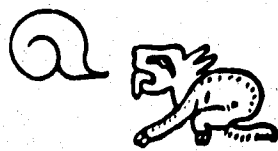




20  
2E1

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS**



**LA HISTORIETA COMO MEDIO  
COMUNICACIONAL DIDACTICO**

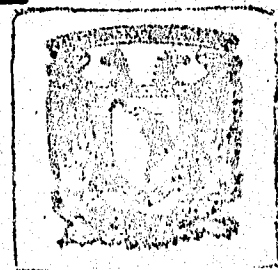
---

---

**T E S I S**  
**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:**  
**LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO**  
**P R E S E N T A:**  
**HORACIO DURAN MACEDO**  
**MEXICO D.F. 1995**

---

---



SECRETARIA GENERAL  
ESCUELA NACIONAL DE  
ARTES PLASTICAS  
BOCHIMILCO, D. F.

**FALLA DE ORIGEN**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

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

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

**A MIS PADRES**

**A MIS HERMANOS**

**A MIS PROFESORES**

# LA HISTORIETA COMO MEDIO COMUNICACIONAL DIDACTICO

---

## Indice:

<b>INTRODUCCION .....</b>	<b>1</b>
<b>1. HISTORIA DEL COMIC .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1.El Nacimiento del comic .....</b>	<b>5</b>
<b>1.2.Relación Evolutiva del comic .....</b>	<b>4</b>
1.2.1. Período inicial .....	6
1.2.2. Período de apogeo .....	11
1.2.3. Período de crisis .....	13
1.2.4. El comic contemporáneo.....	15
<b>1.3. Historia del comic en México .....</b>	<b>21</b>
1.3.1.Orígenes del comic mexicano .....	23
1.3.2. De la caricatura al comic .....	25
1.3.3. El comic en la prensa moderna .....	27
1.3.4. El comic como arma de reacción .....	30
1.3.5. El comic mexicano moderno.....	32
<b>2. EL COMIC . DEFINICION Y TAXONOMIA. ....</b>	<b>39</b>
<b>2.1. Qué es el Comic? .....</b>	<b>41</b>
<b>2.2. Análisis de las Características del Comic .....</b>	<b>42</b>
2.2.1. El carácter del comic es predominantemente narrativo .....	42
2.2.2. El comic es un medio iconico-verbal .....	43
2.2.3. El comic utiliza códigos definidos .....	44
2.2.4. El comic es un medio masivo de difusión .....	45
2.2.5. la intencionalidad del comic es distractiva.....	46

<b>2.3. Análisis de los Componentes</b>	
<b>Básicos del Comic.....</b>	<b>46</b>
2.3.1. El continente de la viñeta .....	47
2.3.2. El contenido icónico de la viñeta .....	48
2.3.2.1. El contenido icónico sustantivo ...	48
2.3.2.2. El contenido icónico adjetivo .....	49
2.3.3. El contenido verbal de la viñeta .....	55
<b>3. LAS POSIBILIDADES PEDAGOGICAS DEL COMIC .....</b>	<b>59</b>
<b>4. EL PROCESO DEL COMIC .....</b>	<b>65</b>
4.1. Definición de la propuesta .....	67
4.2. La argumentación .....	67
4.2.1. La información .....	68
4.2.2. El Argumento .....	69
4.2.3. justificación del argumento a partir de la información .....	74
4.3. El Guión .....	77
4.3.1. El Guión Definitivo .....	81
4.4. Planteamiento Gráfico y Realización .....	91
4.5. Documentación Gráfica .....	100
<b>Trabajo terminado .....</b>	<b>101</b>
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>113</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>119</b>

---

## \* INTRODUCCION

**E**n el mundo actual en que los medios icónicos verbales tales como la televisión, el cine, el comic y últimamente los sofisticados equipos multimedia constituyen un complemento básico del sistema de expansión y desarrollo de la tecnología de la información, su estructura intrínseca requiere indudablemente la utilización de un diseño gráfico como disciplina que permita su optimización tanto estética y funcional. A la vez éstos medios ofrecen un campo comunicacional completísimo al encontrarse, tal y como nos lo dice Juan Acha<sup>1</sup>, excediendo el límite de las artes visuales y el diseño gráfico, aproximándose al campo de la literatura.

Ahora bien, dentro de ésta lista de medios verboicónicos es el comic que particularmente ha provocado especial interés en mí, principalmente por dos razones. En primer lugar su extensísima potencialidad plástica-literaria, que permite recurrir a todo género pictográfico, corrientes artísticas, técnicas etc. representando de ésta manera un magnífico soporte en la aplicación de los conocimientos de una disciplina como lo es el diseño. Así como el comic puede ser rico en el campo icónico lo es en el verbal, pudiendo aplicarse todo género literario, desde una novela policiaca, una crónica o una poesía, hasta el chiste más soez. Esta riqueza en posibilidades gráficas de los elementos icónicos y verbales, aunada a su capacidad de expresión literaria sólo pue-

den ser equiparables con las del cine de animación, la diferencia la marca el soporte de la imagen, que ya representa una limitante para las películas animadas, por su restringido formato rectangular del *cuadro*, aunque se compense extraordinariamente por el sonido; de igual manera el alcance social del comic puede ser mayor sabiendo que una historieta puede ser leída y releída por cuantas personas quieran y manteniéndose como objeto palpable puede ser transportado a cualquier lugar y volverse a leer donde se desee, lo que no ocurre con una película de animación, si no se consta de videocasetera y televisión, a parte siendo el costo entre uno y otro, a nivel consumidor, es desproporcionado. Tal potencial del comic es producto de su estructura dotada de elementos estructurales propios cuya técnica comunicativa original ha sido aceptada socialmente.

El segundo punto que me atrajo al estudio de la literatura de la imagen, es que éste *mass media*, producto social de básicamente orientado al entretenimiento, es también un poderoso transmisor de ideología que sin duda es favorable a quienes controlan su difusión.

Nuestro país es un claro ejemplo de la explotación indiscriminada de éste medio. En promedio, somos el país que consume más historietas por habitante en el mundo, por lo que junto con la radio y la televisión se ha convertido en eje de la cultura popular. El comic prestó y presta un gran servicio al mantener en el ámbito de la lectura a una

1. Acha, Juan *Arte y Sociedad :Latinoamérica. El Producto Artístico y su Estructura*, pp. 246-252.

---

gran mayoría de mexicanos; sin embargo, el amoral manejo de los grupos empresariales que controlan su difusión, han provocado sistemáticamente, la masacre ideológica de ese misma ciudadanía. Pienso que un medio de comunicación que ejerce suma influencia en la sociedad, deben ser cuidadosamente estudiado y aprovechado positivamente, sin que pierda ese interés que lo distingue. Armand Matterlant explica más claramente éste concepto "*no se trata de desvirtuar su función de entretenimiento sino más bien de hacerlo cumplir su misión dentro de un nuevo concepto de ocio y en el contexto global del cambio utilizarlo como agente que permita el afincamiento y la internalización de una nueva concepción del mundo y de las relaciones sociales(...)* Se trata paulatinamente de influirle un sentido que hasta en la expresión gráfica remita a una realidad concreta y no a la pseudo realidad universal; socialmente amorfa, que proyecta míticamente la realidad del emisor imperialista y colonizador"<sup>2</sup>.

Con ésta perspectiva me propuse el objetivo de conocer más analíticamente los aspectos estructurales y característicos del comic, así como de explorar sus posibilidades informativas, para orientarlas a lo didáctico. Así bien, desde el punto de vista temático me propuse elaborar un comic que tuviera cierta identidad nacional, partiendo de la información que existe sobre nuestras raíces prehispánicas y retomando un episodio en especial de la cultura maya, que particularmente es interesante por su

riqueza en elementos gráficos como conceptuales y de cultura.

Esta tesis estará constituida por cuatro capítulos.

La primera parte está por una semblanza de la historia del comic desde inicios, se se hará mención de los factores que la originaron así como de su desarrollo hasta nuestros días. De igual manera constará de un estudio de los orígenes de la historieta en México hasta mediados de los cuarentas, en que podremos constatar la especial influencia que ha tenido en nuestra sociedad.

El segundo capítulo abordará el concepto del comic desde una perspectiva intrínseca. Contendrá un análisis de sus características esenciales, así como de cada uno de los elementos que lo integran.

¿Porqué el comic didáctico? El tercer capítulo nos ofrece una interesante estudio con respecto a ésta pregunta. Se hace un análisis de los potenciales informativos de éste medio y la forma en que son factibles de ser explotados.

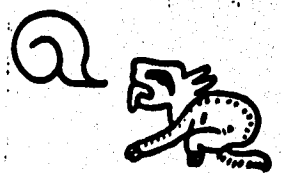
Finalmente, la cuarta parte es una propuesta en la aplicación didáctica del comic, proyectada a la enseñanza de un período determinado de la cultura maya. Planteado como un problema real, se dará un seguimiento al proceso de realización, desde la idea original hasta el trabajo final terminado.

2. Matterlant, Donald, Cita de Orlando Ortíz en *Ideología e Historieta, El Comic es Algo Serio*, Ed. Eufesa, pp.38.

---

# 1.HISTORIA DEL COMIC

---





---

# 1.HISTORIA DEL COMIC

---

## 1.1 EL NACIMIENTO DEL COMIC.

**E**l comic como tal, apareció por primera vez en Europa a finales del siglo XIX, precedida por una larga tradición de narrativa iconográfica. Tal tradición pudiese remontarse a ciertos papiros egipcios, y que pudiere proseguir a lo largo del tiempo, con diversas obras de caracter pictórico, que alcanzaron una integración verboicónica, como las logradadas por medio de filacterias; o que se propusieron como una narrativa secuencial como en el caso de "*La captura del bandido Maragato*" obra de Goya, o con las francesas *images d'Epinal*, (asi llamado por haber surgido en la ciudad de Epinal, en la industria de la impresión de los hermanos Pellerin, siglo XVIII), de las que derivaron *al天宇as e historietes en images de todo tipo y cartelones de ciego*, con relatos de crímenes y de milagros, siempre mediante secuencias de viñetas sucesivas. Tales ejemplos alcanzan su póstuma culminación con el gran clásico del comic en Alemania denominado *Max and Moritz*, de Wilhelm Bush (1832-1908) quien es creador de los primeros personajes de historieta, y cuyo carácter de medio masivo ya es consumado.

Sin embargo, estudiosos del comic afirman que éste nace en su forma moderna

en Estados Unidos (Roman Gubern "*El Lenguaje de los Comics*"). Tal afirmación respaldada en hecho que convencionalmente arranca en 1896 con la aparición de *The Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault, que se constituye en un hito histórico fundamental, más por su impacto y sus efectos en la industria cultural que por tratarse de una revolución en el lenguaje iconográfico.

Como ya se observó, la historieta, entendida como obra narrativa de viñetas múltiples en las que frecuentemente se integran texto e imagen nació y se multiplicó mucho antes de la última década del siglo pasado. Sin embargo, al adoptar y promover este len-

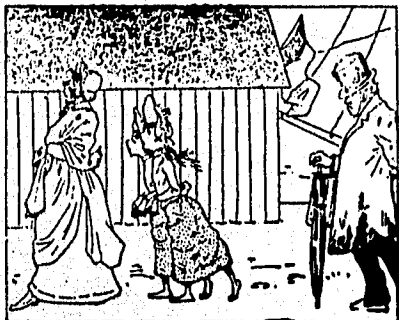


FIG.1 *Max and Moritz* de Wilhelm Bush.

guaje, las grandes cadenas periodísticas norteamericanas hicieron de las innovaciones de sus historietas -globos, onomatopeyas dibujadas, formatos estandarizados etc.- elementos definitorios del comic.

*"El hecho es que el comic del siglo XX se identifica con las convenciones del lenguaje, los formatos y los medios de difusión que adoptaron y promovieron comercialmente los editores norteamericanos. En esta perspectiva, la historieta decimonónica europea, que ya había creado un lenguaje iconográfico original, aparece a posteriori, como una precursora apenas balbuceante, del verdadero comic. Paradojas de una sociedad de mercancías donde la penetración cultural es proporcional al poderío económico y quien es capaz de imponer comercialmente un modelo expresivo puede también acuñar la definición del género y atribuirse su fundación"*<sup>3</sup>.

Así pues, el comic moderno se identi-



Madame Fenouillard saisis aussitôt les rênes du gouvernement, calme, digne, solennelle, prend la tête, suivie de ses deux demoiselles. Tel un conseil romain suivi de ses lieutenants. Monsieur voudrait bien aller changer de vêtements, mais il n'ose en demander l'autorisation au conseil!

FIG.2 La Famille Fenouillard de Cristophe.

3. Autorrecochea, Juan Manuel, *Puros Cuentos, Historia de la Historieta en México*, Tomo 1, Ed. Grijalbo, pp10.

fica con el modelo yanqui pese a que, en realidad su origen es europeo, siendo hábilmente recuperado a principio de siglo por la industria periodística estadounidense.

## 1.2 RELACION EVOLUTIVA DEL COMIC.

(Basada en el estudio realizado por la fundación Salvat)



FIG.3 The Yellow Kid de R.F. Autcault.

### 1.2.1 PERIODO INICIAL

El nacimiento del comic en Estados Unidos fue consecuencia indirecta de la rivalidad de dos grandes rotativas de Nueva York: *el World* (New York World), propiedad de Joseph Pulitzer desde 1883, y el *Morning Journal*, adquirido por William Randolph Hearst en 1895.

