En el cómic, se espera del lector que entienda cosas tales como el tiempo implícito, el espacio, el movimiento, el sonido y las emociones. Para conseguirlo, no sólo debe entender las reacciones viscerales, sino también servirse de la experiencia acumulada y de su razonamiento. (Eisner, 1998: 49.)

En el contrato lector-narrador el control del lector es un elemento notable, pues concierne a la pretensión de mantener el interés del lector. Hay que tener presente de que los recursos que se utilicen en la narración amarran al lector a la historia.

El narrador debe implantar un control y una vez que se tenga la atención del lector, se le debe mantener, es decir, no dejarlo irse.

En el cómic, el control del lector se consigue en dos fases: atención y retención. La atención se logra mediante unas imágenes provocativas y atractivas. La retención se consigue por medio de la disposición lógica e inteligible de las imágenes. (Eisner, 1998: 51.)

Obviamente, también el impacto que la historia tenga en el lector es un elemento clave para retener al lector.

Otro factor que sirve para propiciar la retención del espectador, es la sorpresa, aunque existen ciertas dificultades en la narración gráfica, Eisner lo expresa de la siguiente manera:

Existen elementos que ayudan a retener al lector. La sorpresa es un elemento muy recurrido en todo tipo de narraciones. En el lenguaje gráfico, el uso de la sorpresa requiere técnica escénica. En el cine se logra mediante un suceso repentino e inesperado generalmente imprevisto. Esto es razonablemente fácil llevarlo a cabo, porque el espectador sólo puede ver los acontecimientos en el orden en el que se le presentan. Por ejemplo, una aparición repentina es un recurso muy empleado para conseguir sorprender o impresionar al espectador.

Es más difícil sorprender, impresionar o captar la atención del lector en el cómic, debido a que el lector controla el tebeo. Sin embargo, el autor puede servir de las últimas viñetas de las páginas para crear un efecto sorpresa. Pero, si el lector no muestra disciplina, siempre puede saltarse lo que quiera para ir a ver en qué va a parar la historia. Sorprender al lector visualmente es una de las dificultades de la historieta. (1998:52.)

En el cómic, esto puede solucionarse si se sorprende al personaje con el cual se identifica el lector.

El cómic solamente puede echar mano de imágenes fijas, tampoco tiene movimiento ni sonido y la escritura tiene que tomar en cuenta esas características.

El guionista también debe considerar la capacidad del dibujante. Los autores tienen que poder transmitir emociones. No es nada fácil mostrar los gestos y posturas cuando no se cuenta con el movimiento del cine. En la historieta, las imágenes que “cuentan” deben extraerse del hilo de la acción y ser “congeladas”. Hay casos en que el texto forma parte íntegra de la historieta. Entonces, el cometido de la imagen se limita a respaldar el texto. (Eisner, 1998: 114, 115.)

Es conveniente, pues, manipular de una manera hábil los elementos gráfico-narrativos, teniendo en cuenta las características de quienes leerían el cómic. Por un lado, ser impactante con las imágenes, sin abusar de este recurso, para atrapar al lector con un buen manejo de ritmo entre impactos visuales, tiempo, textos e imágenes.

## • La historia totalmente gráfica

La novela gráfica como se conoce actualmente, es una combinación de texto con imagen. El texto puede aparecer en globos de diálogo o en bloques de texto de apoyo o texto en off y las imágenes como dibujos extendidos de manera secuencial. Pero en sus inicios, la novela gráfica careció de texto.

Frans Masereel, en Bélgica, fue un consumado grabador en madera, y pionero de este género de narración. Su trabajo *Die Sonne* (Fig. 50. ), que consiste en 63 placas, se publicó en Alemania



Fig. 50. Die Sonne.

Secundando a Masereel, el artista alemán Otto Nücke realizó un trabajo de doscientas placas. *Destiny*. Se publicó alrededor de 1930 en Estados Unidos y es una historia cuya narración gráfica resultó más elaborada.

Al considerar la novela gráfica se nota que la mayor parte de la narración corre a cargo del dibujo. La difusión de los comic books nos ha acostumbrado a una oposición texto-imagen en la narración de la historia. Tras el éxito que obtuvo, esa mezcla de géneros destronó rápidamente a la narración enteramente gráfica y dio nacimiento a la novela gráfica tal como la conocemos hoy día. Lynd Ward puede considerarse un precursor de la novela gráfica moderna. Se le tiene por el narrador gráfico más provocador de este siglo. (Eisner, 1998: 141.)

Ward ilustraba libros y era reconocido por su calidad como grabador. En 1937 publicó una novela gráfica (Fig. 51.) realizada solamente con grabados en madera. Se elaboró sin utilizar texto, demostrando la eficacia de la narración gráfica. Dicha novela, llamada *Vértigo*, constaba de más de trescientas páginas.

Ward mantiene el interés narrativo fechando cada capítulo. Se sirve de una página como si fuera una viñeta. Impresa en un solo lado de la hoja, cada imagen flota en un espacio abierto, obligando al lector a girar la página para pasar a la siguiente viñeta. De esta manera, el lector dispone de tiempo para asimilar cada imagen, asegurando así al narrador el compromiso de participar en su obra.

*Vértigo* fue publicado por un gran editor como un libro convencional, siendo vendido en las librerías. Es interesante notar que eso ocurrió cuando salían a la venta los primeros *comic books*. (Eisner, 1998.)

En esta modalidad de la narrativa gráfica, en donde no existen textos, se necesita una participación considerable por parte del lector, ya que tiene que imaginarse los diálogos y seguir el transcurso de la acción de una página a la siguiente. A grandes rasgos, el trabajo de Ward favoreció a fortalecer el interés por la mezcla texto-imagen.

Es evidente que Ward no pretendía orientar su trabajo por la vía de una narración prefabricada y adaptada a una mayoría de lectores condicionados. La fuerza desprendida por las elipsis entre las escenas exige una implicación considerable para ser asimilada por parte del lector. Para un autor (guionista o dibujante), puede ser divertido utilizar *Vértigo* como una estructura sobre la cual se puede construir una historia de montaje gráfico más secuencial. (Eisner, 1998.)

Una definición aceptable, aunque quizá un poco rebuscada ha sido propuesta por Scott Mc Cloud, quien después de Eisner es el más reconocido teórico del arte secuencial y cuyo concepto de cómic es el siguiente:

Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector. (1993: 9.)

Mc Cloud comparte la opinión de Will Eisner acerca de las ideas erróneas que han causado cierta estereotipación del cómic.

Inclusive retoma parte de la teoría de Eisner (Mc Cloud, 2006: 261; 1993:5, 216.), dando pleno reconocimiento en varios terrenos del cómic, pues como autor tomó la narrativa gráfica como algo serio y que es algo más que literatura para gente de escasa cultura.



Fig. 51. Grabados de Ward



# CAPÍTULO IV

## Novela Gráfica "Migrantes"

**E**n esta parte del documento se muestran las aplicaciones de algunos de los puntos de de la perspectiva teórica de Will Eisner, teniendo como pretexto para elaborar la novela gráfica la obra literaria "migrantes", creación de Rolando Aguilera, quien reside en la zona norte del país, a tres horas de la frontera, específicamente en Ciudad Victoria, Tamaulipas. Dada la cercanía que el autor tiene con la frontera, así como familiaridad con el fenómeno; y una relación muy estrecha con la narración gráfica, Aguilera presenta un guión literario creado ex profeso para aterrizarse en una novela gráfica.

Dicho soporte literario consta de nueve historias, que no solamente tienen relación por la temática de los migrantes, sino que los personajes están entrelazados y en algunas partes del conjunto de historias se pueden apreciar estos "destellos" gráficos.

Cada historia tiene su propia extensión que la difiere de las demás, pero como se mencionó, están entrelazadas, para que se observe una identidad en toda la obra.

Los recursos teóricos propuestos por Will Eisner y que se aplican en la novela gráfica se utilizan a lo largo de las páginas que aquí se presentan, por ejemplo, los estereotipos, el texto, contando la historia ilustrada.

Está compuesta por nueve historias que están interconectadas entre sí, cuyo tema es el conjunto de vivencias y aventuras que tienen algunas personas que eligen emigrar de este país hacia un futuro mejor en el vecino país del norte.

Cada una de las historias se asemeja a una pieza de rompecabezas en la que se muestra el transcurso de la vida de un personaje, que en determinado momento se entrelaza con otra pieza, otra historia de otro migrante. Los hechos tienen lugar en ambos lados de la frontera mexicanoestadounidense y en el cruce de la línea; los personajes son personas totalmente comunes y corrientes.

La obra está basada en el texto "Migrantes", un objeto literario donde la temática migrante es tratada a través de una serie de poemas en prosa, los cuales muestran el fenómeno de un modo nostálgico, desesperanzado y cotidiano, en donde el "final feliz" es un recurso que brilla por su ausencia.

Las historias son las siguientes:

1. Allá en el norte
2. Güera que pasa
3. Migrante
4. Cómo le hago
5. No hay de otra
6. Qué saben ellos
7. Para ti que estás lejos
8. Cuentos de hadas
9. Border line



Fig. 52. Detalle viñeta de la novela "Migrantes".



Fig. 53. Detalle viñeta de la novela "Migrantes".

La narración se maneja en primera persona, para poder lograr que el lector se familiarice con los personajes. Los guiones están redactados a manera de prosa en voz de narrador.

El estilo de trabajo que se maneja en las historias es lo que Will Eisner define como "contando la historia ilustrada" ya que es posible apreciar las características de la narrativa gráfica que se explicaron el capítulo pasado; y que se citan en éste.

Se puede apreciar que en todo el desarrollo de la historia no existen diálogos con fumetos, sino mas bien cuadros de texto en el estilo de "voz en off" o narrador, dando la idea de que esa idea resuena en la cabeza de cada personaje, salvo en "guera que pasa" en donde se deja ver claramente un monólogo (no se puede decir que diálogo, pues el compinche del que habla siempre está callado)

El estilo de dibujo tiende a una mimesis que deja ver un realismo moderado, puesto que se utilizan algunas posibilidades gráficas que puede dar la línea realizada con tinta china. No sólo se utilizan contornos y sombras dadas por ashurados, sino que se explotan algunas texturas que se logran tanto con tinta china como con collage con recortes de fotocopias o algunos textiles.

Se propone que a partir de todo este manejo de texturas se puedan generar atmósferas y ambientes que refuercen el carácter gris de las historias.

La novela gráfica "Migrantes" tiene su epicentro en la temática de los migrantes que buscan una nueva vida al otro lado de la frontera.

El eje de las historias son las experiencias propias que cada personaje deja entrever durante el transcurso de sus apariciones en las historias.

Cada historia es la pieza de un rompecabezas que consta de nueve partes, en donde algunos de los personajes tienen apariciones intermitentes, de tal manera que se puede apreciar una conexión entre algunos de los personajes que se ven durante las páginas de "migrantes".

"Migrantes" es una novela gráfica armada a partir de nueve poemas, cada uno representando la voz de un mexicano, en forma de monólogos, en su tránsito ilegal a los Estados Unidos.

Aunque no existen capítulos sino un fluir ininterrumpido de narración, esta novela mosaico se divide en tres secciones según donde sucede la acción: la frontera noroeste de México con el vecino país del norte, la frontera noreste y Estados Unidos. El final de cada segmento da pie al siguiente y conforme avanza la narración descubrimos que los personajes están sutilmente relacionados unos con otros, por ejemplo, el protagonista de "cómo le hago" es el amigo que aparece en la foto de "Allá en el norte". En esta sucesión de voces interdependientes sugerimos que a los personajes presentados les antecedieron otros y a su vez otros más les precederán.

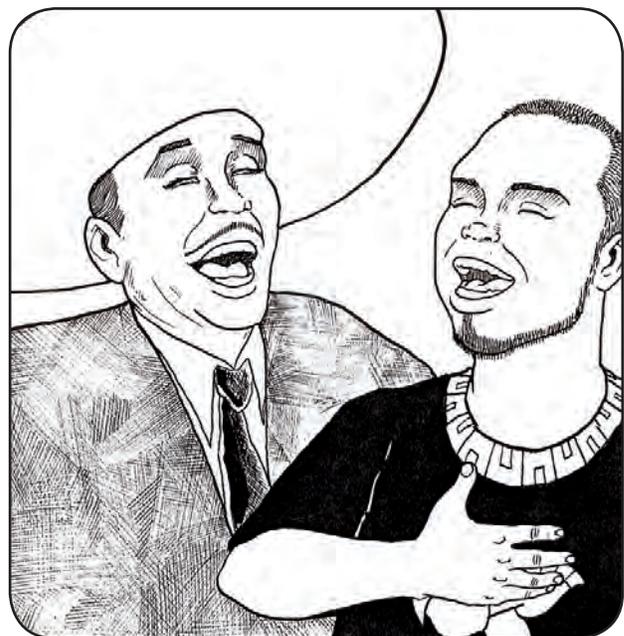


Fig. 54. Detalle viñeta de la novela "Migrantes".

Al armar un volumen con historias entrelazadas en lugar de una sola narrativa se desea mostrar el flujo natural de lo cotidiano: la realidad, más que presentársenos con un principio-desarrollo-final, nos llega como una serie de pequeños eventos interrelacionados y cuya suma conforma nuestra percepción de la misma.

Cada poema es representado por las siguientes historias según el orden de aparición y ubicación geográfica:

• **Frontera noroeste (Tijuana, desierto de Arizona)**

*Allá en el norte:* La travesía de una joven rumbo a la tierra prometida de Tijuana.

*Güera que pasa:* El encuentro entre una norteamericana extraviada en Tijuana y unos pandilleros que la descubren.

*Migrantes:* La relación que se establece entre un migrante que atraviesa el desierto y un perro callejero.

• **Frontera noreste (Matamoros, Reynosa)**

*No hay de otra:* Una mujer mayor que decide aventurarse a Estados Unidos para encontrar a su marido.