Con un panorama de intensa competencia comercial, el *World* crea en abril de 1893, un suplemento dominical en el que publican sus trabajos los dibujantes del periódico.

co. Entre éstos figuró Richard Felton Outcault, quien en julio de 1895, empieza a dar vida a una serie de viñetas, sin narración secuencial, en la que con intención caricaturesca, mostraba estampas populares del barrio de Hogan Halley. En ésta serie y a través de diversos intentos nace *Yellow Kid*. Aunque en la serie ocasionalmente habían aparecido globos con locuciones escritas, *Yellow Kid* se expresaba por medio de mensajes escritos en su camisa, con un lenguaje popular por lo que tuvo gran aceptación en el público. Pero al adquirir Hearst el *Morning Journal* e iniciar en octubre de 1896 la publicación de su suplemento dominical titulado *The American Humorist*, arrebató a Outcault del periódico de Piltzer y le hace continuar la serie de *Yellow Kid* en sus páginas, adquiriendo ya la forma de narración secuencial de viñetas; mientras,



FIG.4 Consolidación del comic en *Yellow Kid*.

el *World* proseguía la publicación del mismo personaje pero dibujado por Geo B. Luks. Así Outcault se convirtió en el fundador de un nuevo género popular, y poco después volvió a tener otro gran éxito con la serie *Buster Brown* (1902).



FIG.5 *The Katzenhammer Kids* de Randolph Dirks.

Los comics primitivos, siempre de carácter divertido, iniciados por Rudolph Dirks en el *Morning Journal*, se orientaron fundamentalmente en narrar travesuras de protagonistas infantiles (*kid strips*), tendencia en la que destacó la serie *The Katzenjammer Kids* (1897); pero cuando Dirks se separó a su vez de Hearst y trasladó sus personajes al *World*, continuó dibujándolos Harold H. Knerr para el *Morning*. De ésta manera se instaura definitivamente en los comics la supervivencia de los personajes dibujados más allá de la voluntad e incluso de la muerte de sus creadores originales.

Iniciando la estirpe de animales protagonistas, James G. Swinnerton crea *Little Tiger* (1897) para el *Morning Journal*. En el mismo periódico apareció en 1899, *Happy Holligan*, en cierto modo precursor Charlot, obra de Frederic Burr Opper, el cual fue uno de los primerísimos personajes del Comic transportados al cine con actores reales (1901) iniciando de ésta forma la prolongada relación comic-cine que continúa hasta nuestros días. Burr Opper creó también las series *Alphonse*

*and Gaston* (1900) y *Her name was Maud*, con los que comenzó a esbozarse, siempre de manera caricaturesca, la tipología del héroe asocial y poco recomendable, que tuvo su plasmación póstuma en *August Mut* (1907) y *Mut and Jeff* posteriormente (1908), obras de Bud Fisher, iniciador de las *daily-strips* (tiras diarias).

En este período en que se gestaba una nueva forma de comunicación, se asistió a un libre desbordamiento de la fantasía que autoriza a referirse al nacimiento de un movimiento de vanguardia en los comics, coartado cuando los *Syndicates* y la industria periodística impusieron severas estandarizaciones al nuevo arte. De este modo mientras Picasso abordaba el género para relatar un viaje en París (1902), el dibujante holandés Gustave Verbeek preparaba en Estados Unidos la serie *Epside Downs*, 1903, en las que las viñetas eran leídas al derecho y al revés, y publicaba luego *The terror of the Tiny Tads*, de extraordinario desborde creativo. Por estas fechas el pintor germano-estadounidense Lyonel Feninger aborda el género con sus series *Kin-der-Kids* (1906) y *Wee Willie Winkie's World*, en donde fueron visibles influencias precubistas y expresionistas.

No obstante el punto más alto, dentro de esta era de desborde de fantasía, corresponde a la aportación de Windsor McKay, que inició la exploración del universo onírico, contemporáneamente a Freud, con las series *Dreams of the Rarebit Friend*, que presentaba el esquema del "cuento soñado", llevado a su máxima perfección por McCay en su siguiente serie, *Little Nemo in Slumberland*, 1904, de exquisita sensibilidad, y que además confirmaba la implantación y adhesión popu-

lar de una estructura iterativa, en la nueva narrativa dibujada.

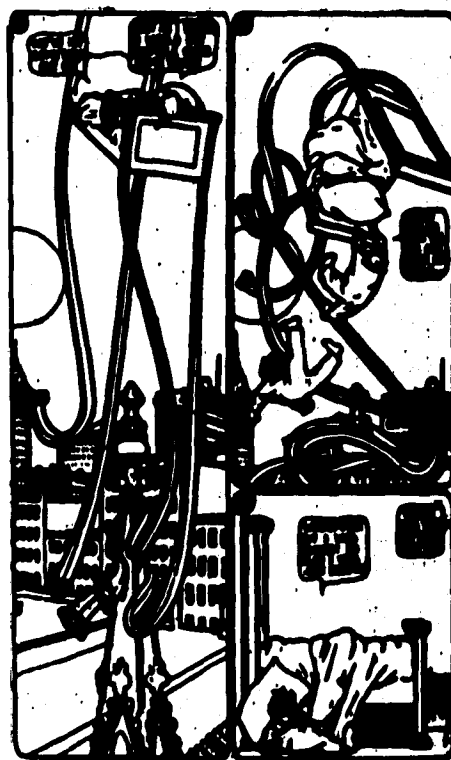


FIG.6 *Little Nemo in Slumberland* de Windsor McKay.

Con una orientación presurrealista similar, *Crazy Kat* (1910), obra de George Herriman, quien logra un tratamiento del humor no superado por nadie. También hicieron gala de una dislocada libertad imaginativa la serie *Count Screw Loose of Toulouse* (1916), de Milton Gross y *Boob McNutt* (1918), de Ruben Goldberg.

Este ciclo de prodigiosa fantasía creativa, tanto en la elección de personajes y situaciones como en audacias técnicas y narrativas decayó hacia 1915, debido en gran parte a la estandarización y conservadurismos

industriales impuestos al género, al ser adoptados los comics por los *Syndicates*, distribuidores del material dibujado, ahorrando así a las empresas periodísticas el mantenimiento de dibujantes propios, aunque renunciando al lujo de la exclusiva." *Tales Syndicates que supusieron el fin de una etapa periodística tradicional, en beneficio de un más elevado nivel capitalista de división del trabajo y de la producción, fueron en realidad una consecuencia lógica del previo desarrollo de las agencias distribuidoras de noticias en la industria periodística: la francesa Havas (1835), la inglesa Reuter (1851) y las estadounidenses Associated Press (1848) y United Press (1907). Paralelamente a las agencias de noticias, Irving Bacheller crea en 1880 una agencia de representación de periodistas, defendiendo los derechos en exclusiva de sus crónicas y reportajes, y que es ampliada en 1881 por S.S. McClure para la producción de*



FIG.7 *Krazy Kat* de Joseph Herriman.

*los novelistas. Asimismo, la existencia de un nuevo y creciente mercado para ilustraciones, chistes gráficos y comics, motivó la aparición desde comienzos de siglo, de agencias distribuidoras de éste material, además del litera-*

*rio, tales como: Color Process Syndicate, Otis Wood Syndicate, etc. Sin embargo el máximo impulso de ésta actividad procedió de Moses Koeninsberg, quien desde 1905 se había ocupado de la distribución de comics*



FIG.8 *Little Orphan Annie* de Harold Gray.

*para la cadena Hearst y en 1915, crea el King Features Syndicate, fundado en 1919 por el rotativo de Chicago y el de Nueva York, el United Features Syndicate, filial de la agencia United Press etc"*<sup>4</sup>.

Así los Syndicates a parte de desvincular el dibujo del Comic de las redacciones del periódico, dieron gran difusión al género; no obstante representaron un enorme retroceso al imponer límites estandarizando la estructura formal y temática de los comics, así como también por la extenuante influencia ejercida sobre los autores y sus productos cuya libertad e independencia artística quedaron severamente amenazadas. Consecuencia de la actitud estandarizadora, fue la codificación e implantación de ciertos géneros, tales como

4. Biblioteca Salvat de Grandes Temas, *Literatura de la Imagen*, No. 57, pp. 87.

las *family strip*, que aunque su intención era satírica, su crítica era respetuosa. En éste ciclo destacaron las series *The Newlyweds* (1904) y *Bringing up father* (1813), de George McManus; *The Gumps* (1919) y *The Thimble Theatre* de Sydney Smith *Gasoline Alley* de Frank King y *Blondie* (1930) de Chic Young.

La existencia de una extensa población de lectoras femeninas fue determinante en la aparición de las *girl strips*, comics con protagonista femenina, cuya pionera fue *Polly and her Pals* (1912) de Cliff Strett; destacando en éste ciclo *Winnie Winkle* de M.M. Branner y *Tillie the Toiler* (1921), de Russ Westover, entre otras. Alejadas de ésta serie por su especial significación *Little Orphan Annie* (1924) y *Betty Boop*. La primera dibujada por Harold Gray, fue una tira muy polémica por su carácter reaccionario y conservador; y *Betty Boop*, de Max Fleischer, en el polo opuesto, no obstante a su popularidad, fue obligada a desaparecer en 1939, por ser tachada de escandalosa y libertina.

La afluencia entre el cine y los comics, provocó que en ésta era en que el registro temático del Comic estaba bastante limitado, se dieran algunos tímidos intentos en otros campos, principalmente en el Comic de aventura, en donde cabe señalar a Charles W. Kahles, autor de *Sandy Highflyer* (1903) y *Hairbreadth Harry* (1906). Harry Hersfield introdujo en 1910, la estructura de serial, con episodios que parodiaban los primeros seriales cinematográficos. Sin embargo el intento más importante para implantar la narrativa aventurera de los comics provino del dibujante Roy Crane autor en 1924 de la serie *Wash Tubbs*, en donde Crane "rebasa el esquema-

tismo gráfico de sus predecesores al introducir el uso del pincel, con masas negras y grises matizados, anunciando el estilo naturalista, que sería propio del comic de aventuras en la década siguiente"<sup>5</sup>.



FIG.9 Betty Boop de Max Fleischer.

La capitalidad de los comics en los primeros años del siglo, correspondió a Estados Unidos, gracias a su impulso comercial, como por su creatividad; sin embargo, también en algunos países europeos se produjeron obras valiosas. En Gran Bretaña, el nuevo arte se consolidó, a través de las revistas ilustradas y publicaciones humorísticas, tales como *Comic Cuts* (1890) e *Illustrated Chips* (1890), así como *Dan Leno's Comic Journal* (1898). En 1921, nace en el *Daily Sketch* la primera *daily strip* inglesa, dibujada por John Millar Watt. En Francia como en Gran Bretaña, la narrativa dibujada se había cultivado en las revistas infantiles; hasta 1905 aparece *Bécassine* en *La Semaine de Suzette*, de Jean Pierre Pinchon, que obtuvo gran popularidad,

5. Biblioteca Salvat de Grandes Temas, *Literatura de la Imagen*, No. 57, pp. 92.

junto con *Les Pieds-Nickelé* (1908), obra de Louis Forton. En Italia la revista *Il Corriere dei Piccoli*, fue el vehículo de la nueva narrativa, con *Bilbolbul* (1908), de Attilio Mussino, y la dislocada fantasía poética de Antonio Rubino. En Finlandia, *Pekka Puupaa* (1925), del dibujante Fogeli, se convirtió en una verdadera institución nacional, mientras que en Rusia, conmovida por la Revolución del caricaturista Cermnych, con la colaboración de Maiakowski, iniciaba en 1919, la producción de comics de agitación y propaganda para la *Rosta*. En España, los comics ya en su concepción moderna, iniciaron su publicación en la revista *Charlot* (1916) y en la popular *TBO* (1917), con material de importación y local.

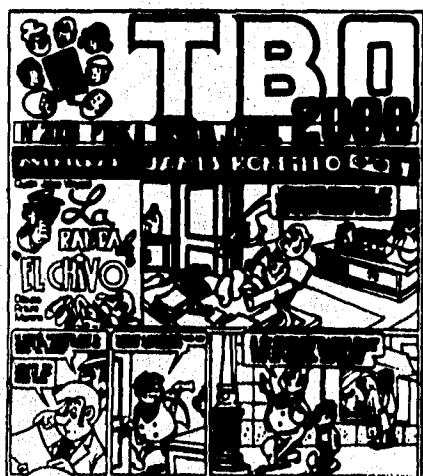


FIG.10 La revista española *TBO* (1917).

### 1.2.2 PERIODO DE APOGEO

Podríamos denominar al siguiente período, comprendido desde 1929 hasta 1939, como la edad de oro del comic, debido en gran parte al auge que produjo la ampliación temática, originada por el Comic de aventuras. La influencia del naturalismo cinemato-

gráfico en el nuevo género, hizo posible rebasar el estilo caricaturesco en que había permanecido el comic. En 1928, Lyman Young realiza su serie *Tim Tyler's Luck*, imbuida de peligros, pero sus protagonistas eran todavía infantiles y con ética oscultista. Pero en 1939, Alan Harold Foster inicia la publicación de *Tarzán*, ideado por Edgar Rice Burroughs en 1914 y llevado al cine. El ciclo es continuado por Burne Hogarth en 1937, cuando Foster lo abandona para dedicarse exclusivamente a su serie *Prince Valiant*. Por las mismas fechas aparece *Buck Rogers* dibujado por Dick Calkins, abriendo el sendero a la ciencia ficción en el comic. Y en 1931, inspirado en el del gangsterismo de aquél entonces, aparece *Dick Tracy*, de Chester Gould.