*Que saben ellos:* Las vicisitudes de los migrantes que son deportados o no logran cruzar frontera y se quedan del lado mexicano en áreas marginadas de la periferia de las urbes fronterizas.

*Tan lejos de Dios:* Reflexiones de un habitante de la frontera para quien su relación con Estados Unidos es de convivencia cotidiana y no de persecución ilegal.

• **Estados Unidos, frontera sur**

*Como le hago:* Un joven nos cuenta su angustia de vivir en un país ajeno al suyo y sin recursos.

*Para ti que estas lejos:* Un trabajador ilegal recuerda a su familia.

*Border line:* La semblanza de un cazador de migrantes que resulta a su vez ser un agente hispano de la Border Patrol.

Cabe mencionar que hasta el momento se han realizado gráficamente tres historias-las de la primera parte (*Allá en el Norte*, *Güera que pasa* y *Migrante*) y se encuentra en proceso la historia *Como le hago* de la tercera parte. El resto se puede leer en su forma original en los anexos con sus títulos originales aunque estos no aparecerán en la novela.

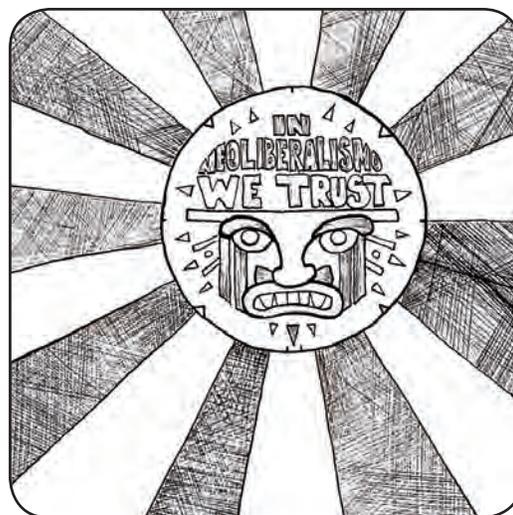


Fig. 55. Detalle viñeta de la novela "Migrantes".

# CONCLUSIONES



La narrativa gráfica, tal y como se conoce actualmente, se originó a partir de la unión de texto e imagen que —en sus primeras épocas— mostraban historias ilustradas en una página, o bien tiras cómicas que se transformaron en historietas o evolucionaron hacia novelas gráficas.

En México, el arte secuencial se ha manifestado a través de tiras cómicas e historietas, y, desde la segunda mitad de los años ochenta del siglo XX, como novela gráfica que ha tomado su sitio en la narrativa gráfica mexicana a través de diversos autores contemporáneos.

Por ello, el desempeño que cualquier creativo visual realice al elaborar una secuencia gráfica debiera poseer conciencia plena de las características y sentido que dicho medio tiene.

De ahí que el universo de recursos que la narrativa gráfica posee permite ampliar las posibilidades de proponer diversas soluciones, tanto plásticas como narrativas, al momento de contar una historia con imágenes, independientemente del tema.

Las posturas teóricas de Eisner y Mc Cloud, pioneros en el estudio, enseñanza y aprendizaje del cómic, dan un tratamiento formal al arte secuencial, realizando un estudio y disección de la narración gráfica, a través de la exploración minuciosa de cada característica que ésta contiene. Estas disertaciones son un valioso material que pone al alcance la información que permite tener conciencia plena de las posibilidades narrativas y visuales de la historieta, guiándonos hacia una creación de narrativa gráfica más eficaz y, de ésta manera, lograr en el lector-veedor un impacto más significativo.

En este sentido, conocer este tipo de posturas teóricas modifica la tradicional opinión acerca del cómic —como un objeto dirigido a personas de escasa formación cultural— hacia un punto de vista más abierto que permita, por un lado, mirar al arte secuencial como un objeto comunicador; y por el otro, generar la capacidad de crear historias que atrapen al lector, sin olvidar la visualidad implícita en aquél.

El uso de algunos de los postulados eisnerianos que se aplicaron en el proyecto gráfico, reforzaron algunas características propias de las historias y personajes.

Una de ellas es la narración en primera persona, recurso que permite imaginar que las líneas en las viñetas son “la voz” o “el pensamiento” del personaje. Estas, palabras tienen un sello, ya que personalizan los textos con distintos tipos de letra, a fin de percibir cada historia como algo narrado por cada personaje. Este recurso le da un sello particular a cada historia por medio del lenguaje.

Además de ello se aplicaron algunos estereotipos, a fin de que las características de los personajes pudiesen resaltar y, de esta manera, ser rápidamente reconocibles para quien lea o vea la novela gráfica.

El ejemplo más notorio de esto se da en la historia *guera que pasa*, en donde puede observarse que los protagonistas son, por un lado, un par de jóvenes que viven en la vagancia y que utilizan métodos poco honrados para vivir. Y por el otro, la guera es una gringa perdida en las calles de la ciudad fronteriza, características que resaltan gracias al atuendo y vestimenta que tienen.

Estas características que son una suerte de “fichas biográficas” —difícilmente comprensibles sin el uso de los estereotipos— que buscan dar a

entender la personalidad, cualidades y defectos particulares de los personajes en un solo golpe de vista.

En este contexto, el uso de estereotipos debe de entenderse como un conjunto de elementos que parecen simples y sencillos de utilizarse, pero requieren un conocimiento claro de un conjunto de factores psicológicos, físicos, sociológicos y antropológicos de una sociedad determinada.

Además de ello, el conocimiento de los postulados de Will Eisner acerca del arte secuencial, y la posterior aplicación de algunos de éstos en la práctica de la narrativa gráfica, brindó a este proyecto la fuerza y solidez visual que se refleja en las viñetas que la historia contiene.

Algunas de las estrategias tomadas para dar solución a la novela gráfica *Migrantes*, basadas en la especificidad de algunos postulados teóricos de Will Eisner, dieron al proyecto nitidez en la secuencia gráfica y acentuó la individualidad de cada personaje.

Sin embargo hay recovecos en el cómic. En específico los que tienen que ver directa o indirectamente con el diseño gráfico, donde aún hace falta profundizar. Durante el desarrollo de este proyecto se cambió el tipo de letra en los textos de *Migrantes*, ya que inicialmente se realizó la tipografía a mano alzada, cuidando de variar el tipo de letra en cada historia para resaltar la individualidad del personaje que narra su historia. Dicho cambio consistió al cambiar estas letras realizadas a mano por textos hechos en computadora.

Cabe señalar, por eso, que el rotulado a mano se ha posicionado a tal grado que existe una fuente en paquetes de computadora que lleva la palabra *comic* como parte de su nombre, de ahí que la hechura de las letras a mano alzada le da un toque muy particular –hay quien le llama “el toque artístico”– a la narración gráfica.

No obstante, la tipografía proveniente de una computadora, si bien podría considerarse “fría”, ya que la máquina es quien genera esas letras; es una herramienta muy útil que ofrece múltiples opciones para hacer llegar de una manera directa y fluida la idea o el concepto de una secuencia gráfica, sin que ello afecte a la imagen en conjunto.

Por tanto, es necesario poner en la balanza la decisión de dibujar las letras o hacerlas por medio de la computadora, si es que ello da un mejor soporte al mensaje que se va a enviar a través del cómic.

Por todo lo anterior se puede concluir que el uso de fundamentos teóricos aplicados a la práctica de la narración gráfica, brinda fuerza, solidez visual y calidad narrativa que pueden ser explotados por quienes se dedican a la comunicación visual profesional, potenciando las ventajas de éste híbrido de literatura y gráfica mejor conocido como historieta o cómic.

# ANEXOS



## Allá en el norte

Dicen que allá en el norte  
la gente camina en las banquetas  
los corazones laten  
el sueldo alcanza  
los camiones llegan  
los hijos nacen  
el aire se respira  
nuestros vecinos saludan  
sin pedir nada a cambio  
hay tiempo para vivir  
películas sin estrenar  
amigos que te extrañan

Allá en el norte  
el sur se vuelve un mito  
una leyenda urbana  
desaparecen los cuerpos  
desnutridos malolientes  
dormidos en la plaza  
las putas de las esquinas  
la basura amontonada  
Porque allá en el norte  
no estás tú  
ni me haces falta

## Güera que pasa

Guáchala pasar vato  
a esa güerota  
de piernas sabrosas  
ojazos grandotes  
y piel de terciopelo  
suavecita como asiento de troca nueva  
quien fuera Pedro Infante  
pa' cantarle cerquitita al oído  
No se me duerma ese  
usté nomás disfrute  
que's muy raro guachar  
a los del otro lado del muro  
lástima que sea tan desgraciada  
la gringa esa

mira como nos ignora  
como nos hace menos  
y como las menea cuando camina  
si parecen dos perros peleando  
abajo de la falda  
habrá que bajarle lo alzado  
a esa  
que aprenda a tratarnos con respeto  
que no crea que goza de privilegios  
por estar tan buena  
Véngase mi socio  
vamos a enseñarle a esa vieja  
lo que's amara Dios  
en tierra de cholos

## Migrante

Te vas porque el sol te quema la espalda  
y el hambre adelgaza los huesos  
Eres migrante que muda la piel  
de una prisión  
a otro encierro  
que vas por la tierra  
sin perro que ladre a tu regreso  
Estas cansado de vivir  
en el patio trasero  
del primer mundo  
de checar tarjeta en maquila  
en campos de concentración  
donde ingresan los presos  
Mejor hipotecar los días que te quedan  
para cruzar un eterno desierto  
y apostar en una última jugada  
la vida que se apaga  
como cigarro en cenicero.

## No hay de otra

No hay de otra  
en un pueblo de tierra  
sin agua  
ni esperanza  
el mañana no llega  
más lejos  
de una cantina  
a dos cuadras  
de la casa de adobe  
donde malvivimos  
siete huercos  
y mi viejo  
que por no tener trabajo  
no tiene apellido  
Habrá que juntar pa'l pasaje  
y buscarlo del otro lado  
allá donde dicen  
el español acaba  
donde aquel cabrón  
se olvido de nosotros  
no como antes  
que enviaba hartos  
papeles verdes

que no alcanzaban  
como el pasajero que no llega  
al final del viaje  
Debe haber  
que llevarse a la boca  
más allá del río  
a dónde me lleva  
el camión de redilas  
que tomo esa noche  
en el camino  
sin más compañía  
que las ánimas muertas  
a los niños  
que los cuide Chona  
que ya están acostumbrados  
a comer tacos de tristeza  
Debí largarme hace tiempo  
cuando era chamaca  
y todos se fueron  
pero decían que allá  
son más los que mueren  
que los que cruzan  
pero no han de ser tantos

si el camión va lleno  
de sombreros  
gorras  
botas  
cinturón de hebilla  
y pantalón vaquero  
tantos paisanos  
que dejaron el azadón  
y la siembra  
que no brota  
de la tierra cuarteada  
por falta de lluvia  
donde solo se cosecha  
miseria  
Porqué no morir en el intento  
como en una película  
de los Almada  
en vez de morir de pena  
de pobreza  
y vender los aretes de la abuela  
la vaca que no da becerros  
y el suelo que no da sustento  
venderlo todo  
hasta la conciencia  
pa' pagar el cruce  
que poco importa  
empeñar el mañana  
si no hay mañana que valga  
Me pregunto  
si allá la noche  
tendrá estrellas  
y en los días habrá sol  
como este en que llego  
a la frontera  
y bajo del camión  
a una acera nueva  
un semáforo ajeno  
a un suelo  
de calor que sofoca  
y me recibe el pollero  
con el rostro abandonado  
y me lleva con los otros  
a la bodega  
con las familias  
los niños  
los viejos  
que llevan días encerrados  
que vienen de fuera

y se la rifan  
con tal de tener una vida  
de a de veras  
ahí me quedo  
contando las noches  
que faltan  
una tras otra  
y veo  
como te avientan  
a la calle  
si no traes lana  
si no pagas la cuota  
pero yo si traigo  
le digo  
y su mirada cambia  
me sonrío  
Júntese pues  
me dice  
con los demás  
Qué caso tiene  
esperar la noche  
pa' cruzar el río  
pa' que esperar  
si estamos a un paso  
Nos vamos  
a la orilla del horizonte  
donde esta el río  
donde nadie nos ve  
me despido  
del pasado  
y cruzamos en llanta  
despacio  
y nacemos de nuevo  
me reciben los gringos  
me dan trabajo  
y futuro  
y nombre  
con mi viejo  
a mi lado  
luego nos alcanzan  
los niños  
y comemos en plato  
y dormimos por la noche  
y somos felices  
como hace mucho  
no recuerdo  
Pero ya basta  
de soñar despierta

Es mejor no pensar  
enterrar los anhelos  
la falsa memoria  
de un país donde no habito  
de un cruce que no he hecho  
ahora es mi turno  
en esta banqueta perdida  
de juntar el billete  
pa' algún día llegar  
ha donde no he llegado  
Después de todo  
pa' un gringo  
veinte dolares la noche  
debe ser  
un buen precio.