De ésta manera se implantaron en el comic, los tres géneros mayores de la épica aventurera: la aventura exótica, la de ciencia ficción y la policial y de intriga. En 1934, Alex Raymond lanza al mercado a *Flash Gordon*, *Jungle Jim* y a *Secret Agent X-9*, series encargadas por el *King Feature Syndicate* para competir con las agencias rivales, que se habían adelantado en el género de aventura. Pero desbordado por el trabajo excesivo, Raymond abandona las series en 1936, pasando a mano de otros dibujantes que paulatinamente fueron degradándolos hasta convertirlos en instrumento gubernamentales. Así se consolidó el género de aventuras en los comics. En 1934, Milton Caniff crea la serie *Terry and the Pirates* que derivaba a posiciones netamente racistas y de agresividad política, exasperadas durante la Segunda Guerra Mundial, siendo el mayor mérito de Caniff su magistral utilización del pincel que le permitió adquirir nuevas modulaciones gráficas, acordes con la estética fotográfica y cinema-

tográfica. Al apartado de la aventura exótica, perteneció también *Phantom* (1936) obra de Lee Falk y Ray Moore; En el terreno de la ciencia ficción descollaron *Brick Bradford* de William Ritt y Clarence Gray, así como *Mandrake*, ideado por Lee Falk y dibujado por Phil Davis.

El clima moral de la Depresión contribuyó a la creación de otras series de un contenido social y ambientes más cotidianos; tal es el caso de *Lil Abner* creado por Al Capp en 1935, que evocaba, con humor, las miserables comunidades campesinas del sur de Estados Unidos, pero sin abandonar su visión optimista que constituyó un apoyo moral para la sociedad de aquél entonces. Por ésta misma línea del "buen americano", aparecen *Joe Palooka* (1931) de Ham Fisher y *Apple Mary* (1932) de Martha Orr.

Pero en los años treinta, la principal novedad en la historia de los Comics, junto al nacimiento de la aventura épica, fue la aparición de una modalidad editorial llamada *Comic-Books*, que dieron un impulso enorme a



FIG.11 *Lil Abner* de Al Capp.

la difusión del género, y cuyo éxito pudo atribuirse a su virtuosa presentación a color en tanto que el comic periodístico declinaba estéticamente, además de que los *Comic-Books* presentaba una nueva generación de superhéroes, encabezados por *Superman* (1938) obra de Jerry Siegel y Joe Suther, seguido de *Captain Marvel* (1938) de los hermanos Binder y C.C. Beck, *Batman* (1939) de Bob Kane, y *The Flash* (1939) obra de Fox y Lampert.

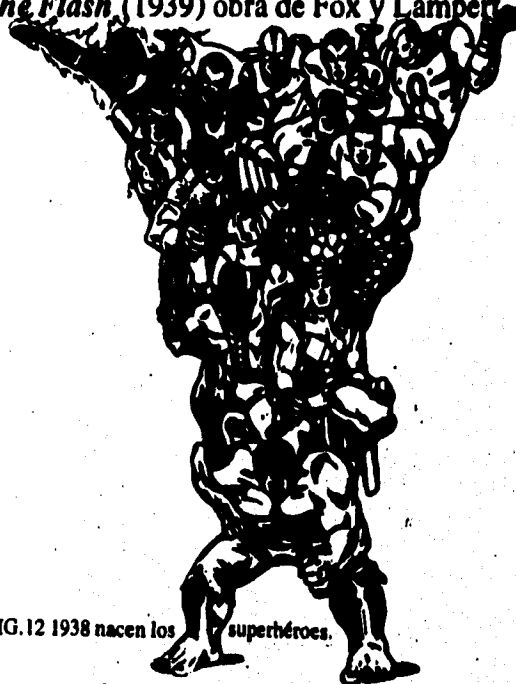


FIG.12 1938 nacen los superhéroes.

Al alcanzar en su apogeo, a los mercados europeos, los comics estadounidenses dificultaron el desarrollo de las obras nacionales en el continente, que no eran capaces de competir con los de procedencia yanqui. En Gran Bretaña le hizo frente *Jane* (1932), *girl-strip* obra de Norman Pett. En Francia el belga Hergé, crea *Tintin* en 1929, que logró gran popularidad. También apareció en Bélgica el importante semanario *Spirou* (1938), mientras que en Francia la revista *Robinson* (1936) introducía a los personajes estadounidenses. En éste país nacieron las *daily-strip*,



hasta 1934, con el *Professeur Ninbus*, de A. Daix.

De la Alemania nazi, cabe señalar tan sólo la obra de E.O. Plauen, *Vater und Sohn*



FIG.13 *Vater und Sohn* de E.O. Plauen.

(1934). En Italia, el fascismo prohíbe a los nuevos héroes estadounidenses, introducidos por la revista *L'Avventuroso*, prohibiendo también los globos de texto, tachándolos de anticulturales en 1938. En los años de crisis el comic italiano tuvo como arquetipo heroico a *Dick Fulmine*, llamando también la atención el comic western con *Kit Carson* (1937), de Rino Albertarelli; mientras que en el semanario católico *Il Vittorioso*, aparecía en 1940 *Pippo, Pertica e Palla* de Benito Jacovitti.

En España la revista *Pulgarcito* (1923) dio un gran impulso al género, destacando excelentes dibujantes humorísticos, como K-Hito, quien fundó la revista *Gutiérrez* (1927) con el personaje de éste nombre. Entre las revistas anteriores a la Guerra Civil, destacaron, *Pinocho* (1931), *Yumbo* (1934), que difundió los nuevos Comics de aventura; *Mickey* (1935) que inicia la impresión a todo co-

lor, y *Aventurero* (1935) que introdujo a Flash Gordon al mercado español. Tras la contienda Civil emergió con fuerza la revista *Chicos* cuyos dibujantes más notables fueron Emilio Frixas y Jesús Blasco, éste último, autor de *Cuto*. De *Chicos*, se desgajaría en 1941 la revista *Mis Chicas*, dedicada a clientela femenina.

En los años treinta se asistió en la Argentina una sólida afirmación del comic moderno a través de revistas como *Pololo* (1926), *El Tony* (1928) y especialmente *Pif Paf* (1937). Los diarios dominados al principio por el mercado estadounidense, poco a poco admitieron a dibujantes autóctonos, entre quienes sobresalieron: Dante Quintero, autor de *Patoruzú* (1931); Lino Palacio creador de *Don Fulgencio* (1936); Divito, dibujante de *Bómbolo*, José Hernández Salinas con *Hernán*; Guillermo Serrano autor de *Sandokan*, y en 1939, se revelaba el uruguayo Alberto Breccia con *Mu-Fa, un detective oriental*.

### 1.2.3 PERIODO DE CRISIS



FIG.14 *Lucky Luke* de Morris.

El año de 1939 marcó el inicio de una etapa de retroceso en la evolución del comic. Estalló la II Guerra Mundial, arrastrando consigo diversos factores que definieron el curso del nuevo arte. El proceso industrial se vio obstruido por causa de agudas crisis, como la del papel; pero tal vez el más grave factor fue el imperativo político del momento, que transformó a los Comics en armas propagandísticas al servicio de la guerra, provocando así una militarización masiva de sus personajes y un esquematismo temático empobrecedor. Ningún héroe estuvo exento de fervor político, dándose además el nacimiento de nuevos héroes, surgidos al amparo de ésta circunstancia. El más famoso fue *Captain América* (1941) obra de Joe Simon y Jack Kirby. Apareció también en 1942 el primer héroe de filiación comunista *Pinky Rankin* de Dick Floyd. En el campo humorístico destacó *The Sad Sack* (1944) de G. Baker, y en el plano militar, revistió especial interés *Male Call* (1942), que Milton Caniff creó por encargo del ejército para su consumo exclusivo. Fuera del área bélica y política, se produjeron pocas novedades dignas de ser reseñadas. Una de ellas fue la aparición de *Sheena*, réplica femenina de *Tarzán* obra de W. Morgan Thomas; y mayor interés revistió la aparición de *The Spirit* (1940) obra de Will Eisner.

Con el fin de la Guerra se abrió un período de desconcierto en el mercado de los comics estadounidenses propiciado, entre otras causas, por la incertidumbre de los creadores ante la evolución del gusto colectivo y el dilema de la adecuación de sus personajes, a las nuevas exigencias del período posbélico, cuyo gusto era marcado además por el dominante espectro de la televisión. Tal situación se vio empeorada por el creciente poder in-

dustrial de los *Syndicates*, a tal grado de modificar las tiras a su placer o reemplazar a los dibujantes según sus propios intereses. Como respuesta a esta situación de crisis y de deterioro, en enero de 1946 se constituyó la *National Cartoonist Society*, asociación de dibujantes de comics cuya finalidad era la de autoprotegerse, siendo su primer presidente Rube Goldberg.

Así pues tal expectativa motivo a los grandes dibujantes de comic se decidieran a ensayar otros arquetipos y a explorar nuevos escenarios geográficos, tal es el caso de Alex

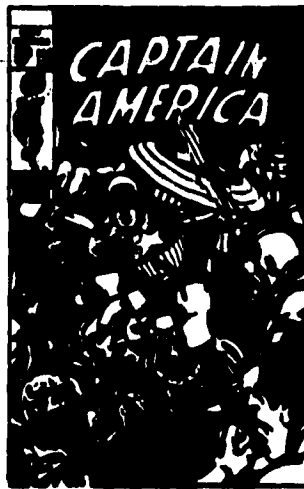


FIG. 15 *Captain America* de J. Simon y J. Kirby

Raymond con su personaje *Rip Kirby* (1946). Por su parte Milton Caniff dio vida a *Steve Canyon* (1947) que imbuido por la vocación militarista de su autor, aceleraría su decadencia.

En Europa fue también muy laborioso el despegue posbélico del comic. En Francia, la aparición del semanario *Coq Hardi* (1946), y de *Vaillant*, supuso un punto de partida en su recuperación. En Bélgica donde continuó publicándose el veterano semanario *Tintin*, la

revista *Spirou* experimenta una renovación en sus páginas con la incorporación de un equipo joven- Joseph Gillain, André Franquin, Morris- que revitalizaría la publicación. Destacaron en estos años en Francia, las series *Arabelle*, *la dernière sirène*, de Jean Ache; *Arys Buck* (1947), primera tira de Alberto Uderzo que crearía a continuación a *Bolloy*; en Bélgica apareció *Aix l'intrépide*, de Jacques Martin; mientras Morris crea *Lucky Luke* (1946).

En Italia, no obstante a la desaparición del semanario *Il Corriere dei Piccoli* en 1944, la afición al Comic siguió latente a través de publicaciones como *Topolino* (reanudada en 1945). Sobresalieron en estos años: *Asso di Picche* (1945) ideado por Fustinelli, Onagro y dibujado por Hugo Pratt. En Gran Bretaña, *Buck Ryan* (1945) obra de Monk; y *Garth* (1945) de Steve Dowling, dieron la medida del despertar del comic británico.

En España, junto a las revistas *Chicos*, *Mis Chicas*, *Chiquitito* y *Gran Chicos*, apareció en 1944 *Leyendas Infantiles*, que reanudó el ciclo de los grandes aventureros estadounidenses. Mientras el semanario *TBO*, en donde brilló *La Familia Ulises*, de Mario Benejam, fue paulatinamente opacado por las innovaciones del semanario *Pulgarcito*, que se convirtió en un testimonio gracioso de las penurias de la vida española en esos años de crisis; lo más representativo de ésta fueron: *Tribulete* de Cifré y *Gordito Relleno* de Peñarroba, así como *Carpata* y *Zipi y Zape*, ambas tiras de Escobar. En otro plano Jesús Blasco y Emilio Freixas dan vida a *El Guerrero del Antifaz* (1944), como producto de la influencia del estilo naturalista de las series yanquis, pero en un marco autóctono.

## 1.2.4 EL COMIC CONTEMPORANEO

Posterior al período de crisis, hacia 1950, se asistió en Estados Unidos y Europa a un progresivo renacimiento de este medio expresivo que conduciría incluso a nuevos y audaces planteamientos estéticos y a un renovado interés de muchos intelectuales ha-

A Report from Lewis Carroll  
ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND



WHO STOLE  
THE TARTS?



The King and Queen of Hearts were seated on their thrones when they arrived, with a great crowd assembled about them—all sorts of little birds and beasts, as well as the whole pack of cards: the Knave was standing before them, in chains, with a soldier on each side to guard him; and near the King was the White Rabbit, with a trumpet in one hand, and a scroll of parchment in the other.

FIG.16 La crítica al sistema en Pogo.

cia ésta narrativa dibujada, juzgada hasta entonces como subproducto de la cultura plebeya.

Este período inicia con el resurgimiento de campañas moralistas contra el comic. En un clima de acentuado nacional-puritanismo, originado por la hegemonía política del senador McCarthy, aparece una denuncia pública

efectuado por F. Wertham en su libro *The Seduction of the Innocent*, que exacerbó el tema y que encontró suficiente campo de ataque por la difusión de los Horror Comics, lanzados por la empresa Educational Comics en 1950 y la violencia de los héroes de los *Comics-Books*. Estas severas críticas originaron que los *Syndicates* reforzaran su autocensura, y en enero de 1955 se constituyó como medida protectora, el *News Paper Comic Council* con el objetivo de diferenciar la producción destinada a los periódicos de corte más conservador y la dirigida a los *Comics-Books*. En 1955, la *Comics Association of América* (fundada en 1953) creó el *Comics Code*, un



FIG.17 *Pogo* de Walter Kelly.

código de autocensura del que quedaron excluidos los *pocket-books* (libros de bolsillo), considerados como publicaciones para adultos.