## Qué saben ellos

Qué fácil para ellos decir  
que todo se puede  
con sólo proponérselo  
Venir con su loción de un mes de salario  
a dar consejos  
como si las palabras pudieran comerse  
Qué saben ellos  
de aguantar los años que se te vienen encima  
pesados como las lápidas a los muertos  
No saben lo que es venir de lejos  
con la necesidad a costas  
para brincar el río enorme de los recuerdos  
Qué fácil decirlo  
si no comen de la basura  
ni escupen a sus hijos en los desechos  
de esta ciudad perdida  
ciudad sombra  
de aquella donde habitan  
esos funcionarios expertos  
Qué saben ellos de morir cada noche  
y soñar en una casa con techo  
un trabajo de una jornada  
un país con cimientos  
y despertar impotente  
sudoroso en las mañanas  
a este territorio de mierda  
a esta nación falsa  
a este país que apesta  
a cadáver descompuesto

## Tan lejos de Dios

Cómo no odiar esta tierra  
donde te matan sin pedir permiso  
paisaje de narcos, polleros  
y ríos que se arrepienten  
poco antes de llegar al mar  
amar sus mujeres  
con sabor a cerveza  
recién destapada  
sus malles del lado gringo  
y dólares acabados de salir del horno  
ahogarse en sus bares  
o en la fila de dos horas  
del puente gabacho  
y mirar atónito por la ventana  
a este improbable y olvidado  
penúltimo rincón  
de América latina

## Cómo le hago

Cómo me quito esta angustia  
de llegar a un lunes primero  
sin un quinto en el bolsillo  
un refrigerador deshabitado  
una cama sin cuerpo  
un corazón famélico  
Sobrevivir la semana  
con la luz vencida  
sin poesía que alumbre el cuarto  
ni cerveza que convoque a las musas  
y la tentación de prender  
el American Idol  
y desconectar mi cerebro  
hasta el próximo día de pago  
embriagarme de Paulo Coelho  
venderle mi alma al primer iluminado  
que aparezca en el directorio amarillo

O cómo demonios llego con vida  
a la siguiente quincena  
sin alimento para gatos  
y el promotor del voto  
tocando la puerta  
y tus labios en el exilio  
a cuatro ciudades de distancia  
a dos autobuses desahuciados  
Entonces  
por lo que más quieras  
y antes de romperme en mil pedazos  
dime tú  
cómo le hago

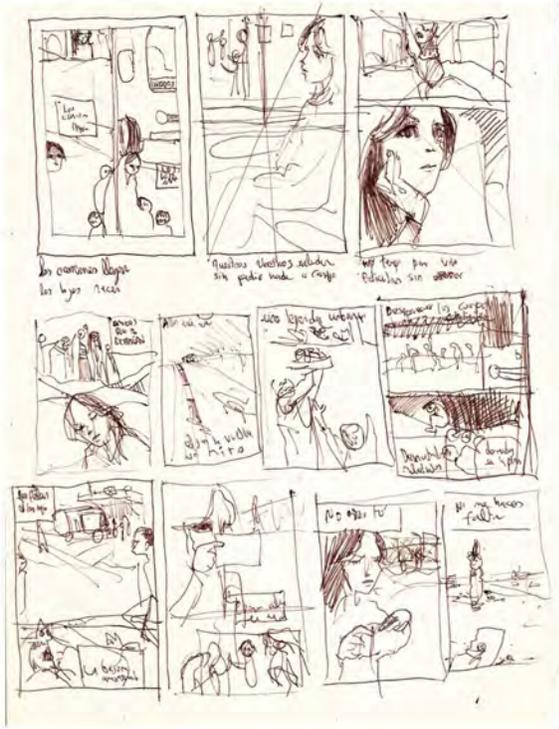
## Para tí que estás lejos

Te extraño  
como el sol extraña a la luna  
después del eclipse.

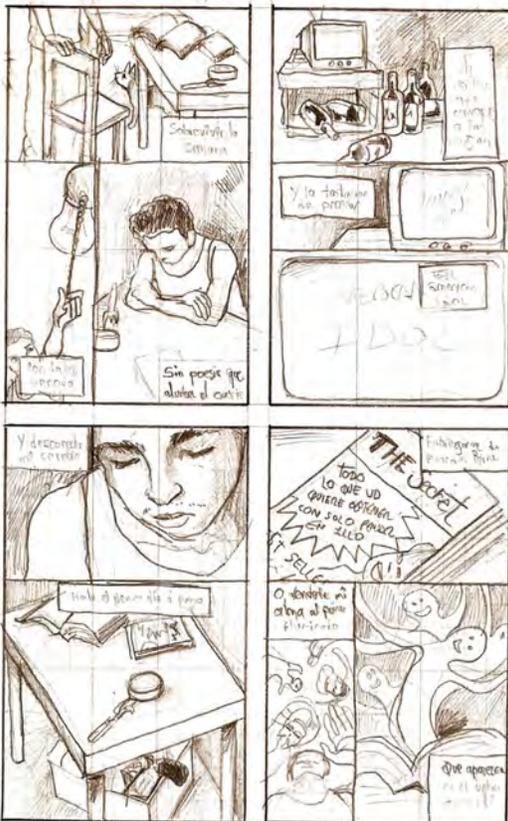
## Border line

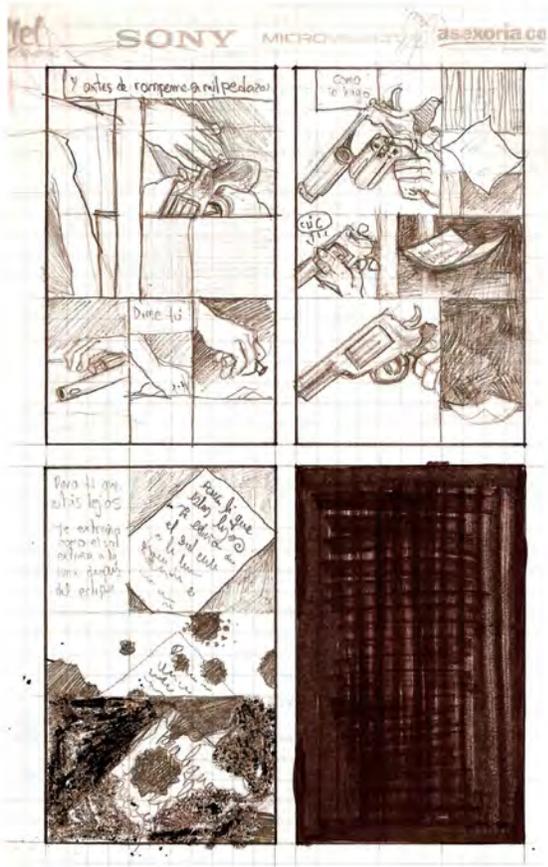
Sometimes  
I believe there's no country  
behind that wall  
and México  
is just an illusion  
a fairy tale  
invented by the elders.

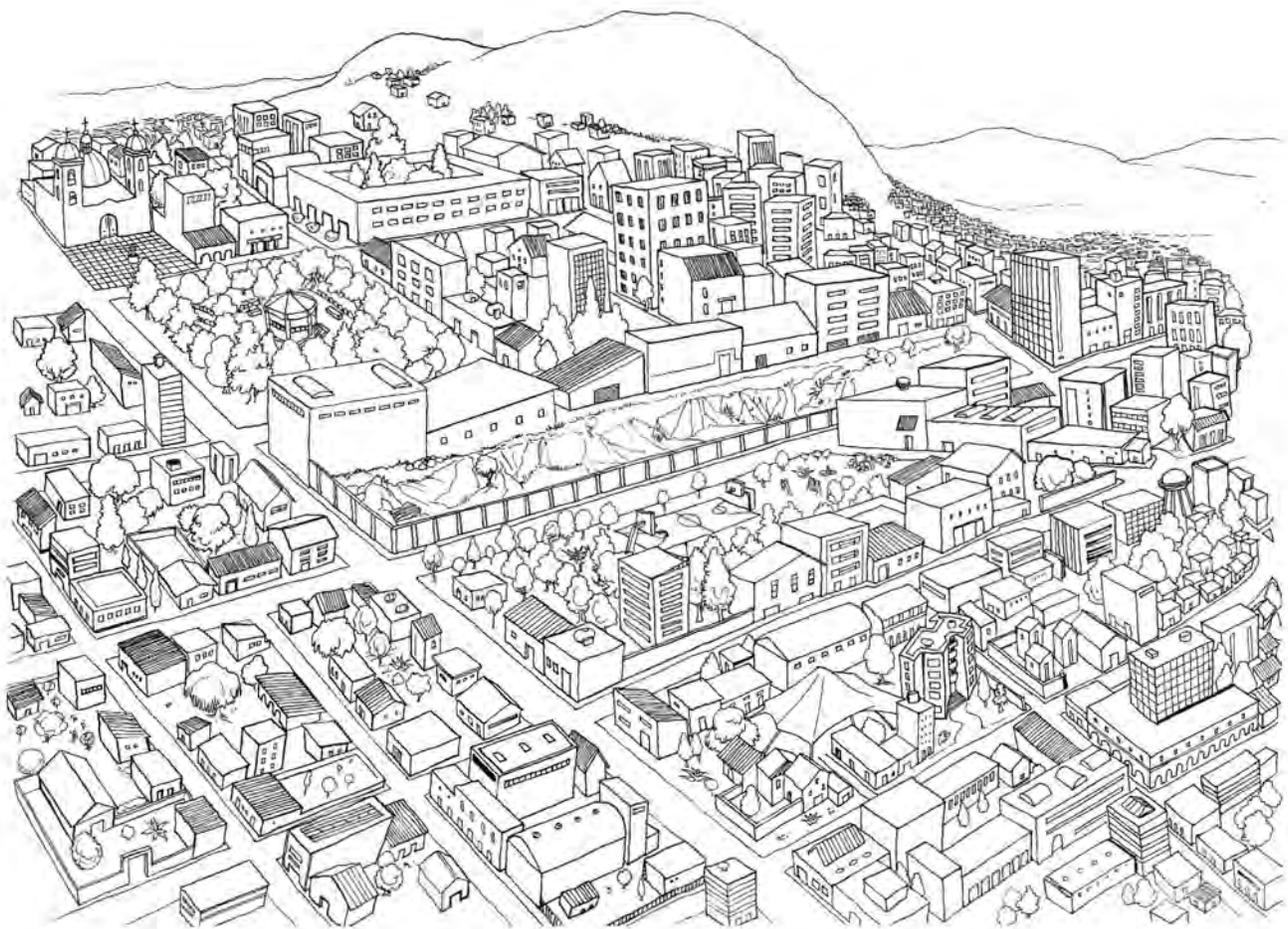
• APUNTES

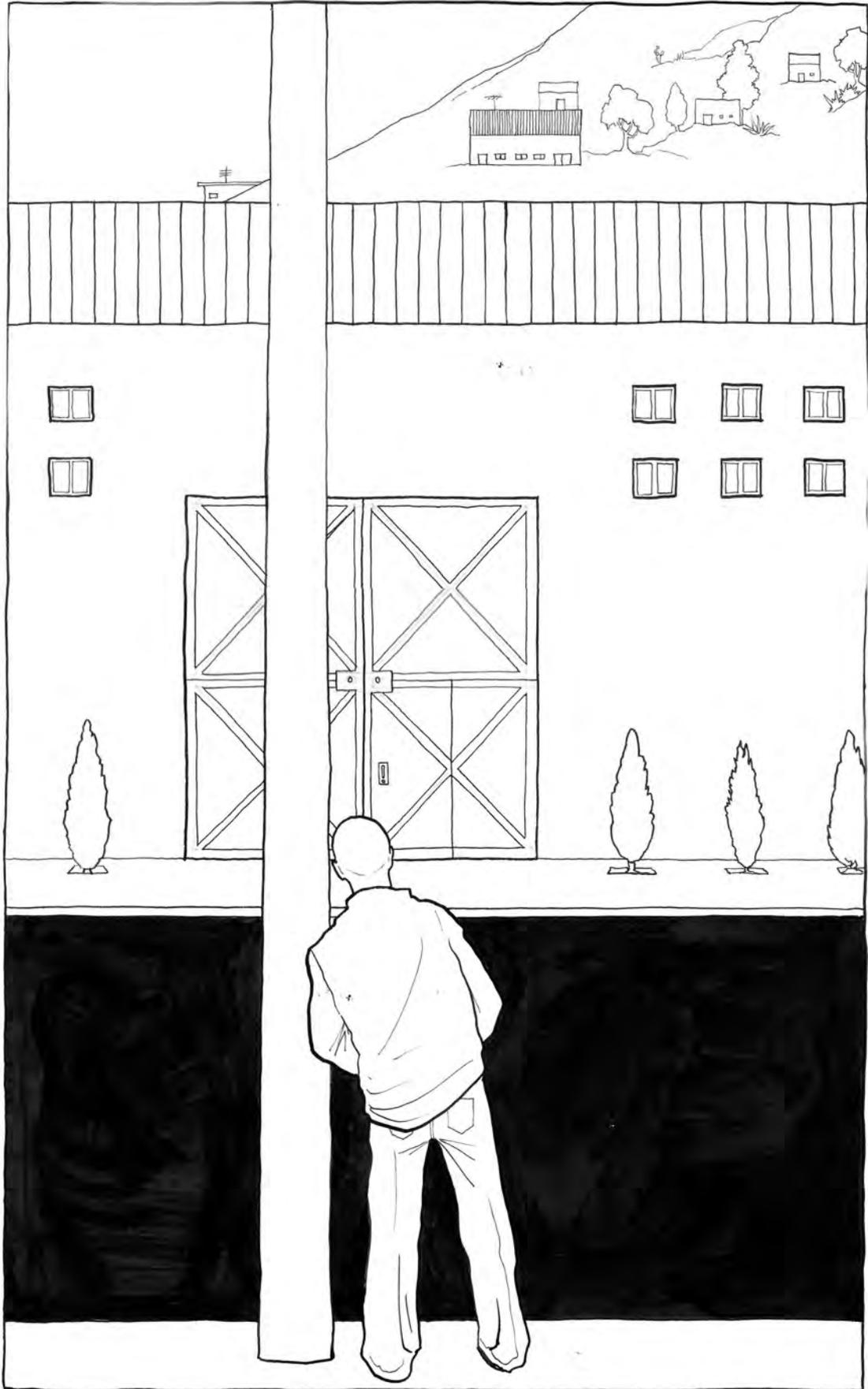


Del SONY MICRO [asesoria.com](http://asesoria.com)





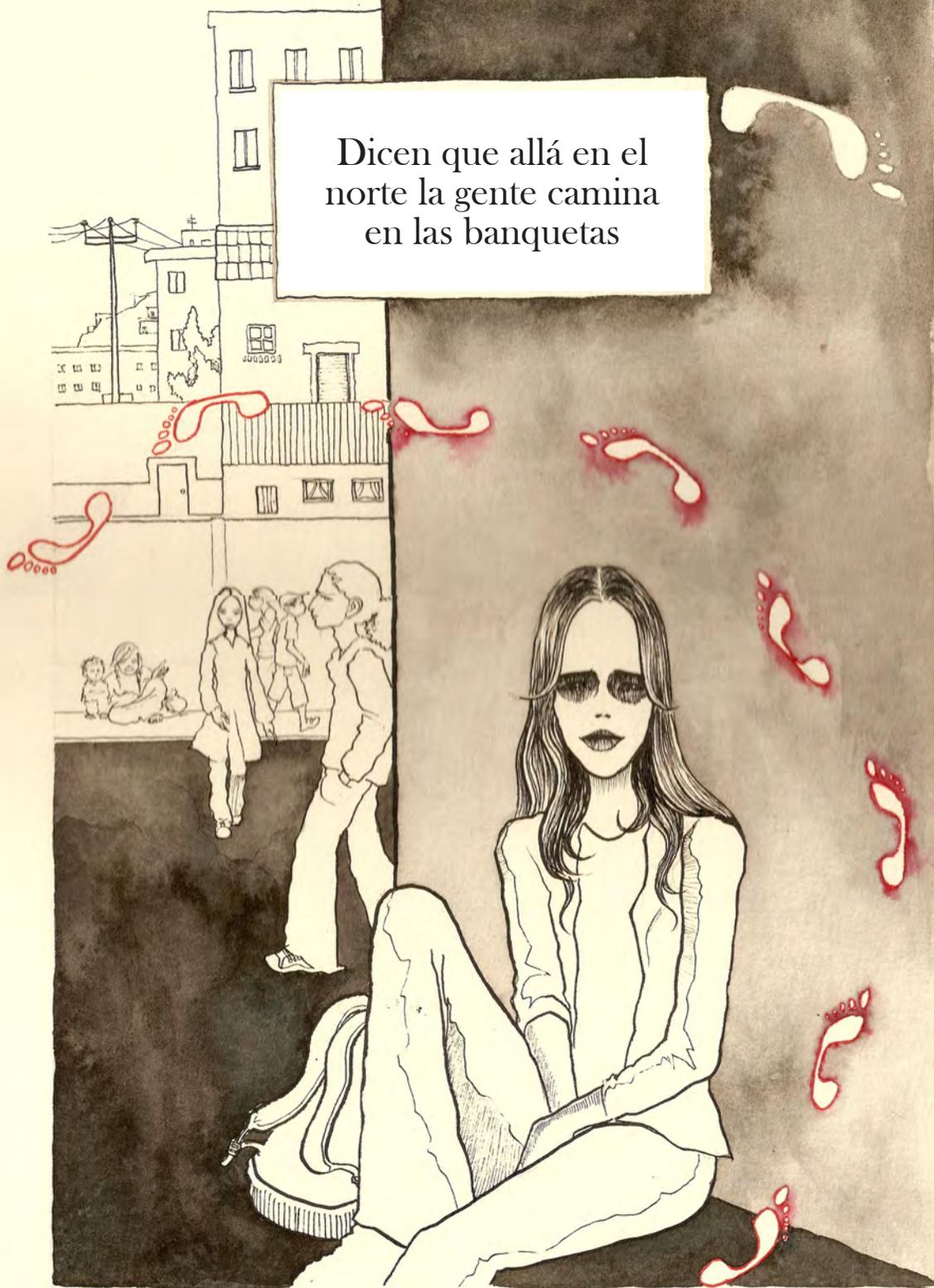








Dicen que allá en el  
norte la gente camina  
en las banquetas





Los corazones laten



El sueldo alcanza



Los camiones llegan



Los hijos nacen



El aire se respira

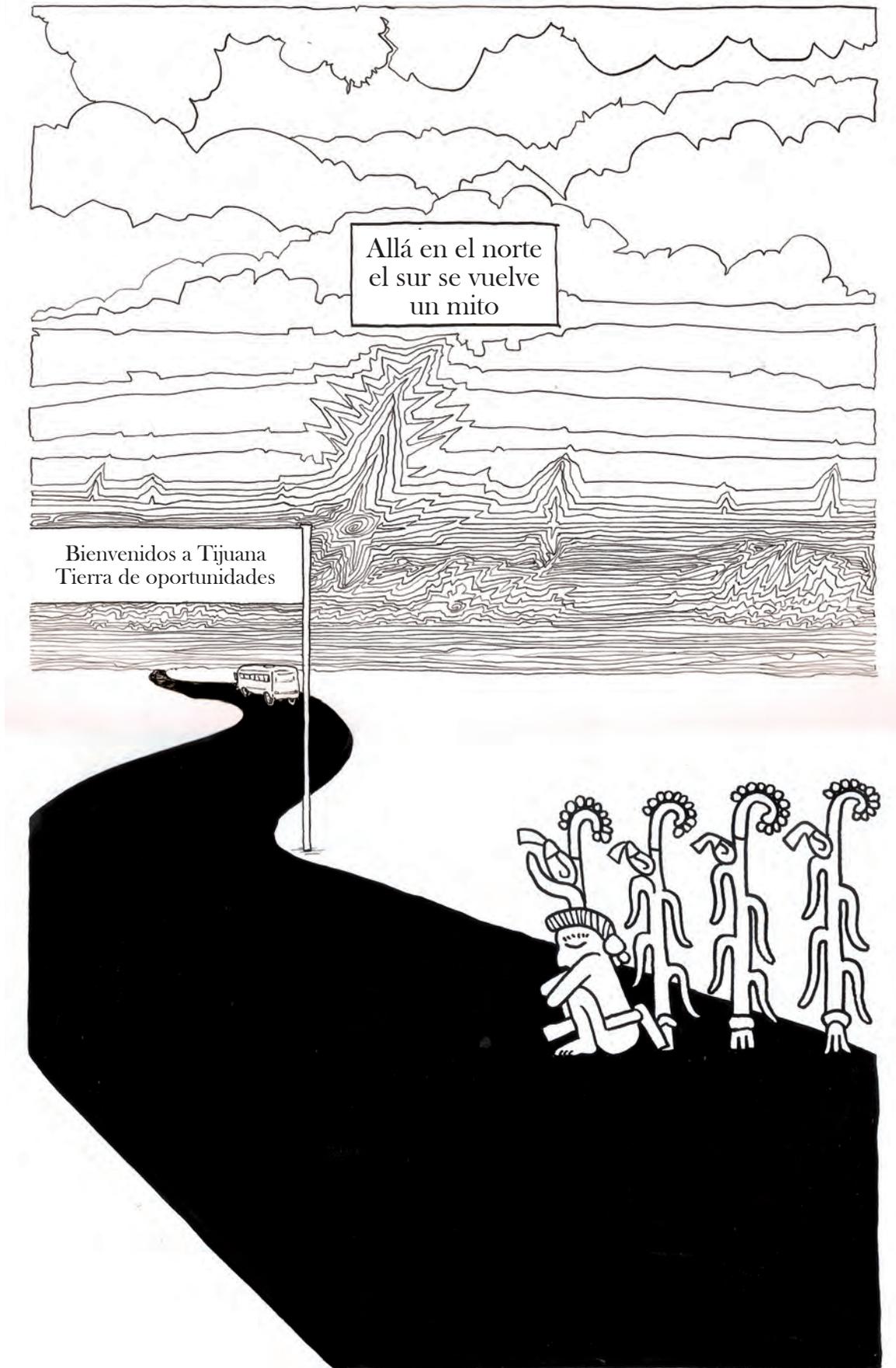


Nuestros vecinos saludan  
sin pedir nada a cambio



Hay tiempo para vivir





Una leyenda Urbana



Desaparecen  
los cuerpos



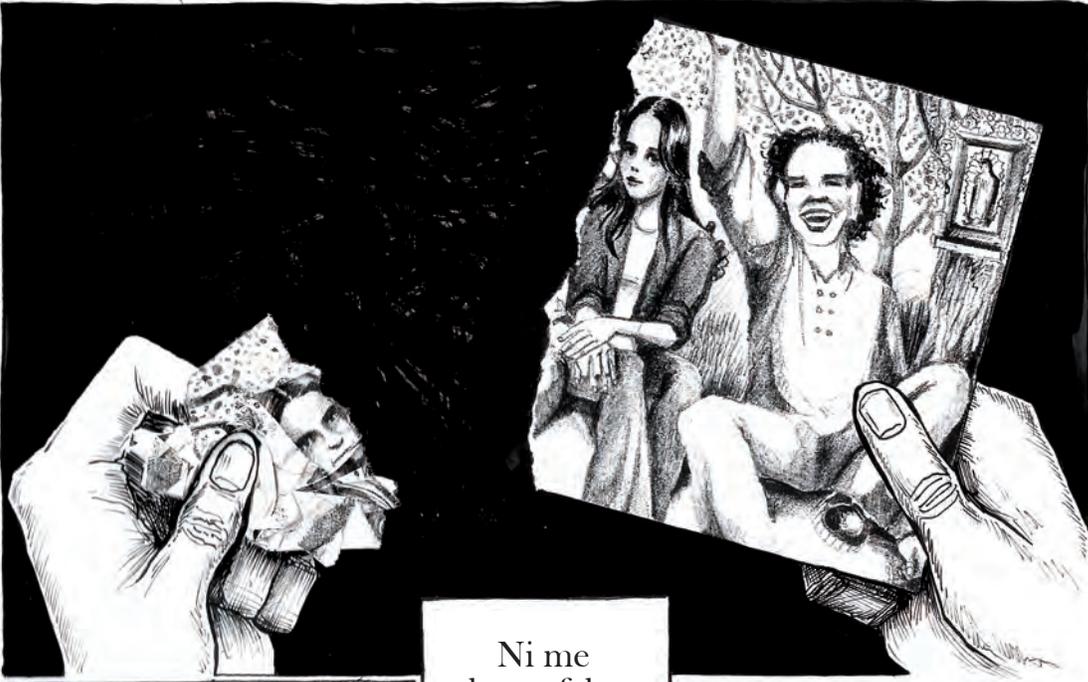
Desnutridos  
malolientes  
dormidos  
en la plaza