Así pues, por una parte la censura y por otra, la expansiva competencia de la narrativa televisada, que a partir de éste momento condicionaría la evolución tanto del cine como de los comics, obligaron a los héroes de

aventuras épicas a replegarse, dejando al comic humorístico la vanguardia. En éste campo rompió el frente la excelente tira *Pogo* (1948), de Walt Kelly, que utilizó incisivas fábulas animales para comentar con acento crítico la realidad política y social. El nuevo enfoque adulto y polémico de *Pogo* estaría también presente en *Peanuts* (1950), tira de Charles M. Schulz. Perteneció a esta misma serie *Miss Peach* (1957) de Mell Lazarus y *Dennis the Menace* (1951), de Hank Ketchman. También con protagonista infantil fue la serie *Munro* (1951) de Jules Feiffer, quien había de convertirse en uno de los críticos más mordaces de la sociedad estadounidense, alcanzando notoriedad nacional con su personaje *Bernard Mergendeiler* (1956). También alcanzaron aceptación popular *Hi and Louis* (1954) de Mort Walker y Dick Browne, así como *B.C.* (1958), de Johnny Hart, con una temática similar a la de *The Flintstones* (1959) de Joe y Hanna Barbera.

La maduración del género fue visible en *Mad Comics* (1953) que en 1955 se transformaría en *Mad Magazine*, publicación de humor agresivo y desaforado, en donde se parodió a las películas famosas, siendo dibujadas por Mort Drucker y George Woodbridge. En esta revista nació *Little Annie Fanny*, ideada por Harvey Kurtzman, parodia erótica de *Little Orphan Annie*. Tales parodias de carácter desenfadado eran exponente de la nueva permisividad moral implantada en el género, apreciable también en los Comics terroríficos y sádicos de la revista *Creepy* (1965), seguida por *Eerie* y *Evergreen*.

En este punto en que la permisividad deshinibida del comic estuvo ligada a la evolución de las costumbres y de la sensibilidad

de los años sesentas, fue de gran relevancia la función que desempeñó la "contracultura" juvenil, pues asociados al movimiento iconoclasta e irreverentes con la tradición y con los valores morales establecidos, surgieron en consecuencia los *Underground Comix*, en 1968, nacidos con el *Comic-Book* titulado *All New Zap Comix*, obra de Robert Crumb. Este autor se convertiría en el máximo exponente del movimiento, alcanzando gran celebridad con *Fritz the Cat* (1965), abriendo una senda que generaría una secuela de comics, "que no perseguían el lucro ni la popularidad de sus autores, sino la protesta de signo libertario, con frecuente recurso a la extravagancia, a la escatología o al erotismo desahogado, manifestados con un grafismo agresivo y poco tranquilizador, bautizado como *félsmo*"<sup>6</sup>. Entre los exponentes más significativos de los *Underground Comix* estadounidenses se encuentran: Bill Griffith, Monoro, Gilbert Shelton, Skurski, S. Clay Wilson y Victor Moscoso.

En Europa se dio igualmente una reacción positiva en la evolución de éste arte. Así, en Gran Bretaña, junto a las tradicionales *girl-strips*, las tiras satíricas adquirieron una mayor actividad. *Andy Capp* (1958) de Reg Smythe supuso, por ejemplo, una réplica al clásico dominio patriarcal en la vida doméstica, al igual que la protesta social aportada por Frank Dickens en *Bristow* (1960) y en *Willie Biggelow* (1965). En el campo de la aventura, *James Bond* (1950) del novelista Ian Fleming, trasvasada a tiras dibujadas desde 1960 por John McLusky. Por su parte Jim Holdaway crea *Romeo Brown* (1959) y a *Modesty*

6. Biblioteca Salvat de Grandes Temas, *Literatura de la Imagen*, No 57, pp. 123.

*Blaise* (1962), imbuidos en cierto tinte sadomasoquista.

En Francia, superados los años, difíciles se asistió a una proliferación de nuevas revistas, desde el importante semanario franco-belga *Pilote* (1959), hasta las publicaciones francesas de humor parasurrealista, como *Harakiri*, de orientación adulta, en la que se reveló el dibujante Georges Wolinski con *Charlie* (1969) y *Charlie Hebbo* (1971). Las series de aventuras, escasamente cultivadas anteriormente, recibieron en consecuencia gran impulso, experimentándose varios subgéneros. Así, al *comic western* perteneció



FIG. 18 *Fritz the Cat* de Robert Crumb.

*Jerry Spring* (1951) de Jijé, y *Fort Navajo* (1964) de Giraud y Chertier, quien había colaborado, junto con Victor Hoberon en *Barbe Rouge* (1959) y junto con Uderzo en *Micher Tanguy* (1959). En el terreno de las tiras cómicas sobresalieron *Les Schtroumpfs* (1957) del belga Peyo y *Gaston Legaffe* (1957) de André Franquin. En 1959, el guionista Rene Goscinny ideó *Astérix*, que dibujada por Uderzo, habría de convertirse en el *Comic*

más popular del área de habla francesa. Pero el fenómeno más importante acaecido en Francia durante los años sesenta, irradiado luego por la Europa continental, fue el clamoroso descubrimiento cultural y revalorización del comic por parte de las minorías intelectuales, fenómeno que iniciaría con la creación del *Club des Bandes Dessinées* (1962), con Francis Lacassin como presidente y el director de cine Alain Resnais como vicepresidente, coincidiendo con una etapa del movimiento pictórico *Pop Art* en que empezó a adoptar personajes clásicos y componentes de las tiras dibujadas como material expresivo. "Aquella entidad se transformó en 1964, en *Centre d'Etude des Littératures d'Expression Graphique*, al tiempo que surgían nuevas entidades paralelas- *Société d'Etudes et de Recherches des Littératures Dessinées* (1964), y el español *Grupo de Estudios de las*



BARBARELLA  
Jean-Claude Forest



SAGA DE XAM  
Nicolas Devil



LES AVENTURES  
DE JOELLE  
Nicolas Devil

FIG. 19 Las heroínas fantaheróticas.

*Literaturas Populares y de la Imagen- y proliferaron las revistas dedicadas al estudio o investigación histórica social o estética de los comics -las francesas Giff-Wiff y Phenix, la española ¡Bang!, la italiana Linus y otras- que despertaban el interés cultural hacia este*

*medio. Este despertar estuvo acompañado de la edición de suntuosos álbumes de carácter experimental, o de cuidadas reediciones de tiras clásicas, empresas en las que destacaron la editorial francesa Eric Losfeld-La Terrain Vague y la italiana Milano Libri Edizioni. Exposiciones, convenciones y congresos sobre el tema- el congreso más importante sería el celebrado en Lucca (Italia) desde 1966- señalaron el definitivo acceso de las tiras dibujadas al ámbito de la cultura highbrow (selecta)"<sup>7</sup>.*

Dentro de este renovado marco cultural surgen consecuentemente en Francia las celebradas heroínas fantaheróticas, pertenecientes al género culto y destinadas a lectores adultos. La primera fue *Barbarella* (1962) de Jean Claude Forest, caracterizada por la desinhibición moral y la fantasía erótica de sus elementos y que motivó la aparición de cada vez más innovadoras series de esta nueva modalidad editorial; como lo fue *Les Aventures de Jodelle* (1966) de Pierre Bartier y Guy Peellaert, dibujante que continuaría la senda con *Pravda, la survireuse* (1968).

En el campo de los sofisticados álbumes de comics para adultos, descollaron *Lone Sloane* (1967), fuertemente impregnada de estilo *Liberty*, dibujada por Philippe Druillet; y *Scarlett Dream* (1967) dibujada por Robert Gigi sobre guión de Claude Moliterni. Este ciclo culminó con *Saga de Xam* (1967), sobre texto de Jean Rollin y dibujada por un equipo encabezado por Nicolas Devil. Este álbum representó el más alto punto de la tendencia experimentalista, fusionando diversas referencias culturales, pero de alguna manera, ma-

7. Biblioteca Salvat de Grandes Temas, *Literatura de la Imagen*, No 57, pp. 129.

nifestando también riesgos de esoterismo y hermetismos consecuencia de su exasperada voluntad vanguardista.

También en Italia se produjo un despertar en el comic y un interés culto en su valoración y estudio. La revista milanesa *Linus* (1965) contribuyó decisivamente a la dignificación de este medio de expresión, fomentando su dirección hacia senderos más originales o experimentales, puesto que hasta ese entonces, sólo se habían producido copias del material francés y estadounidense. Así pues, en *Linus*, fue relevante la participación de Enzo Lunari con su obra *Girighiz* (1965). Revelose también el milanés Guido Crepax, autor en



FIG.20 *Corto Maltes* de Hogo Pratt.

1965 de *Neutron*, serie fantacientífica de la que se desmembraría el personaje de su obra maestra *Ciao, Valentina* (1970); destacando, Crepax, por su especial utilización de la elipsis narrativa y del montaje analítico en historias construidas con notable ambición experimental y en las que tuvieron cabida elementos psicológicos freudianos, al tiempo que aumentaba la erotización de sus series. Entre sus obras cabe señalar también *L'Astronave*

*Pirata* (1968), *La Casa Matta* (1970), y *Anita* (1973).

Dentro del pujante comic moderno italiano, un caso marginal fue la obra de Hugo Pratt, por haber realizado gran parte de ella en América Latina. En 1950 se establece en Buenos Aires y crea ahí a *Sgt. Kirk* (1953), a *Ernie Pike* (1956), y a *Ana de la Jungla* (1959). Después de estancias en Brasil y en Gran Bretaña. Pratt se instala nuevamente en Italia en 1965, donde publica su obra *Una ballata del Mare Salato* (1967), de la que toma al personaje central para su excelente serie *Corto Maltese*.

En España, igualmente se asistió en esta época a una renovación y diversificación de los Comics. Junto con el género épico que tuvo como exponentes a *El Guerrero del Antifaz* y al *Capitán Trueno* (1950), se desarrolló el ámbito humorístico impulsado por la Editorial *Bruguera* con sus revistas ilustradas *Pulgarcito*, seguida de *Super Pulgarcito* (1949), *DDT* (1950), y *Can Can* (1958), imponiéndose dibujantes de la talla de Alfonso Figueras, autor de *Aspirino y Colodión* (1970), F. Ibáñez, responsable de *Mortadelo y Filemón*; Aguillor y Cesc. En el campo de la narrativa aventurera destacó *The Steel Clax* (1962) de Jesús Blasco. Sin embargo el reconocimiento moderno del comic español, estuvo ligado al género de la *Ciencia Ficción*, escasamente cultivada con anterioridad. En 1953 aparece *Diego Valor, el piloto del futuro*, obra de Francisco Blanes. El género fue realzado por Carlos Jiménez, ya conocido por *Gringo* (1953), quien elabora *Delta 99* sobre un guión de Flores Thies, y en 1969, *Dany Futuro* a partir de un guión de Victor Mora. También Esteban Maroto consolidó su presti-



FIG.21 *Mafalda* de Quino.

gio en éste género con la serie *Cinco por Infinito* (1968); y de igual manera sobresalió *Haxtur* 1971) de Victor de la Fuente.

En América Latina, también se ha producido en los últimos años un renacimiento del arte del Comic, pese al dominio colonial ejercido en el continente por las tiras de origen estadounidense y a la escasa tradición editorial, exceptuando Argentina y Brasil. En México, Alejandro Jodorowsky, que luego sobresaldría como director de cine, destacó con la serie *Anival 5* (1966) acorde a las experiencias de la vanguardia francesa. Por su parte la Revolución cubana impulsó al comic didáctico y de corriente antimperialista con autores como Santiago Armada "Chago", Newton Stapé y Virgilio Jordi. En Argentina, en donde el género estaba consolidado desde los años treinta y ya contaba con revistas difusoras - *Rico Tipo* (1944), *Patoruzito* (1945), *Intervalo* (1945), *Avivato* (1953)- la producción de dibujantes naturales era altamente aceptada por el público; sobresaliendo autores como Battaglia, Divito, Oski, Lino Fulgencio

y Mordillo entre otros. Su gran éxito provocó que incluso los contrataran los *Syndicates* estadounidenses, como ocurrió con José Luis Salinas autor de *Cisco Kid* (1951). Esta internacionalización del comic argentino, no sólo se hizo constar en la exportación de revistas a España, sino también en la absorción de creadores italianos como Hugo Pratt y Mario Fustinielli, al mismo tiempo que Italia producía la revista *Misterix* para los lectores argentinos. La universalización del comic latinoamericano se hizo constar plausiblemente con *Mafalda* (1964), obra del argentino Quino, opuesto polémicamente a los comics del mismo género, estadounidenses. Igualmente en un registro muy adverso alcanzó talla internacional el uruguayo Alberto Breccia, afincado en Argentina, que desarrolló la serie *El Eternauta* (1957) con guiones de Oesterheld, y exasperó su expresionismo en *Mort Cinder* (1962), y en 1973 adaptan al comic la trilogía literaria de H.P. Lovecraft, *Los Mitos de Cthulu*. Es bajo éste contexto como Argentina reafirma su condición de gran potencia en el mundo de los comics.



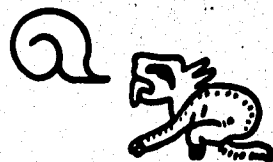
---

## 1.3. HISTORIA DEL COMIC EN MEXICO.

---



11/12



## 1.3. HISTORIA DEL COMIC EN MEXICO.

(Basado en el estudio realizado por J. M. Aurrecochea y A. Bartra en *Puros Cuentos, historia de la historieta en México*)

### 1.3.1 ORIGENES DEL COMIC MEXICANO.

Si asistimos a la idea de que el comic es un producto social en cuyo proceso se integran sistemas de reproducción y el consumo por parte de una gran masa social, entonces se puede omitir el estudio de elementos iconográficos, tales como los códices, que si bien por su lenguaje pueden considerarse antecedentes del comic, se consideran piezas individuales y en este sentido no tienen que ver con la historieta.

Desde esta perspectiva, el comic mexicano nace en el siglo XIX con el surgimiento de la prensa moderna, no obstante sus fuentes se remontan mucho más atrás, junto a los orígenes de la gráfica mexicana y de algunas tradiciones de la cultura popular. Tal idea se justifica si asentimos que la trayectoria cultural de México no permite que la historieta aparezca como la mera importación de un lenguaje ajeno, y le otorga personalidad propia.

Pues bien, las primeras imágenes impresas que conoció el indio mexicano estuvie-

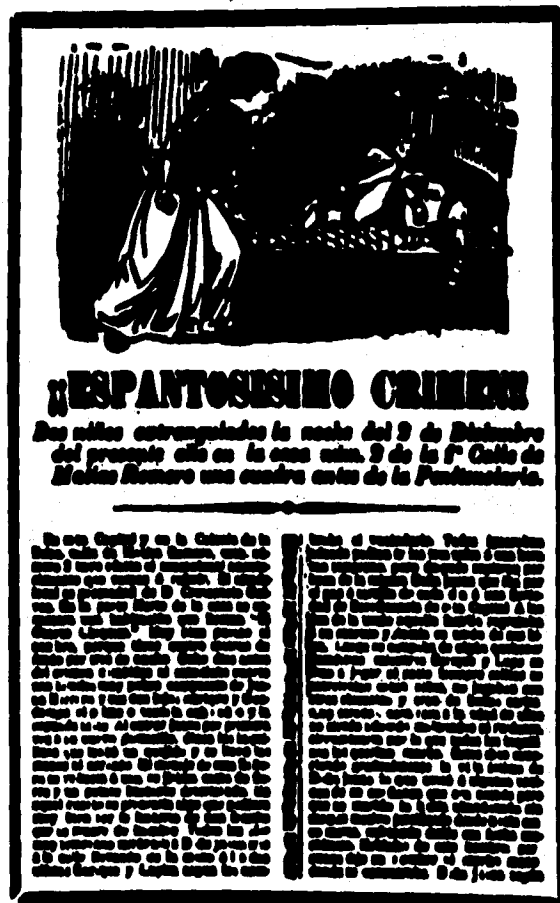


FIG.22 "La ilustración es mas seducción y espanto que crónica".

ron determinadas por una inspiración religiosa medieval: estampas de santos, apóstoles mártires del cristianismo, así como demonios; con los que se pretendía imbuir la ideología

cristiana a la nueva nación. En la Colonia, "la ilustración es más seducción y espanto que crónica"<sup>8</sup>, ya que acompañada de la imaginé- ría religiosa la producción gráfica descollaba



FIG.23 México y sus costumbres "el afán de documentar al país".

en hojas volantes que tenían como temas sucesos insólitos, ejecuciones, crímenes, acontecimientos monstruosos, etc. No obstante, también se dieron en la Colonia otro tipo de imágenes de carácter costumbrista que pretendían crear un sentimiento de identidad nacional. Evocando la creación de un México gráfico, los ilustradores registran costumbres, paisajes, fisonomías; símbolos e imágenes de una nacionalidad en gestación que todavía es proyecto, y como tal, mezcla de ficción, deseo y realidad. "El afán de documentar al país se multiplica al apoyarse en técnicas litográficas y su intención se expresa claramente en los títulos de los ilustradores de la época El Mosaico Mexicano, El Album Mexicano, México y sus costumbres, La Ilustración Mexicana, y la Patria Ilustrada, son tan sólo algunos de los títulos que orgullosamente se afirman nacionales.

8.Bartra, Armando, *Puros Cuentos, Historia de la Historieta en México*, Tomo 1. Ed. Grijalbo, pp.14.

Las revistas ilustradas con litografías se generalizan al rededor de la década de los sesentas del siglo XIX, y en ellas aparecen ya signos de un lenguaje historietístico. En láminas como *El Pollo, La Pollita o El Gacettillero*, que José María Villasana realiza para *México y sus Costumbres*, abandonando la imagen única y multiplicando las viñetas en composición, donde texto e ilustración forman un conjunto narrativo integrado.

Los talleres de artes gráficas proliferan en todo el país y la demanda popular de publicaciones menos potenciasas se generaliza ( cromos, almanaques, calendarios, juegos, corridos, cancioneros, cuentos infantiles, folletines, calaveras, catecismos, etc.). Sin afa- nes ideológicos o académicos nace la figura del editor popular, que encuentra su máxima expresión en la persona de Antonio Venegas Arroyo. Considerado como "la máxima expresión de lo plebeyo", el taller de Venegas Arroyo es despreciado por la élite de su época , por hacer registro de las creencias profundas, supersticiones diversiones y apetencias de las clases dominadas. De este taller destaca la fi-



FIG.24 Primeras manifestaciones del lenguaje historietístico en *El Pollo*.

gura del grabador José Guadalupe Posada, cuya obra, es parte de una empresa colectiva, en la que él es tan sólo uno más de los artesanos del grabado. Salidos del taller de Venegas Arroyo y del buril de Posada se conservan ejemplos de historieta: *Las aventuras del ladrón de relojes*, los fragmentos de la saga de *Don Chepito Marihuano* y *Por amor a una mujer casada*. Aunque estas son las únicas evidencias de la incursión de la mancuerna Venegas Arroyo- Posada en el lenguaje de la historieta, se puede afirmar que toda la obra del taller presagia el mundo y los temas de la historieta futura. En una época en que el lenguaje de los comics es apenas un balbuceo,



FIG.25 *Don Chepito Marihuano* personaje creado por José Guadalupe Posada.

las ediciones Venegas Arroyo satisface la demanda popular que años después, con contenidos similares, se encargará de cubrir la historieta mexicana.

De esta manera a finales del siglo XIX, la sociedad parece dominada por una necesidad inagotable de imágenes. Periódicos, revistas, caricaturas, folletines ilustrados y todo tipo de publicaciones se distribuyen profílicamente en la Ciudad de México y las

capitales de provincia; producción nacional y del exterior conviven en un mercado en constante crecimiento.

Junto con las hojas ilustradas que difundían romances, corridos, sucesos horripilantes, etc.; los antecedentes periodísticos del comic estuvieron ligados con la prensa decimonónica y su poderosa gráfica satírica. El periodismo pragmático del siglo pasado tendió a un estilo ampuloso y fue dado a la solemnidad. Pero la lucha política y la apremiante necesidad de atraerse la voluntad popular, estimularon también su rama satírica y mordaz. Así, la prensa satírica fue de mayor eficacia que la solemne, siendo la caricatura política el medio expresivo más popular del periodismo decimonónico. En un país prácticamente analfabeta, la gráfica de intención política y social compensó la desinformación y el limitado alcance del lenguaje escrito.

### 1.3.2 DE LA CARICATURA AL COMIC.

Desde antes de la llegada del comic moderno como producto de importación, rápidamente adaptado al medio por mexicanos, el lenguaje de la historieta comienza a aparecer en México como una variante de la caricatura política.

No es ninguna casualidad que en todas las prefiguraciones del comic hubiese una intención satírica, pero es en la prensa política propiamente dicha donde se descubre con más nitidez y originalidad el nuevo lenguaje. Es cierto que muchos de los elementos constitutivos de la historieta ya estaban presentes en la gráfica satírica del siglo XIX: integración de texto e imagen con base a pies de viñeta y letreros internos, utilización de personajes reite-

rados y emblemáticos, etcétera. No obstante le hacía falta un elemento básico: la intención de contar una historia, que le confiere al comic su carácter narrativo. La caricatura política por lo general trabaja sobre una situación estática, el comentario crítico se desenvuelve sobre un instante congelado, y aunque frecuentemente el dibujante desdobra la plana en múltiples viñetas a la que unifica un tema común, los fines de este recurso son puramente analíticos; no hay narración. Sin embargo, a veces el tema demanda un desarrollo temporal, la representación de una serie de acontecimientos sucesivos. En este caso el autor desdobra la viñeta para desarrollar la historia y proponernos una lectura sucesiva, una secuencia. Estamos entonces ante un discurso que integra imagen en viñetas sucesivas con fines narrativos, haciendo nacer la historieta como lenguaje.

Las primeras sátiras políticas en forma de historieta aparecen en *El Ahuizote* "semanario feroz, aunque de buenos instintos" que se publica de 1874 a 1876, elaborado por Vicente Riva Palacio, Mirafuentes y de la



FIG.26 Semanario *El Ahuizote*.



FIG.27 Semanario *El Padre Cobos*.

Sierra, como redactores y Trinidad Alamilla y José María Villasana, como dibujantes. Siendo *El Ahuizote*, una revista liberal, aunque antilerdista recoge la herencia política y gráfica de publicaciones como *La Orquesta* y *El Padre Cobos*. El autor de las primeras historietas aparecidas en este semanario es Villasana quien muestra un notable dominio sobre el lenguaje del comic en sus trabajos tales como *Editorial*, *Las aventuras de dos frenólogos en Frankfort* y *el Maestro de baile*, entre otros. Continuando la tradición de la caricatura y el chiste político sobresalieron con trabajos similares Jesús Martínez Carreón, y Santiago Hernández, que colaboraron en *El Hijo del Ahuizote* (1885), editado, dirigido, y dibujado por Daniel Cabrera; al triunfar el plan de Tuxtepec, dirigieron su enconada crítica al sistema porfirista. La represión porfirista obliga a cambiar los nombres y substituir a los responsables, pero el espíritu de los "ahuizotes" se mantiene en *El Colmillo Público*, fundado por Carreón en 1903, después en *El Ahuizote Jacobino*, del mismo Cabrera, apareciendo también infinidad de publicaciones satíricas como el *Chinaco* y *El Insur-*

gente de Paulino Martínez, *El Diablito Rojo* de Ramírez, etcétera.

### 1.3.3 EL COMIC EN LA PRENSA MEXICANA MODERNA .

Al Principio de su régimen Díaz hereda el periodismo pragmático forjado en las décadas anteriores, y durante su primera administración , como posteriormente en el gobierno de Manuel González, prevalece la libertad de prensa. Pero con la primera reelección en 1885, una parte de la prensa liberal se hace antigubernista tales como *El Diario del Hogar* , *El Monitor Republicano*, *El Hijo del Ahuizote*; la oposición se mantiene en los periódicos conservadores como *El Tiempo* , *La voz de México* y *El Nacional* . Porfirio Díaz inicia entonces la represión, a la par que incrementa sustancialmente el subsidio para las publicaciones "fieles" a su régimen. No obstante al significativo gasto que Díaz profirió para que no se le atacase, éste no repercutió en la opinión pública, pues los informes ministeriales y la apología del poder, no era suficiente para vender periódicos. Sin embargo, la prensa de oposición tampoco gozó de mucho público, ésto se puede explicar si tomamos en cuenta que los diarios liberales y conservadores de carácter serio no fueron capaces de llegar a un público popular, como lo lograron las publicaciones satíricas como *El Hijo de Ahuizote* , *El Colmillo Público* o *El Ahuizote Jacobino* , que fueron en realidad las principales víctimas de la represión.

Mientras tanto en otros países , el periodismo noticioso y empresarial se había venido tomando masivo y la nueva prensa se transformó rápidamente en una mercancía de consumo popular. A fines del XIX, la moder-



FIG.28 Semanario *El Hijo del Ahuizote*.

nidad periodística llega a México a través de la persona de Rafael Reyes Espíndola. "La larga era de periodismo "totémico" y pragmático al que acompaña una cauda de publicaciones satíricas o irreverentes, por lo general también partidistas, termina simbólicamente en 1896, cuando Reyes Espíndola, publica, con patrocinio de Díaz , el primer número de un diario oficialista que, sin embargo, pretende ser noticioso, informativo y popular. Este diario fundador de periodismo industrial y moderno, y definió el carácter de la prensa mexicana del siglo XX, recibe un nombre, falaz pero también certero, que es todo un programa : "El Imparcial " <sup>9</sup>.

9. Autorrecochea, Juan Manuel, *Puros Cuentos, Historia de la Historieta en México*, Tomo 1. Ed. Grijalbo, pp. 46.

Con éste diario,nace en México la prensa comercial de masas. La preocupación de la prensa decimonónica por lograr trascendencia histórica, ideológica y política, es substituida por la búsqueda de la trascendencia comercial. Llegando a incursionar con éxito en todos las lineas del periodismo, el consorcio noticioso de Espíndola es el más grande del porfiriato, pero no el único, al mismo tiempo que él otros empresarios incursionan con buenos resultados en el periodismo-comercial y popular, tal es el caso de Francisco Montes de Oca que se lanza con su semanario *El Popular* .