Porque allá en el norte

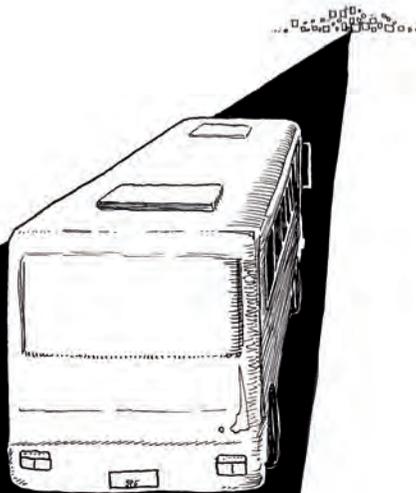


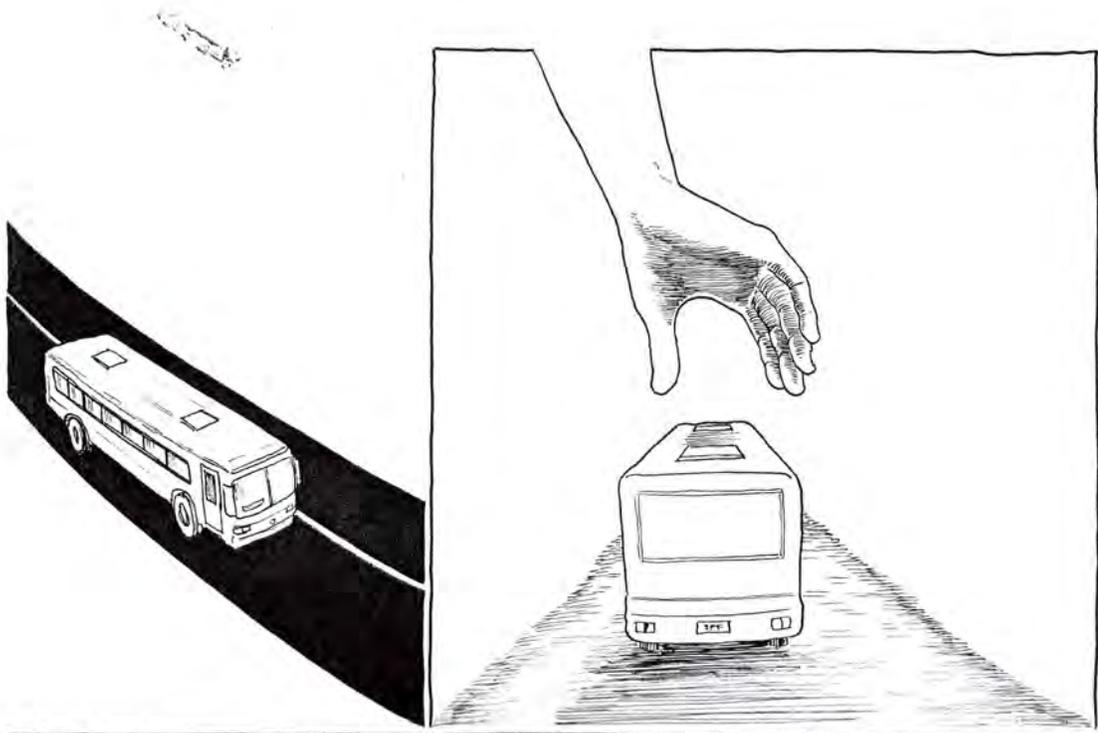
No estás tú

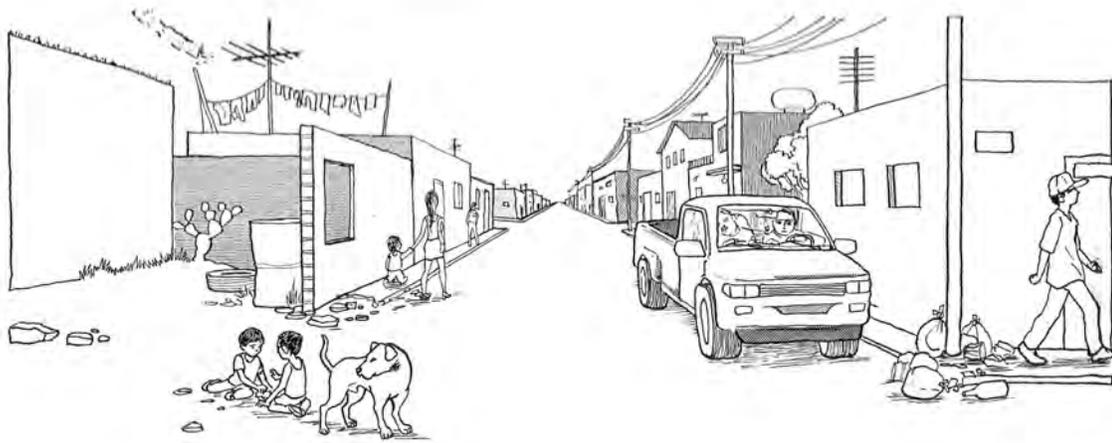


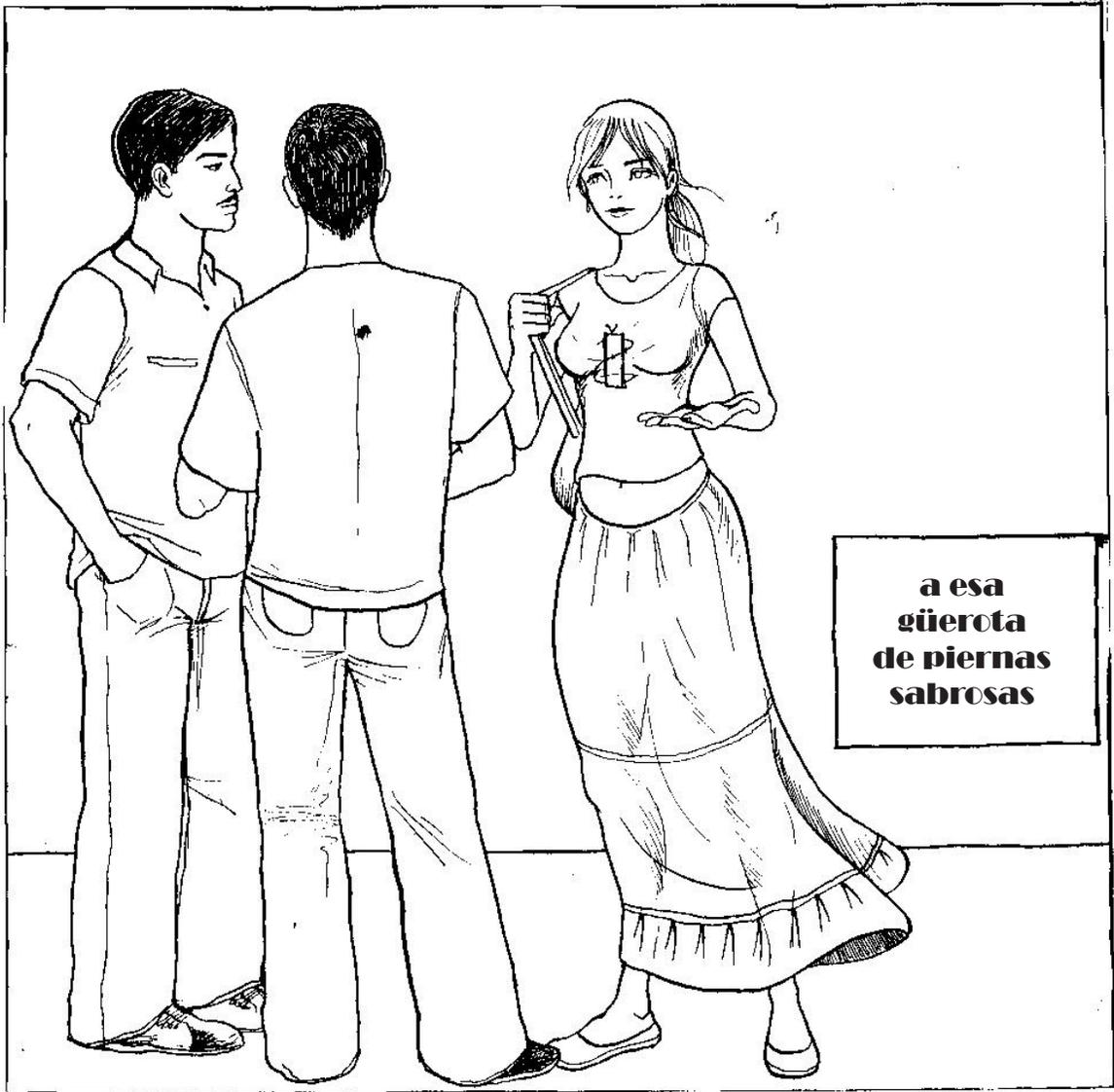


Ni me  
haces falta









**a esa  
güerota  
de piernas  
sabrosas**



**ojazos grandotes  
y piel  
de terciopelo**

**suavecita**



**quien fuera pedro  
infante para  
cantarle cerquita  
al oido**



**como asiento  
de troca  
nueva**





**no se me duerma ese**



**usté nomás  
difruite**



**que's muy raro  
guachar a los del  
otro lado del muro**

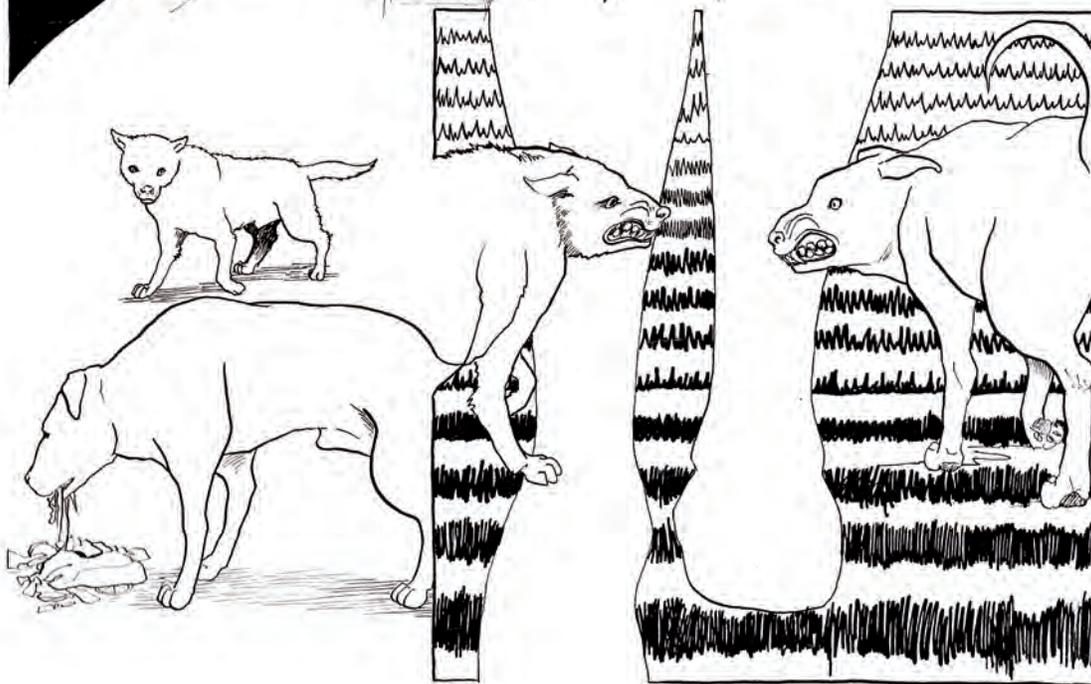


**lástima que sea  
tan desgraciada la  
gringa esa**

**y cómo las menea  
cuándo camina**

**si parecen  
dos perros**

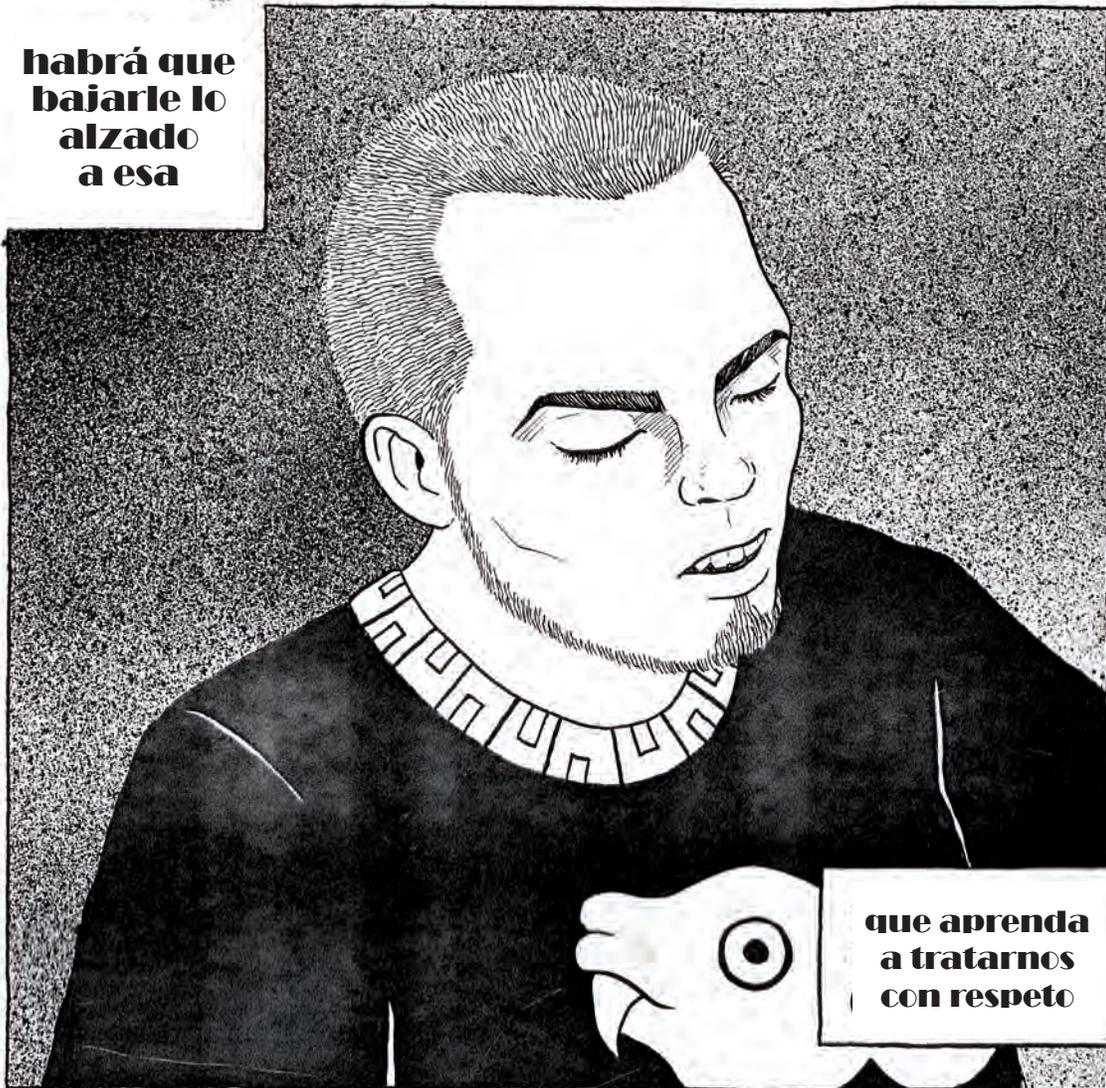