A pesar de que se ha dicho que los diarios modernos como *El Imparcial* y *El Popular* se inspiraron en el periodismo norteamericano de las grandes cadenas, durante el porfiriato la influencia cultural más importante fue la europea.

De esta manera, el boom de la publicidad periodística, demandó anuncios de nuevo tipo, pues ya no era posible repetir eternamente la misma viñeta publicitaria, se requería de



FIG.29 Caricatura de Rafael Reyes Espíndola.

una plástica atractiva y periódicamente renovada. La publicidad gráfica se vuelve elemen-



FIG.30 Ilustraciones de quien es considerado el primer historietista profesional de México: Juan Bautista Urrutia.

to decisivo del periodismo, incursiona en el humor y la crónica de costumbres y produce el primero de los historietistas profesionales de México: Juan Bautista Urrutia.

El surgimiento del grafismo periodístico en México generó una gran demanda de artistas gráficos .Por la nómina de publicaciones de Espíndola pasan casi todos los dibujantes de la época, tanto los ya expertos como los principiantes, tanto los de carácter académicos como autodidactas. Entre los más sobresalientes podemos contar a Carlos Alcalde, Santiago Hernández, Villasana, Diego Rivera, José Clemente Orozco, Julio Ruelas, Francisco Zubieta, De la Vega, Rafael Lillo, y Eugenio Olvera entre otros. Es importante aclarar que la mayoría de los dibujantes de esta generación no están ideologizados, o bien, distinguen su trabajo profesional de sus posturas políticas.

Rafael Reyes Espíndola, promotor de

la prensa moderna mexicana, es también el célebre introductor de la historieta blanca en las publicaciones periódicas de México. Inspirado por Joshep Pulitzer , director de del diario estadounidense *The World* y precursor de la publicación de historietas en suplementos dominicales, desde que en 1886, año en que Richard F. Outcault. creara *The Yellow Kid* , primer comic moderno; no será hasta 1911 en que el diario de Espíndola, *El Imparcial*, comience a publicar historietas modernas con globos y color en su suplemento dominical: *La ilustración popular* . Sin embargo desde 1894, el semanario *El Mundo* , ya reproducía en forma sistemática tiras cómicas tomadas de publicaciones extranjeras, entre ellas los trabajos de F. A. Howarths colaborador del semanario humorístico *Puck* de factura norteamericana, y a partir de 1903, historietistas al servicio de Hearst. Esta práctica será continuada por otros semanarios. No obstante a que en un principio las historietas fueron de importación, al consolidarse las nuevas publicaciones periódicas los autores locales comenzaron a asumir la tarea de realizar las ilustraciones, incluyendo historietas. En 1906, José Clemente Orozco

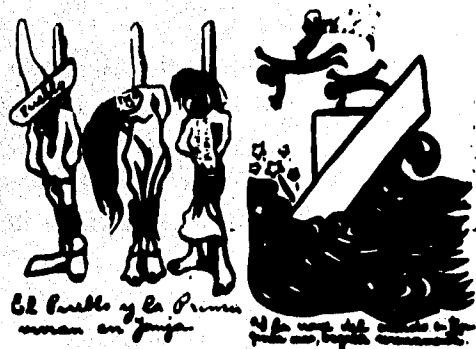


FIG.31 *Los Dos Principes* de José Clemente Orozco.

realiza *El chirrión por el palito* , una de las primeras historietas originales, pero corresponderá a Rafael Lillo el mérito de publicar sistemáticamente comics en el semanario de Reyes Espíndola. En 1908 Lillo inicia la serie



FIG.32 Considerado por muchos como el primer comic mexicano, *Las aventuras de Adonis* de Rafael Lillo.

*Las aventuras de Adonis* , en donde introduce globos, líneas de fuerza, personajes fijos y narraciones seriadas; por lo que muchos consideran esta serie como la primera historieta mexicana. Sobre esta misma línea de comic "refinado", destacarían en esta época los trabajos de García Cabral.

Paralelamente al periodismo, la publicidad se había estado apoyando desde fines del siglo XIX en el género de la historieta con gran éxito. De ésta manera nacen historietas generadas por una necesidad publicitaria, como las aventuras de *Sisebuto*, personaje realizado por Pérez y Soto, se complementan con viñetas publicitarias para cajetillas de cigarros y empaques de jabón , acompañadas de didascalias en verso. En otras ocasiones el comerciante patrocinaba el comic completo, como en el caso de la compañía petrolera *El Aguila*



que promovió la Naftalina con historietas de cuatro viñetas y apoyaturas rimadas; y cuyos autores eran los mismos dibujantes de la revista donde serían publicadas, tales como De la Vega y Juan Arthenack. En el estudio de esta época es necesario mencionar la gran importancia la labor empresarial de Ernesto Pugibet, quien fue un revolucionario de la publicidad en México, en todos sus ámbitos. Motivada por las ideas innovadoras de Pugibet la gráfica publicitaria tomó vigoroso auge desarrollándose a través de diferentes campos, aparecieron cromos numerados y coleccionables en las cajetillas de cigarrillos, en donde causó impacto enorme, la aparición de la serie realizada por Eusebio Planas, *Historia de una Mujer* (1885), cuyo origen era español, pero que fue adaptada, tanto en su dibujo, como en su texto a un contexto mexicano. En *El Buen Tono*, la compañía tabacalera de Pugibet, tuvo gran relevancia, la labor gráfica y publicitaria de Juan Bautista Urrutia, quien es considerado por muchos el primer historietista profesional mexicano. Urrutia es a la vez guionista y dibujante de sus comics, que se contaron por centenares, creó un formato, una gráfica y un estilo, absolutamente originales y pese a sus compromisos publicitarios, proyectó generosamente su propia visión del mundo y no la

de sus patrocinadores, recogiendo la tradición satírica del siglo XIX y las costumbres populares.

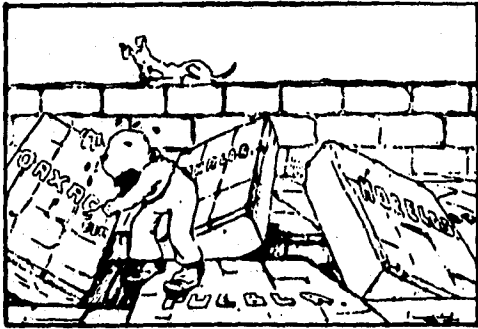
### 1.3.4 LA HISTORIETA COMO ARMA DE REACCION.

A comienzos del siglo XX, el porfirismo es sacudido por sucesivas alteraciones económicas que terminaron por provocar una profunda crisis política. A fines de la primera década, con motivo de la sucesión presidencial de 1910 se reanimó la oposición a Díaz, y el gobierno respondió reprimiendo a la prensa independiente, haciendo desaparecer diversos periódicos de oposición. Sin embargo era un hecho que el ascenso revolucionario no se podía contener; la campaña electoral de Madero fue el principal objeto de la opinión pública, el fraude electoral de Díaz y la consiguiente represión indignaron a los antireeleccionistas y el llamado insurreccional del plan de San Luis encontró el momento propicio para concretarse ante un anti-porfirismo masivo y radicalizado.

Como consecuencia de tales acontecimientos, la gráfica periodística, que anteriormente se había orientado al humorismo intrascendente, recuperó de nueva manera su



FIG.33 Viñetas de historieta coleccionables empleadas en la publicidad de cigarrillos a finales de siglo XIX.



El desenladrillador que lo desenladrillase buen desenladrillador será.

FIG.34 Caricatura de García Cabral para *El Multicolor*, (1911).

tradición satírico-política. Sin embargo, estando la mayor parte de los dibujantes, subordinados o dependientes de los grandes consorcios periodísticos, y siendo estos pilares del sistema oligárquico y fieles a Porfirio Díaz; esta vez la nueva oleada de caricatura política resultó abrumadoramente reaccionaria y al servicio de una ideología de derecha, que al principio del movimiento armado es netamente conservadora y al triunfo de la revolución maderista adopta posiciones abiertamente restauradoras. De esta manera en las páginas de *Multicolor*, *La Risa*, *El Ahuizote*, *México Gráfico* y *La Ilustración popular*, autores como Lillo, Orozco, Cabral, De la Vega, Alcalde, Olvera, Pérez y Soto, y otros acosan al maderismo combinando el tradicional cartón de viñeta única con los recursos del comic. Pero no toda la prensa ilustrada de la época fue de tendencia contrarrevolucionaria; algunas publicaciones y dibujantes que habían sido antiporfiristas, no se suman a la campaña contra Madero. Tal es el caso de Salvador Pruneda y su hijo del mismo nombre quien firmara como "Gasolini", desde el semanario *Tilín Tilín*.

Los asesinatos de Madero y Pino Suárez y la consecuente ascensión de Victoriano Huerta al poder ponen en serios aprietos a la prensa satírica conservadora, quien entonces encontró dificultad para orientarse en la nueva situación política. En 1914, las amenazas norteamericanas contra México y el desembarco de tropas yanquis en Veracruz, le facilitan el trabajo a los dibujantes satíricos, quienes ahora pudieron enfocar sus críticas contra el invasor.

Más tarde, la lucha constitucionalista también contó con su propia prensa gráfica. En 1915 los carrancistas fundan *La Vanguardia*, dirigida por Gerardo Murillo "Dr. Atl" e ilustrada por Miguel Ángel Fernández y German Guillerin. A fines de 1915 fundan *La Cucaracha* en la que colaboraron los Pruneda, Bolaños Cacho, y los caricaturistas Baeza, Suastegui y Mendiola. Y hasta el Congreso Constituyente, establecido en Querétaro a fines de 1916 crea su propio órgano periodístico ilustrado: *El Zancudo*, que ilustra Salvador Pruneda.



Don Venustiano: ¡Nueve la Banca!

FIG.35 Caricatura de Bolaños Cacho para *La Cucaracha*, (1916).

### 1.3.5 EL COMIC MEXICANO MODERNO

Los pioneros de la historieta mexicana difundieron la mayor parte de sus obras en revistas políticas, humorísticas o familiares, pero no fue sino hasta la segunda década del siglo XX, que los diarios mexicanos empezaron a publicar en forma sistemática tiras cómicas y suplementos dominicales con "Sección de Monitos" incluida. Como ya se había mencionado anteriormente, al principio se trata de trabajos traídos del exterior, básicamente de Estados Unidos, pero después de la Revolución, algunos periódicos comenzaron a sustituir éstos "servicios" por trabajo de autores locales. De esta manera, siguiendo un itinerario muy semejante al que recorriera el comic norteamericano un cuarto de siglo antes, nació la historieta mexicana moderna.

"Durante los años veintes y la primera mitad de los treinta, el nuevo lenguaje arraiga y se nacionaliza. Aparecen entonces las primeras series duraderas, y sus personajes, definidos y estables, cobran extraordinaria popularidad. En este lapso se foguea la primera generación de moneros mexicanos, constituida por dibujantes que ya no coquetean marginalmente con el nuevo lenguaje sino que lo asumen de manera sistemática y profesional"<sup>10</sup>. Es en este mismo periodo donde se introducen los formatos estandarizados por el comic norteamericano, como las tiras o *dailies*, las planchas o *sundays*, y los géneros *family strip*, *kid strip*, *animal strip*, etc. encuentran sus correspondientes nacionales.

Durante quince años, los diarios y suplementos dominicales son espacio privilegiado de las historietas, hasta que a mediados de los años treinta, la aparición de las primeras

revistas especializadas, modifica sustancialmente la masa de lectores, revolucionando de nueva cuenta, las características formales y las posibilidades temáticas de la historieta nacional.

Pues bien, las primeras historietas que aparecen en la prensa posrevolucionaria están concebidas para atraer lectores infantiles, como fue en el caso de *El Cuento Diario para Niños*, publicado en *El Universal* en 1918; y de ese mismo año, *Vida y Milagro de Lorín*, *el Perico Detective*, que publicó *El Demócrata*, obra de los niños Alfonso Velasco y César Berra, y que a pesar de la corta duración de la serie, inaugura las primera *animal strip* y el género policiaco en México. No obstante a sus innovaciones, la estructura de estas series todavía no adoptan la condición de comics modernos, a causa de su no incorporación de *globos* a la viñeta.



FIG.36 *Vida y Milagros de Lorín el perico detective* de los niños Alfonso Velasco y Cesar Berra.

Podemos decir que el vehículo inicial y decisivo del comic mexicano de los años veintes fue *El Herald de México* (1919), que a unos cuantos meses de su nacimiento co-

mienza a publicar tiras mexicanas. Las primeras las realiza Santiago R. de la Vega, serie que adopta el título genérico de *Historieta para Niños*, y que aún no integraba globos a la viñeta; característica que sí adoptó la serie *Lipe* (1919), dibujada por Andrés Audiffred pe-

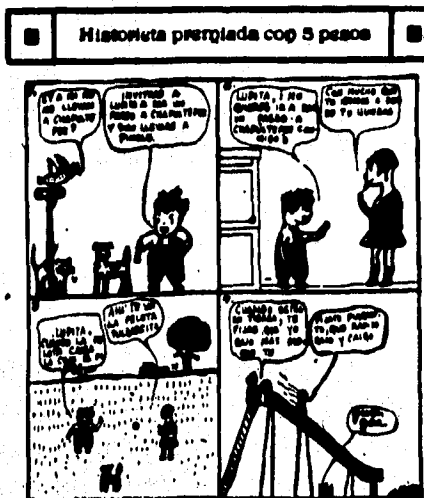


FIG.37 Notable dominio del lenguaje del comic en los concursos infantiles de *El Pulgarcito* (1925)

ro que no obstante, tuvo muy corta duración (apenas tres meses). Las tiras de De la Vega y la historieta de Audiffred son los primeros intentos que realiza *El Heraldo* para mexicanizar el comic, en un momento en que el género era ya un componente esencial de los suplementos dominicales de la prensa diaria, y series como *Mutt and Jeff*, *The Katzenjammer Kids*, *Bringing up Father* y muchos otros comics norteamericanos gozaban de gran popularidad.

Finalmente en 1921, ocupando una página completa, a color, del suplemento de *El Heraldo*, aparece por primera vez, *Don Catarino y su Apreciable Familia*, que dibujada por Salvador Pruneda y guionizada por Hipólito Zendejas (Fernández Benedito) es considerada como la primera historieta nacional realmente moderna. *Don Catarino* representó

un hito, gozó de tal popularidad, que su personaje llegó a convertirse en voz editorial y tema de artículos humorísticos, trascendiendo su publicación hasta los años cincuentas, a través de diferentes periódicos como *La Opinión*, *El Demócrata*, *El Nacional* y *El Universal*.

Una vez que *Don Catarino y su Apreciable Familia* demostró que era posible mexicanizar el lenguaje de los comics con resultados óptimos, el equipo de *El Heraldo* emprende una nueva labor: la creación de una tira diaria mexicana. De la tarea se encargó el propio Hipólito Zendejas y el dibujante Alvaro Pruneda -hermano de Salvador- quienes toman como modelo al comic norteamericano *Mutt and Jeff*, de Bud Fisher, para crear en 1921 a *Smith, Cantero y Bernabé*; que al poco tiempo se convertiría en *Chon y Smith*.

La serie *Chon y Smith* no corre la misma suerte que *Don Catarino* pues desaparece definitivamente al ser clausurado *El Heraldo* en 1923 y con la muerte prematura de Alvaro Pruneda. Pero su tema de la paraje

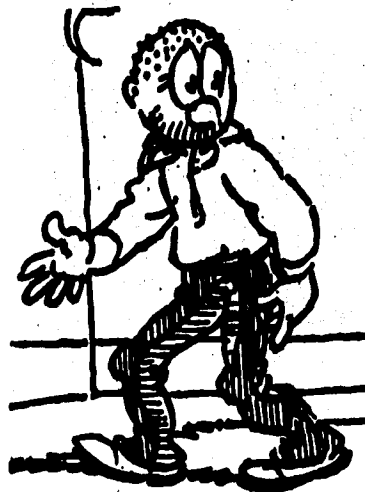


FIG.38 *Don Catarino y su Apreciable Familia* de Pruneda y Zendejas.

formada por un mexicano y un norteamericano, sobrevivió a la muerte de su fundador y fue cultivado por otros historietistas. En 1927, Belaunzarán realiza para *El Demócrata* un comic de tema similar que titula *Matías y Mr. Pikes*, y en 1932, Guz-Aguila argumenta *Mister Flatt y Don Anestasio* que aparece en *El Popular*, con ilustraciones del mismo Belaunzarán. En el mismo año Antonio Arthenack, siguiendo la línea temática publica en *La Epoca* la tira *El Niño Fidencio y Mr. Lind*, que en 1933 pasa al periódico *La Palabra*. No obstante estos comics, como su precursor, tampoco llegan a estabilizarse y su vida es corta.

No obstante a la clausura de *El Herald*, una vez que fue iniciada la mexicanización de los comics, el fenómeno se tornó irreversible y la *Compañía Periodística Nacional, S. A.* es la que se encarga de catalizar las obras de la generación de los historietistas mexicanos de los años veintes. Este emporio periodístico dirigido por Miguel Lanz Duret, editó los cotidianos: *El Universal*, el gran diario de México, *El Gráfico* diario ilustrado



FIG.39 *Chon y Smith* de Alvaro Pruneda.



FIG.40 *Chupamirto* de Jesús Acosta.

de la tarde, y también los semanarios *El Ilustrado*, *Rotográfico* y *Toros y Deportes*. A excepción de la revista taurina, en todas las demás publicaciones de la empresa aparecieron historietas de factura nacional.

En el suplemento dominical de *El Universal* se empezaron a publicar desde 1927: *Mamerto y sus conocencia*, con argumentos Jesús Acosta y dibujos Hugo Tighmann, y *Chupamirto* que realizó integralmente el mismo Acosta. En 1928, inicia la serie *El Sr. Pestaña* que argumentó Hipólito Zendejas con ilustraciones de Andrés Audiffred quien también es autor de la tira *Tito Melchoca* o *Melcochadas*. En ese mismo año M.A. Montalvo escribe los guiones de *Nagulás* y *Laburio* que dibuja Tighlmann. En 1934, a esta lista se agrega *S. M. Segundo I, Rey de Moscobia*, escrita por Hipólito Zendejas y dibujada por Carlos Dionisio Neve.

En *El Universal Gráfico*, desde 1928 empezó a publicarse la tira diaria *Adelaido el Conquistador*, obra Juan Arthenack, y a partir de 1929, en el diario matutino *El Gráfico*,

aparece la tira *Cerillo y Capulina*, con textos de Guillén y dibujos de Carlos Caloca Valle, de igual manera inicia la publicación de *Los Berruga*, en la que Jesús Acosta ilustra historias de Collantes y León. En *El Ilustrado* se hace público desde 1926, un cartón semanal en forma de historieta, sin título genérico, que realiza Audiffred, y a partir de 1929, en *Rotográfico* se comienza a publicar la historieta de concurso *Toribio y Santiago* con autoría del mismo Audiffred.

De entre ésta generación de excelentes historietistas fue relevante la actuación de el argumentista Hipólito Zendejas, quien después de haber sido el alma de *El Heraldo*, con los guiones de *Don Catarino* y *Chon y Smith*, lo fue también del equipo de *El Universal*. Zendejas es considerado por muchos el autor más prolífico de esta generación. Su estilo argumental fue copiado por diversos autores como Jesús Acosta, Montalvo, Collantes y León y su influencia resulta evidente no sólo en todas las historietas de la época, sino también en la obra de Historietistas posteriores tan destacados como Gaspar Bolaños, Germán Butze y Gabriel Vargas.



FIG.41 *Mamerto y sus Conocencias* de Acosta y Tighmann.

En las historietas que patrocinó la *Compañía Periodística Nacional* es posible



FIG.42 *S. M. Segundo I Rey de Moscabia* de Zendejas y Neve.

identificar dos líneas narrativas: la costumbrista, de la que son ejemplo *Chupamirto*, *Mamerto y sus conocencias* y *Nagulás y Laburio*, normalmente desarrolladas en una sola plancha que narra una situación humorística de carácter conclusivo, que por lo regular es basada en chistes verbales; y la línea de aventuras, de la que son representativas *El Sr. Pestaña* y *S. M. Segundo I, rey de Moscabia*, cuyos ambientes geográficos son más abiertos y en las que el suspenso de el continuará es elemento fundamental de la estructura. El elemento en común de estas dos líneas narrativas lo fueron especialmente los personajes representativos de la picardía popular, lo mismo que el coloquial lenguaje con que se expresaba lo verbal, todo imbuido en un deliberado nacionalismo.

Sin embargo en el año de 1939, el órgano directivo de *El Universal* realizó diversos cambios en sus suplementos: la "sección cómica" que anteriormente destinaba cuatro páginas a la publicación de historietas mexi-

canas, es ampliada a doce y en ellas se publican exclusivamente comics norteamericanos que eran distribuidos por la poderosa firma *King Features Syndicate*. Aparecen entre otras *Tarzán*, de H. Foster, *El ratón Miguelito*, de Walt Disney, *Popeye*, de Elzie Seagar y *El Gato Félix*, de Pat Sullivan. Al mismo tiempo, el "*Magazine para todos*", suplemento literario, anteriormente constituido por doce páginas, es reducido a cuatro, con sólo dos a color, y en cuya última página son impresas las historietas mexicanas.

El esplendor, pues, de los comics nacionales en *El Universal* es efímero y tras unos cuantos años de éxito son desplazados por los servicios importados. Sólo alcanzan a sobrevivir *Mamerto y sus conocencias* que desaparece a mediados de los años cuarentas y *Chupamirto* que permanecerá hasta el inicio de la década de los cincuentas. Todavía en 1946, Zendejas y Tilghmann publican una historieta en *El Universal*: *Tito y Chita*, y en 1947, el propio Zendejas y Carlos Neve publican en el mismo suplemento *Vida de Perros*. Sin embargo extenuados o tal vez decepcionados ante la arrolladora competencia extranjera, los trabajos postreros de Zendejas, Tilghmann y Neve, realizados en los años cuarentas, constituyeron una regresión estilística, que contrasta con la frescura y creatividad de la que habían dado muestra estos autores en las dos décadas anteriores.

Entre tanto, tras haberse ausentado en los años heroicos del resurgimiento de la historieta mexicana en forma de tiras diarias o planchas dominicales, puesto que desde la década de los veinte se había estado sosteniendo con material importado, *El Excélsior*, participaría marginalmente en el movimiento

a través de sus artistas gráficos que se aprovecharon de otras publicaciones de la empresa como lo fueron los semanarios *Revista de Revistas* y *Jueves de Excélsior*, para abordar el género. De esta manifestación, destacó por su especial talento, no obstante a que su obra en el comic fue esporádica, a Ernesto García Ca-



FIG.43 *Chicharrín* de Armando Guerrero Edwards.

bral, y junto con él, sus "discípulos": Angel Zamarripa, Alfredo Leo, Gabriel Vargas y Armando Guerrero Edwards. Y no fue hasta mediados de los treinta en que *El Excélsior* se decide a patrocinar *Chirrin y el Sargento Pistolas* (1936), obra de Guerrero Edwards, que constituyó todo un éxito, y que continuaría publicándose ininterrumpidamente por más de medio siglo, por lo que se le considera la historieta de autor más longeva de México.

A mediados de los años cuarentas, junto a los productos distribuidos por el *King Features Syndicate*, comienzan a aparecer los servicios de *The H. Tamez Feat. Sind. Dist.*, empresa nacional que se organizó tomando como modelo a las corporaciones norteamericanas. El sindicato distribuyó en diversos periódicos de provincia y de la capi-

---

tal historietas de factura local que pretendían parecerse a las extranjeras. Tamez, el director del sindicato, manejó entre otras, *Capitan Wings*, de Francisco Flores, *Guerra Interplanetaria*, de Daniel López, *Torbellino*, de

Constantino Rábago, y *Rancho Alegre*, de Campuzano, obras que en todos los campos se esforzaron por parecerse a las de Milton Caniff, Alex Raymond y Walt Disney.



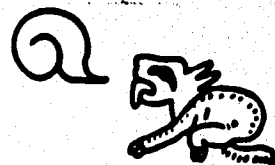
---

## **2. EL COMIC .**

### **DEFINICION Y TAXONOMIA.**

---

31-40



---

## 2. EL COMIC .

### DEFINICION Y TAXONOMIA.

---

#### 2.1 QUE ES EL COMIC?

**E**l tratar de establecer una definición suficientemente completa y analítica del termino "comic", no resulta fácil. En primera instancia podemos observar la relatividad de la palabra que globaliza a este fenómeno cultural, aunque en realidad su contenido esencial no se vea afectado. Terminológicamente sabemos que la implantación de la palabra comic, entendida como el género que estamos tratando, fue producto de un proceso social, determinado por la temática de sus primeras manifestaciones en los Estados Unidos (comic-cómico). No obstante de la misma manera en que fue establecido tal término, consecuencia de un fenómeno de acostumbraamiento cultural, es entendible que en sociedades distintas, este proceso se repitiese dando por resultado una denominación diferente sobre el mismo objeto. Así tenemos que en España se le nombre como tebeo, por analogía a la publicación, que en sus inicios en este país, le diese amplia difusión (*T.B.O.*). En Italia se le llama *fumetto* o *fometti* nombramiento que surge del impacto que causaron los globos de texto dentro de la viñeta y que esta sociedad relacionó con nubes de humo. En Latinoamérica se le conoce como *historieta* por el carácter fundamentalmente narrativo que distinguió al género.

En la misma manera en que terminológicamente la denominación del género es imprecisa, la dispersión conceptual que existe al momento de abordar en su definición es desconcertante.

Ante la problemática de definir lo más completa y objetivamente al comic, la necesidad de establecer líneas de base se hace eminente, en este sentido, resulta bastante apropiado abordar el problema auxiliándonos en el análisis realizado por José Luis Rodríguez Diéguez<sup>11</sup>, quien estableciendo una tabla de comparación a partir de una lista de definiciones aportadas por otros estudiosos, en las que había encontrado coincidencias y diferencias notables, identifica las características que aparecen con mayor frecuencia, o bien, aquellas que, sin aparecer con excesiva frecuencia, se consideran pese a ello, de especial relieve.

El resultado de este estudio nos ofrece las características básicas, sobre las cuales gira el sentido del comic y con las que podemos formalizar una definición:

El comic es un producto cultural de carácter predominantemente narrativo; en él

11. Rodríguez Diéguez, José Luis, *El Comic y su utilización Didáctica*, Ed. Gustavo Gili, pp. 24-25.

se observa una integración de elementos verbales e icónicos; utiliza una serie bien definida -en sus aspectos básicos- de códigos y convenciones; su realización se efectúa tendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación, siendo su finalidad predominantemente distractiva.