**peleando  
abajo de  
la falda**





**mira cómo  
nos ignora,  
como  
nos hace menos**

**habrá que  
bajarle lo  
alzado  
a esa**



**que aprenda  
a tratarnos  
con respeto**



**que no crea  
que goza de  
privilegios  
por estar  
tan buena**



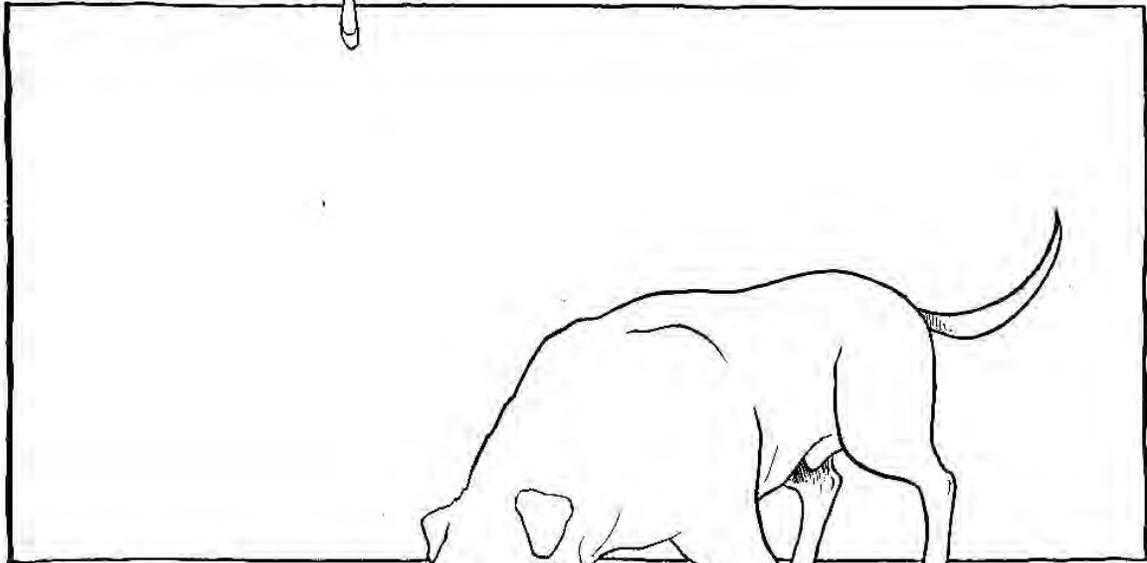
**vengase  
mi  
socio**



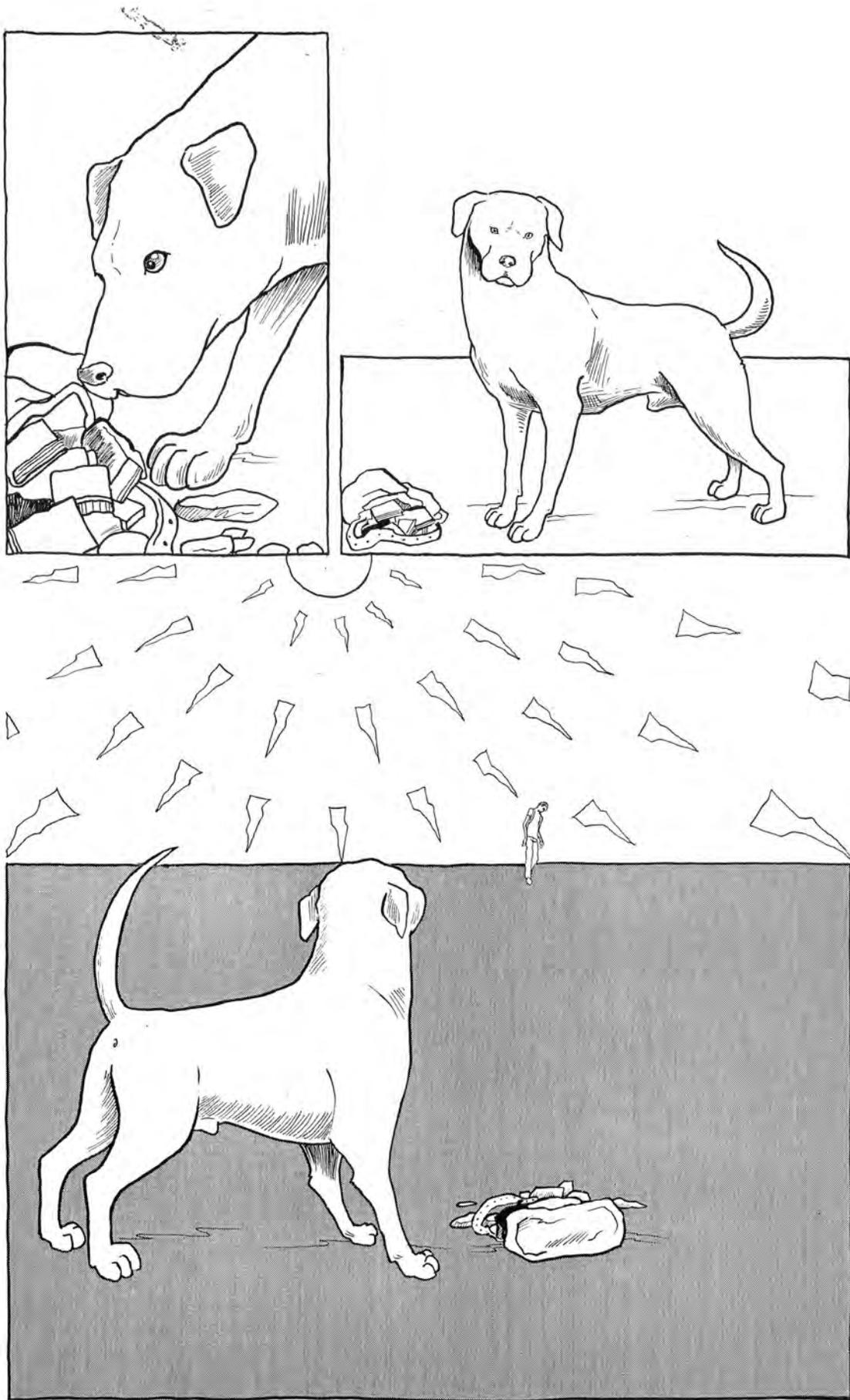
**vamos a enseñarle  
a esa vieja**



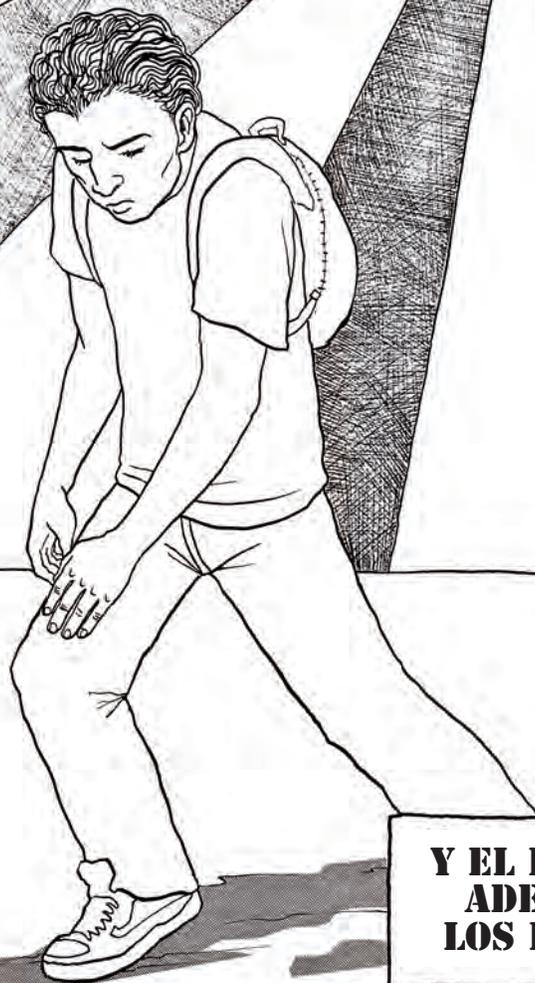
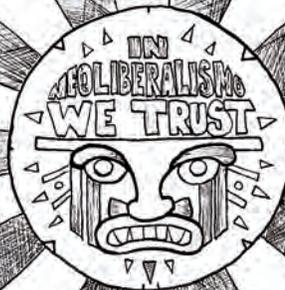
**lo que's amar a dios**



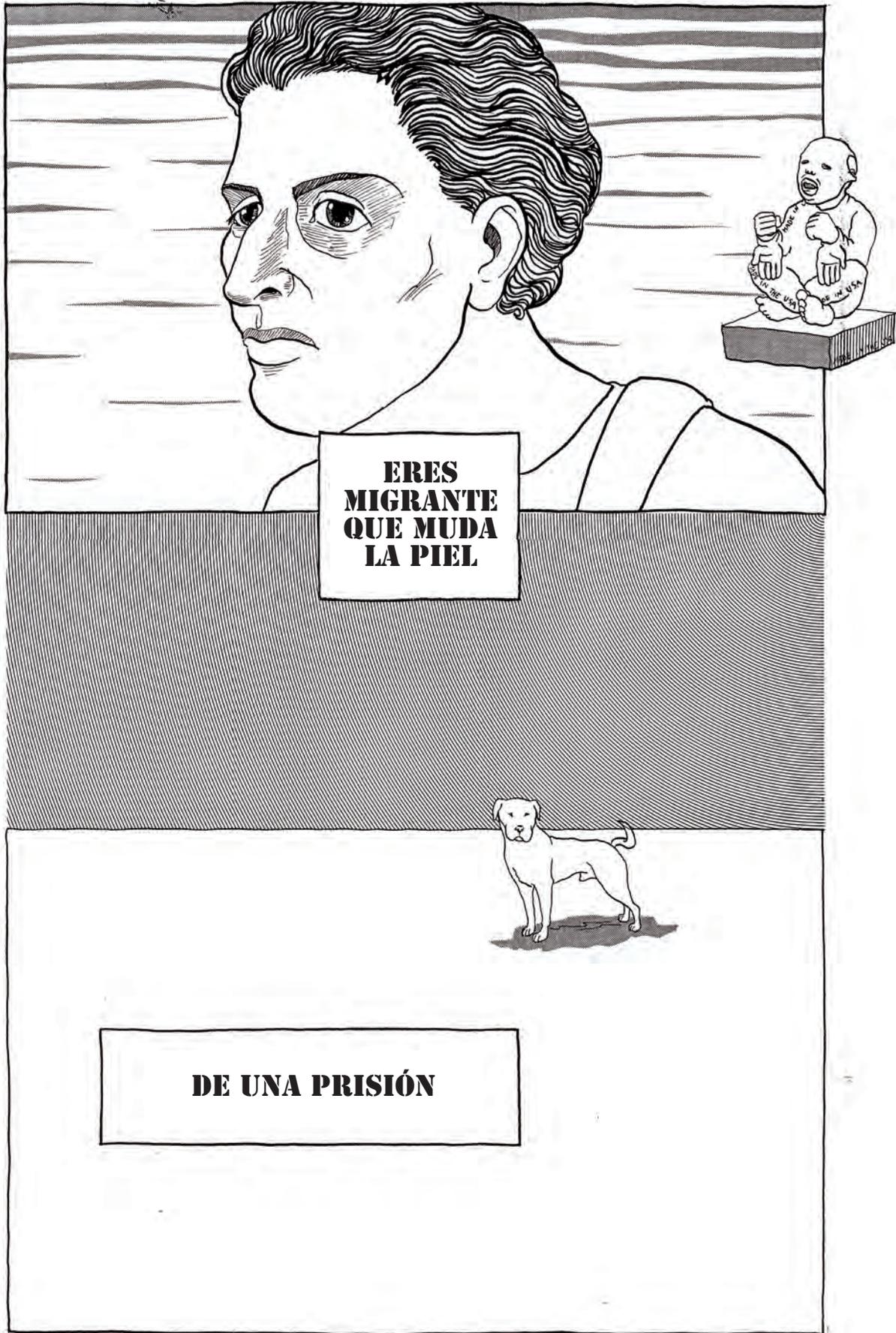
**en tierra  
de cholos**



**TE VAS PORQUE  
EL SOL TE QUEMA  
LA ESPALDA**



**Y EL HAMBRE  
ADELGAZA  
LOS HUESOS**



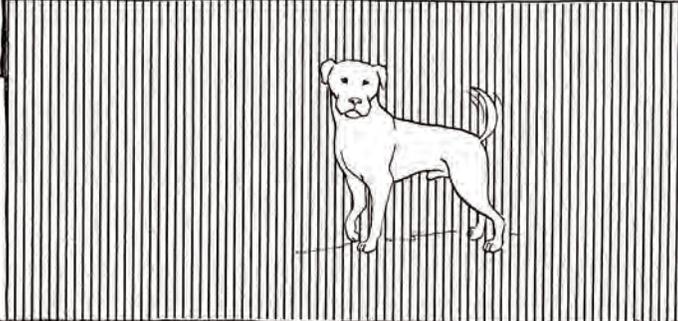
**ERES  
MIGRANTE  
QUE MUDA  
LA PIEL**

**DE UNA PRISIÓN**

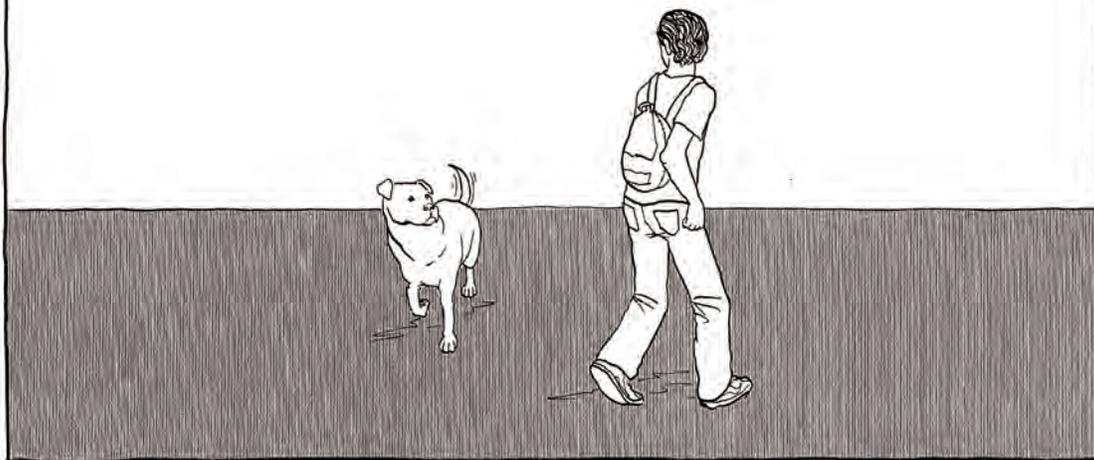
**A OTRO  
ENCIERRO**



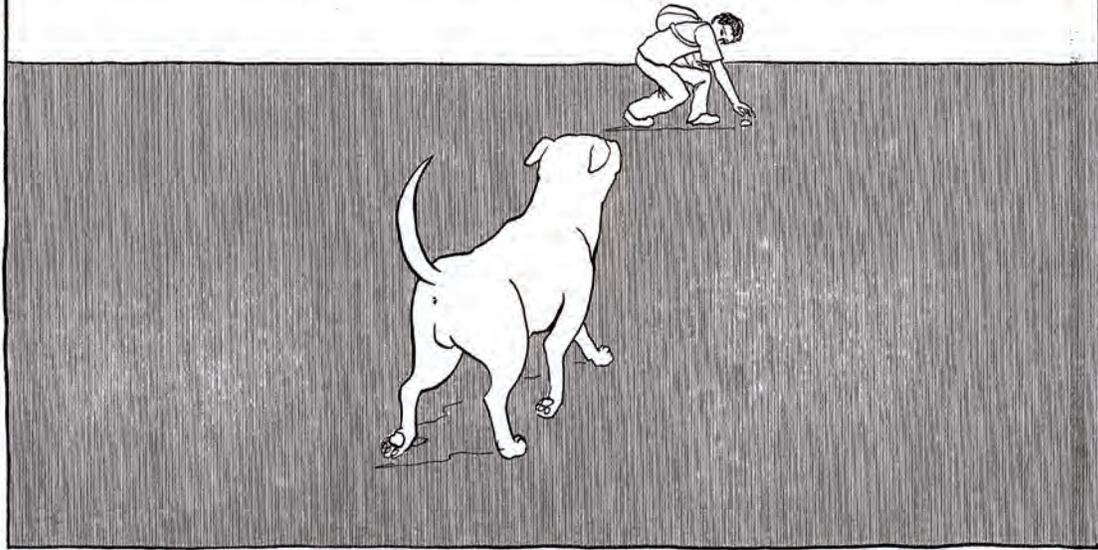
**QUE VAS  
POR LA  
TIERRA**



**SIN PERRO QUE LADRE  
A TU REGRESO**



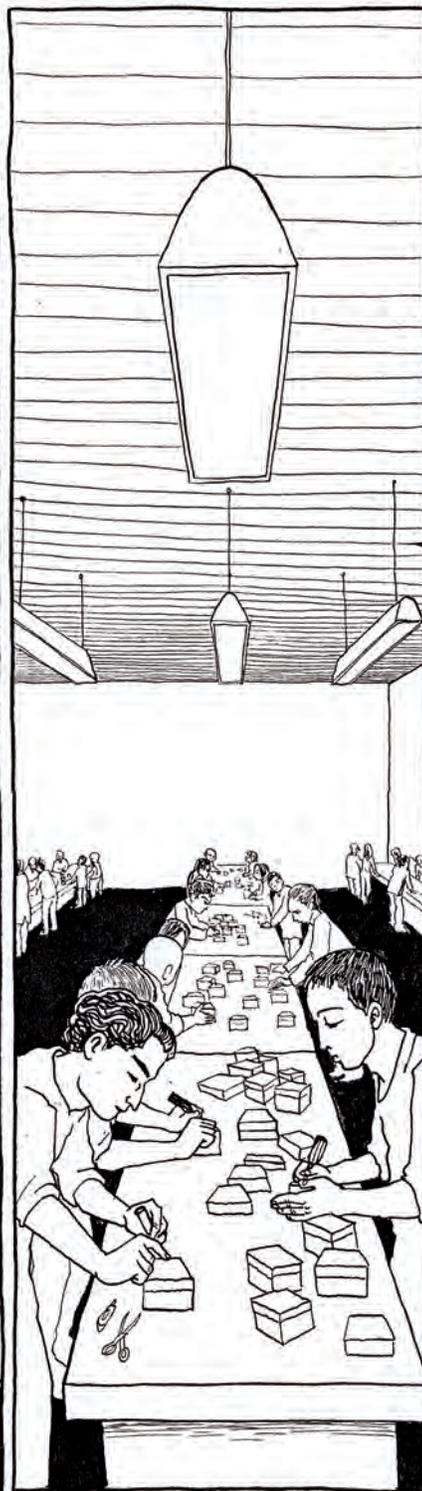
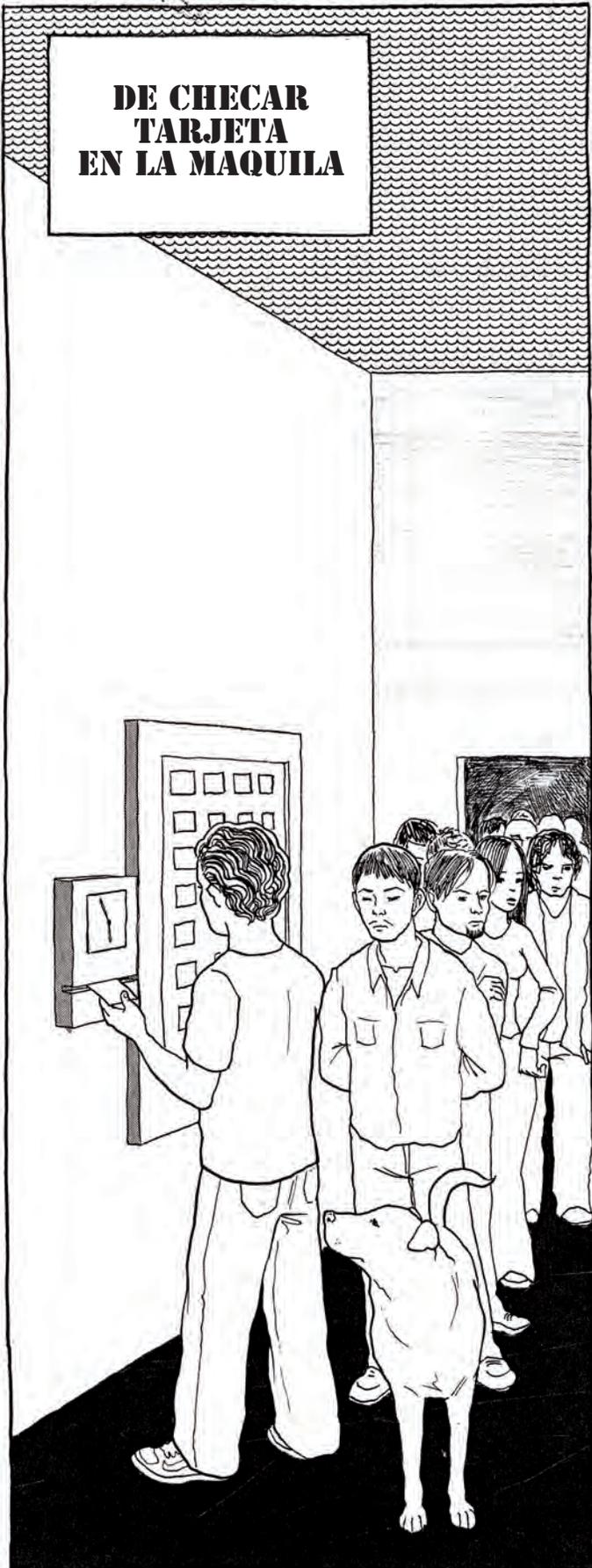
**ESTÁS CANSADO DE VIVIR**



**EN EL PATIO  
TRASERO  
DEL PRIMER MUNDO**



**DE CHECAR  
TARJETA  
EN LA MAQUILA**



**EN CAMPOS DE  
CONCENTRACIÓN  
DONDE INGRESAN  
LOS PRESOS**



**MEJOR  
HIPOTECAR  
LOS DÍAS QUE  
TE QUEDAN**

PROCLAMATION  
**\$5,000 REWARD**



**MEJOR  
HIPOTECAR  
LOS DÍAS QUE  
TE QUEDAN**

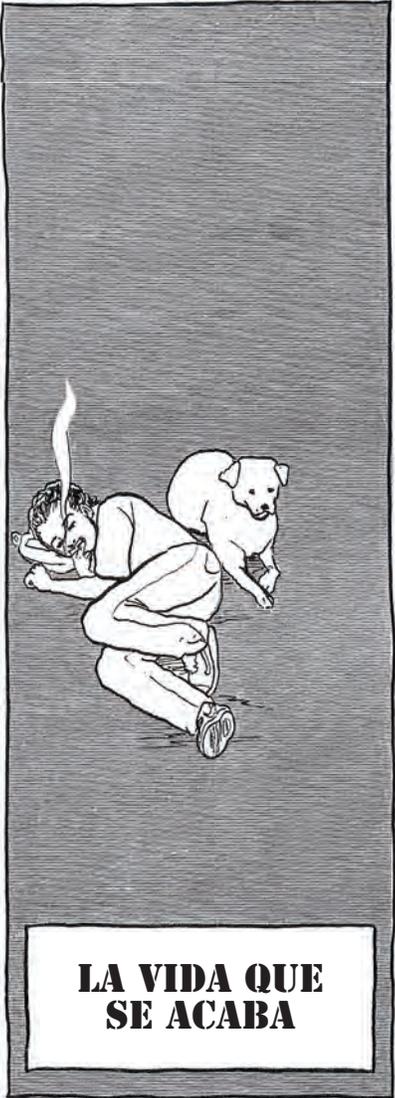
PROCLAMATION  
\$5,000<sup>00</sup> REWARD

**PARA CRUZAR  
UN ETERNO  
DESIERTO**

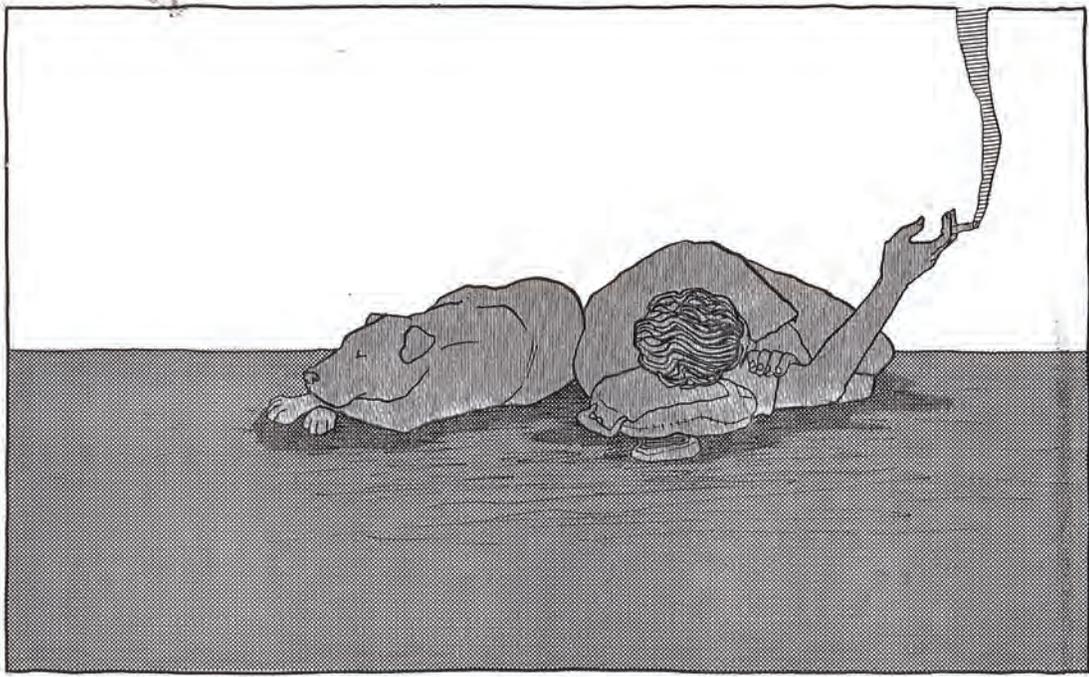




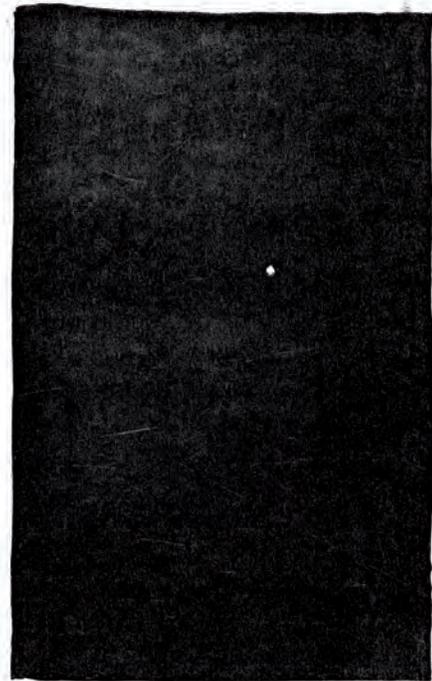
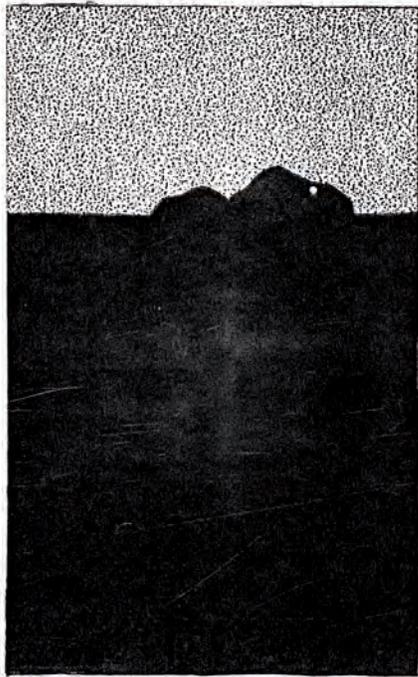
**Y APOSTAR EN  
UNA ÚLTIMA  
JUGADA**

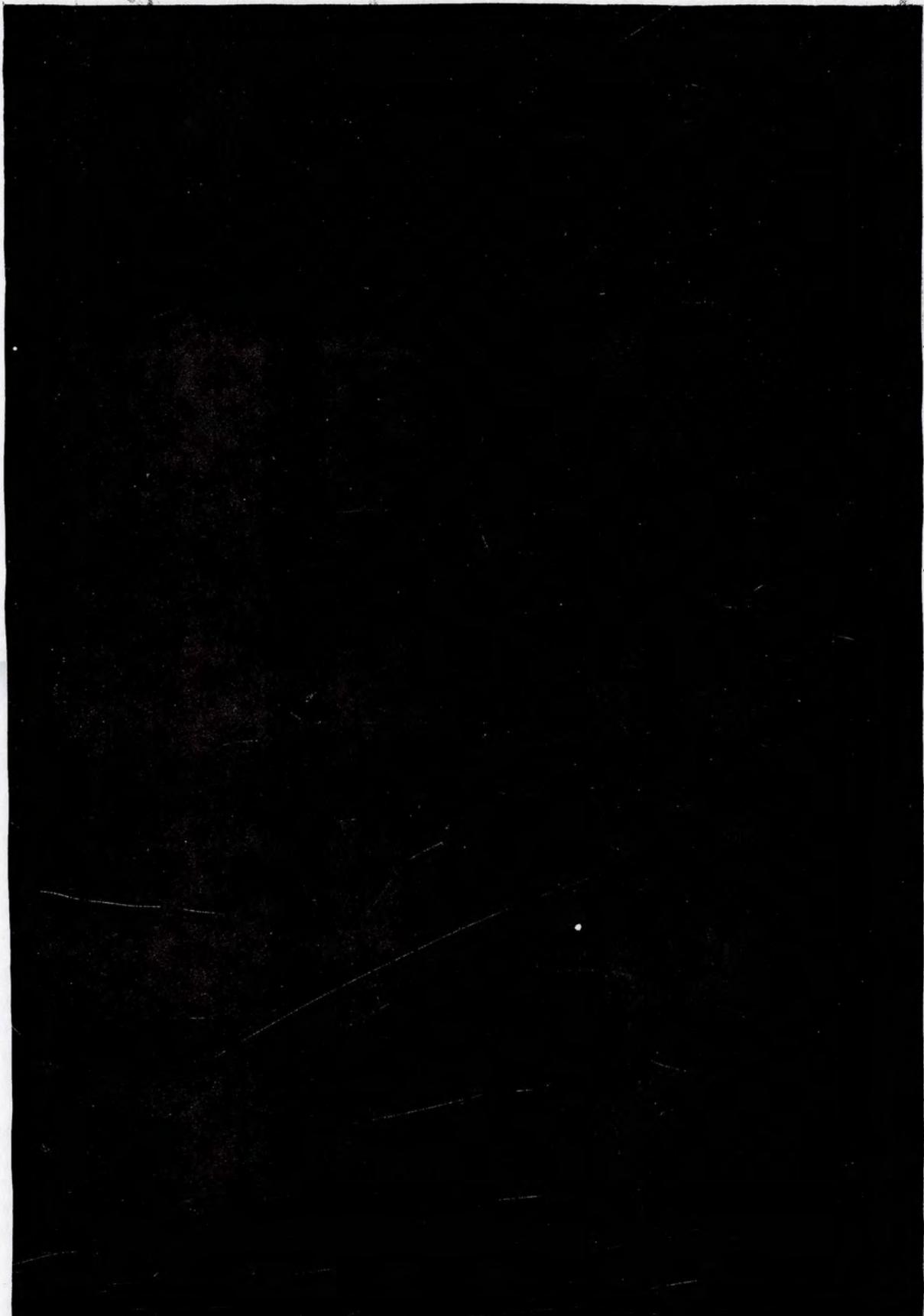


**LA VIDA QUE  
SE ACABA**



**COMO  
CIGARRO  
EN CENICERO**





# FUENTES

## • BIBLIOGRAFÍA

BARON-CARVAIS, Annie, 1989, LA HISTORIETA, México, D.F., Fondo de Cultura Económica.

Eisner, Will, 1998, La narración gráfica, Primera edición, Barcelona, Norma Editorial .

Eisner, Will, 1994, El cómic y el arte secuencial, Primera edición, Barcelona, Norma Editorial.

Mc Cloud, Scott, 1993, Entender el cómic, Bilbao, Astiberri Ediciones (2005, 2007).

Mc Cloud, Scott, 2006, Hacer cómics, Bilbao, Astiberri (2007).

Bautista Villegas, Enrique, Septiembre 2008, La agenda de los indocumentados en Revista Nexos, No. 369, México, D.F.

Hiriart, Hugo, Ángel Jaramillo y Erika Vilfort, Octubre 2002, el legado de Manuel Gamio en Letras Libres, No. 46, Editorial Vuelta, México-España, [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com)

Smith, Robert, Octubre 2002, Al este de Aztlán, en Letras Libres, No. 46, Editorial Vuelta, México-España, [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com)

Campuzano, Margarita, Mayo 2000, Mapa de la Migración a Estados Unidos en Letras Libres, No. 17, Editorial Vuelta, México-España, [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com)

Papademetriou , Demetrios y Kimberly A. Hamilton, Abril 2004, El Acertijo de la migración en Letras Libres, No. 64, Editorial Vuelta, México-España, [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com)

S. Massey , Douglas, Mayo 2003, Una política de Inmigración Disfuncional en Letras Libres, No. 53, Editorial Vuelta, México-España, [www.letraslibres.com](http://www.letraslibres.com)

CESOP Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública, Noviembre 2003, Migración de mexicanos a Estados Unidos, México, Cámara de Diputados LIX Legislatura.

## • MESOGRAFÍA

Gantus, Luis, 2008, <http://estoesferpecto.produccionesbalazo.com>  
<http://www.entrecomics.com>

García García, Mar, Alberto García Marcos, Fernando Rodríguez Alonso e Iñaki Sanz García (Mar, tío Berni, Fer e Iñaki), 19 de Julio de 2006, <http://www.entrecomics.com>

Giunta ,Néstor,2000, <http://www.todohistorietas.com.ar/>

Marentes ,Carlos y Cynthia P. Marentes, 1996, última revisión: Diciembre1999, El Paso, Texas, U.S.A., <http://www.farmworkers.org/contenid.html>

PhpBB Group, 2000, 2008, <http://arabcomics.net>  
s/a, s/f, <http://www.futuropasado.com/?p=177>, consulta: octubre 2009

SRE Secretaría de Relaciones Exteriores, S/F, La protección consular mexicana y la política migratoria en Estados Unidos, México, [http://www.sre.gob.mx/laredo/pro\\_hist.htm](http://www.sre.gob.mx/laredo/pro_hist.htm)

Torres Hinojosa, Carlos, S/F, Migración mexicana hacia Estados Unidos, México, <http://www.monografias.com/trabajos17/migracion-mexicana-usa/migracion-mexicana-usa.shtml>

(actualmente desaparecida) [www.conapo.org.mx/prensa/migración.htm](http://www.conapo.org.mx/prensa/migración.htm), consulta: Febrero 2009.

## • OTROS

Giamatti, Paul, Esplendor Americano, Warner Bros, U.S.A., 2004.

# ÍNDICE DE IMÁGENES

## POR ORDEN DE APARICIÓN:

### CAP. I

1. [http://lanceturner.files.wordpress.com/2009/03/yellow\\_kid.jpg](http://lanceturner.files.wordpress.com/2009/03/yellow_kid.jpg)
2. [http://www.bulldair.com/planches/planche\\_tintin1\\_1106413418\\_06e70](http://www.bulldair.com/planches/planche_tintin1_1106413418_06e70)
3. [http://comicrazys.files.wordpress.com/2009/04/12573\\_1.jpg](http://comicrazys.files.wordpress.com/2009/04/12573_1.jpg)
4. <http://lambiek.net/artists/b/backer.htm>
5. <http://www.rankopedia.com/CandidatePix/45176.gif>
6. <http://www.68revoluciones.com/images/graphicnovels/vignettes/valentina.jpg>
7. <http://seronoser.free.fr/bruguera/elmundodemyfnuevostextos/P1317-01.jpg>
8. [http://bp1.blogger.com/\\_lpdVzSEZuXg/SEEs0BnC3l/AAAAAAAAASE/\\_HgGvu3NunA/s1600-h/El+Vibora+07+by+duktor++01.jpg](http://bp1.blogger.com/_lpdVzSEZuXg/SEEs0BnC3l/AAAAAAAAASE/_HgGvu3NunA/s1600-h/El+Vibora+07+by+duktor++01.jpg)
9. <http://www.worthingherald.co.uk/CustomPages/GetImage.aspx?ImageID=60971>
10. [http://www.wolfstad.com/dcw/images/comics/225px/uk\\_mickey-mouse-weekly-large.jpg](http://www.wolfstad.com/dcw/images/comics/225px/uk_mickey-mouse-weekly-large.jpg)
11. <http://www.jeuneafrique.com/photos/029102009175959000000zinacopie2.jpg>
12. [http://4.bp.blogspot.com/\\_7zitz-dQiO4/TPwuiXO7dpl/AAAAAAAAAe4/vhM3nm4x2FY/s1600/Metralla+%2528Sins+Entido%252C+2008%2529%252C+de+Rutu+Modan.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_7zitz-dQiO4/TPwuiXO7dpl/AAAAAAAAAe4/vhM3nm4x2FY/s1600/Metralla+%2528Sins+Entido%252C+2008%2529%252C+de+Rutu+Modan.jpg)
13. [http://estaticos02.cache.el-mundo.net/elmundo/imagenes/2007/12/04/1196788769\\_0.jpg](http://estaticos02.cache.el-mundo.net/elmundo/imagenes/2007/12/04/1196788769_0.jpg)
14. [http://1.bp.blogspot.com/\\_uVB3P2Jm1-HM/TERhoxR1n1I/AAAAAAAAACv0/nhu\\_xMivuw/s1600/NormanKirby2.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_uVB3P2Jm1-HM/TERhoxR1n1I/AAAAAAAAACv0/nhu_xMivuw/s1600/NormanKirby2.jpg)
15. [http://studio-kat.net/news/data/upimages/hentai\(1\).jpg](http://studio-kat.net/news/data/upimages/hentai(1).jpg)
16. [http://media.photobucket.com/image/jade%20dynamity%20tony%20wong%20yuk%20long/ku112233/20080529134156263\\_0001.jpg](http://media.photobucket.com/image/jade%20dynamity%20tony%20wong%20yuk%20long/ku112233/20080529134156263_0001.jpg)
17. [http://www.cibercomics.com/wp-content/uploads/2008/09/astro\\_boy\\_image\\_\\_1\\_\\_medium\\_.jpg](http://www.cibercomics.com/wp-content/uploads/2008/09/astro_boy_image__1__medium_.jpg)
18. [http://www.lambiek.net/artists/h/hicks\\_reg/hicks\\_jungledrum.jpg](http://www.lambiek.net/artists/h/hicks_reg/hicks_jungledrum.jpg)
19. [http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQoM-OTWPPKFjYXQF-PiwliG2RADE4c8UwhX\\_bEEg55xDLYi4Z\\_zhw](http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQoM-OTWPPKFjYXQF-PiwliG2RADE4c8UwhX_bEEg55xDLYi4Z_zhw)
20. <http://www.coverbrowser.com/image/active-comics/3-1.jpg>
21. <http://www.challengersoftheunknown.com/CC11.html>
22. <http://espaciocritico4.files.wordpress.com/2008/08/kaliman1.jpg>
23. [http://4.bp.blogspot.com/\\_kBDWRjPndIk/TNnJtLGIIbI/AAAAAAAAACQE/IcVpRZ5UuVE/s1600/05\\_00\\_1.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_kBDWRjPndIk/TNnJtLGIIbI/AAAAAAAAACQE/IcVpRZ5UuVE/s1600/05_00_1.jpg)
24. <http://www.alexo.com.mx/buba/Tsunami.jpg>
25. Revista Bronca, No.2. 1981.
26. Boceto de Melecio Galván.
27. <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Entrevista/Mordillo/fosforito.jpg>
28. <http://composta.net/robotania/wp-content/uploads/2008/11/mafalda.jpg>
29. [http://img01.picoodle.com/img/img01/3/3/1/nexsar/f\\_OP2m\\_e94af64.jpg](http://img01.picoodle.com/img/img01/3/3/1/nexsar/f_OP2m_e94af64.jpg)
30. <http://betteo.deviantart.com/gallery/?offset=96#/d2na8zd>
31. [http://1.bp.blogspot.com/\\_H23h8Yh-vlSm/THO8iDv36TI/AAAAAAAAAW4/nvPQBRs-jDsM/s1600/INVI-BEF-LM.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_H23h8Yh-vlSm/THO8iDv36TI/AAAAAAAAAW4/nvPQBRs-jDsM/s1600/INVI-BEF-LM.jpg)
32. EISNER, Will "El arte secuencial" pp. 149
33. García, Luis, Nova-2, Colección Rambla, tomo 5, Barcelona, García & Bea Editores, 1985

## **CAP.II**

34. Obtenida de la Exposición "Éxodos" de Helen Escobedo, Foto por Abelardo Gutiérrez.

## **CAP.III**

35. <http://www.mayatikal.com/wp-content/uploads/2008/10/codice-maya.jpg>

36. <http://picasaweb.google.com/lh/photo/a9BKpShrR1EO0dEKzNQAew>

37. <http://www.trino.com.mx/>

38. <http://www.flipeo12.com/blog/garfield2.jpg>

39. EISNER, Will "El arte secuencial" pp. 26

40. EISNER, Will "El arte secuencial" pp. 32

41. EISNER, Will "La Narración Gráfica" pp. 90

42. EISNER, Will "La Narración Gráfica" pp. 92

43. EISNER, Will "El arte secuencial" pp. 111

44. EISNER, Will "El arte secuencial" pp. 105

45. EISNER, Will "El arte secuencial" pp. 112

46. EISNER, Will "El arte secuencial" pp. 108

47. Clément, Edgar "Operación Bolívar" pp. 13

48. EISNER, Will "La Narración Gráfica" pp. 19

49. EISNER, Will "La Narración Gráfica" pp. 21

50. EISNER, Will "La Narración Gráfica" pp. 138

51. EISNER, Will "La Narración Gráfica" pp. 138, 142-145

## **CAP. IV**

Obtenidas del Proyecto "Migrantes", por Abelardo Gutiérrez.