No obstante, tales condiciones (como nos afirma Rodríguez)" *no son radicalmente excluyentes, ya que con frecuencia se puede encontrar casos en los que están ausentes algunos de éstos puntos*"<sup>12</sup>.

## 2.2 ANALISIS DE LAS CARACTERISTICAS DEL COMIC.

(Análisis en base al estudio realizado por Rodríguez Diéguez)

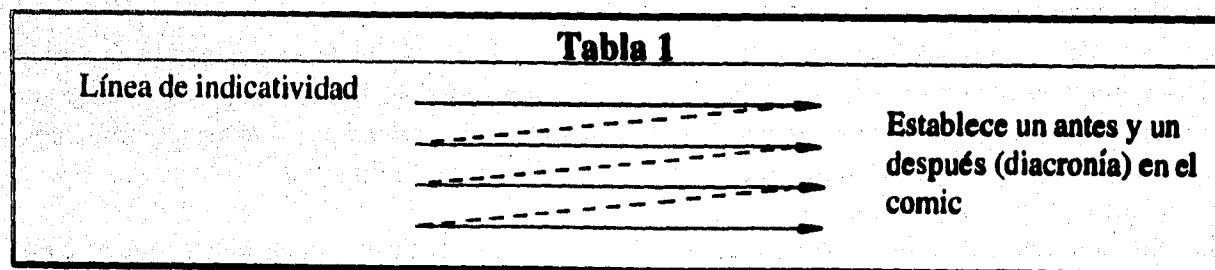
### 2.2.1 El carácter del comic es predominantemente narrativo.

Al afirmar que el carácter del comic es predominantemente narrativo, se está reconociendo la presencia de *diacronía* en sus elementos, es decir la existencia de una línea temporal determinada por un antes y un después. Esta línea temporal se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su

secuencia, cuya progresión temporal es marcada por el vector de que dirige la lectura de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Producto del uso cultural, éste vector de lectura, también denominado *línea de indicatividad*, es la base del proceso diacrónico del comic. Así pues, cuando iniciamos la lectura de un comic lo hacemos leyendo la viñeta del extremo superior izquierdo y continuamos con la que está a la derecha y así sucesivamente hasta terminar la serie superior y continuar con la que está inmediatamente abajo; es de ésta manera que la presentación de una viñeta tras de otra pretende una evolución sucesiva de hechos en donde lo ya leído queda en el pasado.

Sin embargo, el ritmo temporal normal de la historieta puede ser alterado por ciertos códigos estilísticos ya consolidados, que resuelven la necesidad de incorporar distintas cadencias temporales. Los códigos más frecuentes en éste sentido, son los *textos de relevo*, el *flash-back*, el *flash-forward* y el *flou*.

La utilidad de los *textos de relevo* consiste en que hace posible la transición entre una situación temporal y otra distinta, modulando el orden cronológico. Sus expresiones más frecuentes son las de "Más



12. Idem. pp. 25.

tarde..." o bien, "Mientras tanto, en otro lugar...", con ésta última se daría la presentación de una acción simultánea.

En el mismo sentido de ruptura del ritmo temporal normal, son auxiliares similares el *flash-back* y el *flash-forward*; el primero hace mención una escena retrospectiva, es decir hace evocación a una escena pasada; el segundo es la interpolación anticipada de una secuencia en el proceso temporal normal. En éste mismo ámbito se encuentra el *flo* que es expresado por medio de la presentación desdibujada y poco nítida de una imagen, en contraste con planos previos de nitidez normal; siendo de origen cinematográfico, su función es el evocar escenas que aparentemente son recordadas o de ensueño.

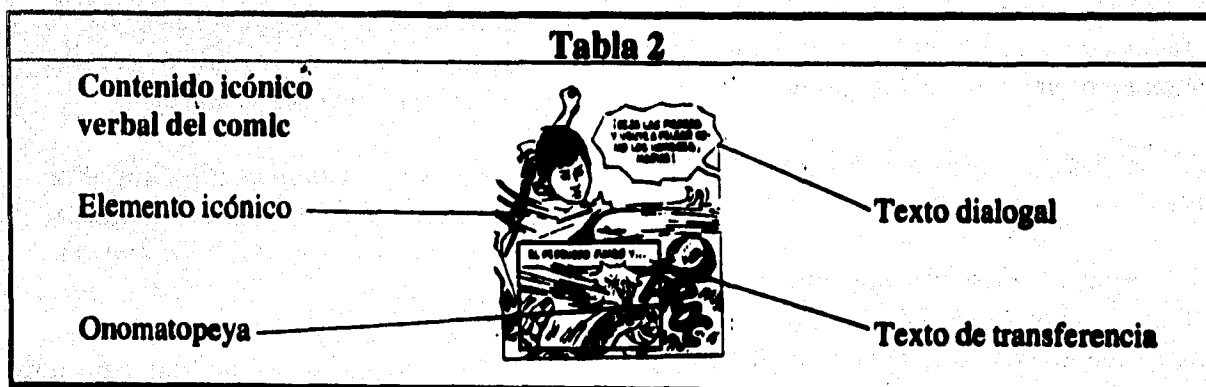
No obstante a que el carácter narrativo del comic es predominante, no es considerada como una característica absolutamente necesaria. Un ejemplo claro son las macroviñetas que constituyen una excepción al sentido narrativo del comic, al presentar una información de carácter sincrónico, es decir de una presentación de procesos simultáneos. Existen, en igual forma, comics cuya intencionalidad es mas bien descriptiva que narrativa, pese a la estructura intrínseca de las viñetas.

La sincronía en éstos trabajos comprueban que, aunque predominante, el carácter narrativo del comic no es un factor completamente distintivo.

## 2.2.2 En el comic es un medio icónico verbal.

La relativa integración de los elementos icónicos y verbales dentro de la estructura del comic, está supeditada una serie bien definida de convenciones básicas. Fundamentalmente existen tres tipos de expresiones verbales que se agregan a la viñeta: *Los textos de transferencia*, *los textos dialogales* y *las onomatopeyas*.

Los *textos de transferencia* regularmente se encuentran ocupando un espacio acotado dentro de la viñeta, normalmente de forma rectangular, denominado *cartucho*; en el se introducen textos verbales más o menos cortos. Los *textos de transferencia* están constituidos por *los textos de relevo* y *los textos de anclaje*. Los primeros como ya se dijo anteriormente, marcan una transición entre una situación y otra distinta; *los textos de anclaje* son utilizados, en especial, para reducir la indeterminación informativa del contenido icónico de la viñeta.



Los textos de carácter dialogal, es decir los que pretenden ser emitidos por los personajes del comic, se incorporan a la viñeta por medio del *globo* o *bocadillo*, elemento propio del comic, sobre el cual se escriben particularmente las expresiones directas del personaje.

Apareciendo, en general, expresadas de forma libre sobre la superficie de la viñeta, sin encontrarse ligadas a un tipo en concreto de presentación, las *onomatopeyas* constituyen otro tipo de lenguaje verbal que se integra a la imagen. Las *onomatopeyas* son una imitación de sonidos reales, mediante formas fonéticas, tales como "TOC TOC" "RIING" o "BANG".

Sin embargo, la integración de lo icónico y lo verbal, no es un elemento definitorio ni exclusivo del comic, puesto que se han venido dando a través del tiempo, diversas manifestaciones de éste fenómeno, un ejemplo son las pinturas en las que lo verbal se expresó por medio de filacterias o franjas dentro de la pintura conteniendo elementos verbales. Existen, por otra parte, las *historietas mudas*, que son comics en los que el elemento verbal no aparece expresado como tal y en ocasiones es suprimido completamente. Bajo ésta idea comprobamos que la integración verbo-icónica, tampoco es un elemento distintivo ni suficientemente característico del comic.

### 2.2.3 El comic utiliza códigos definidos.

El afirmar que el comic utiliza una serie bien definida de códigos, implica reconocer que cuenta con un conjunto de elementos significativos acompañados de reglas especí-

ficas, con lo cual es posible elaborar unidades o los elementos mínimos del mensaje. De estos elementos significativos, o códigos, reconocemos en el comic, básicamente los siguientes:

- a) *La viñeta* como elemento primario, y entendida como la superficie acotada en la página del comic que realiza la presentación de un plano.
- b) *El globo* y sus elementos analíticos, es decir, el globo en sí, el *delta* direccional, el contenido, sea o no verbal éste; etc.
- c) Los indicadores de movimiento o *códigos*

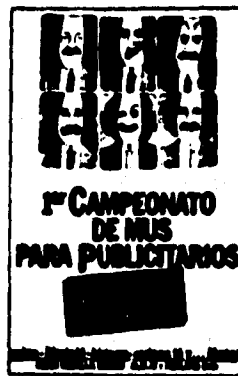


FIG.44 El cartel así como otros medios llegan a utilizar los mismos códigos del comic.

*cinéticos*, que se vierten en un amplia gama estilística y formal.

- d) *La gestualidad* o expresión gestual de los personajes, que fungen como indicadores del estado anímico del personaje.
- e) *Los niveles de iconicidad* utilizados en el comic, que diferencia el grado de acercamiento o alejamiento de lo representado, con la realidad.

No obstante, se afirma que para que un código sea entendido como tal, es neces-

rio que posea el carácter de definido, es decir que sólo podemos considerar como códigos aquellas formas expresivas generalizables y al mismo tiempo estabilizadas. Es decir debe haber una clara recepción del elemento como mensaje por parte de los receptores en general la gente. Se toman como códigos generalizables, aquellos cuyo uso es sucesivo cuando se requiere expresar algo similar, y sólo se estabilizan cuando ya forman parte fundamental del sistema de códigos, de lo contrario se convierten en estilemas, es decir en elementos estilísticos que sólo tienen funcionalidad para ciertos casos en específico. Esto no lleva a un cuestionamiento de los códigos del comic antes mencionados, como elementos definidos; ya que viéndose sometidos, tales componentes, a un proceso progresivo de creación y estabilización casi constante, no se generalizan siempre ni son completamente estables.

Por otra parte, éstos códigos que se suponen propios del comic, son utilizados frecuentemente por otros géneros de comunicación de carácter similar como son el cartel la ilustración la caricatura y la animación, por lo que podemos concluir que tampoco ésta característica es exclusiva, ni rasgo completamente distintivo del comic.

#### 2.2.4 El comic es un medio masivo de difusión.

El estudio de ésta característica nos obliga a retomar al comic como producto cultural, cuyo nacimiento se vio estrechamente ligado a las necesidades gráfico-informativas de una sociedad creciente y a las posibilidades tecnológicas de un determinado momento. Ahora bien, la intencionalidad difusiva del comic, señala una diferenciación por cuanto a

las demás características anteriormente mencionadas-intencionalidad narrativa, integración verbo-icónica, códigos específicos-, que como ya se mencionó, pueden encontrarse con relativa facilidad en obras de carácter pictórico anteriores al nacimiento del comic. Sin embargo; la existencia de movimientos contraculturales-comic underground, comix, etc. -, que pretenden un escape del sistema de producción y difusión establecido, nos da tal vez el único punto excluyente de ésta característica del comic, como distintiva; aclarando que aunque el objetivo de estos grupos sea el de buscar redes de distribución alternativas a las impuestas por los monopolios y sindicatos, la intencionalidad difusora sigue apareciendo en sus trabajos. No obstante en éste aspecto yo pienso que un trabajo de comic, que si bien su intencionalidad es difusora, sólo se ha llevado a cabo en la primera etapa, en su sistema de



FIG.45 Fritz the Cat ejemplo póstumo del comic underground.

representación y no de reproducción, siendo sólo un ejemplar, si se quiere no leído por nadie, sigue siendo un comic al conservar sus características intrínsecas resultando que su masificación no se da hasta el momento que es leído por lo que sólo se salva su intencionalidad de expresar un mensaje.

### 2.2.5 La Intencionalidad del comic es distractiva.

Como ya se vio con anterioridad, el comic es producto directo de un sistema de producción, el cual evidentemente define su tendencia. Los objetivos que originariamente motivaron el surgimiento de éste género van en estrecha relación a una motivación económica inicialmente y a la función de satisfacer el ocio social. Esta fue la causa por la que el comic surge como un medio dirigido desde sus inicios hacia el entretenimiento y la diversión, con una funcionalidad distractiva casi exclusivamente. Sin embargo, las necesidades sociales como elemento cambiante son los que paulatinamente van marcando la pauta en los procesos de comunicación, y el comic no se excluye de éste factor, por lo que es obligado a una progresión paulatina y a una traslación de sus objetivos primarios. Estos elementos aunados a la búsqueda de prestigio social o una preocupación por parte de los autores y responsables directos, han venido orientando al comic hacia el campo instructivo, ya sea en el implante de una ideología, con fines culturales y educativos, etcétera. Pero al margen de cualquier tipo de desplazamiento y traslación que puedan producirse, la



FIG.46 Los Agachados de Rius es un ejemplo de comic de entretenimiento y enseñanza.

finalidad primordial continúa siendo la de entretener y divertir.

### 2.3 ANALISIS DE LOS COMPONENTES BASICOS DEL COMIC

(Basado en el estudio realizado por Rodríguez Diéguez)

El análisis de los componentes del comic parte de la identificación de la unidad base de su estructura: la viñeta. Roman Gubern caracteriza a éste elemento como "*La representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad del comic*"<sup>13</sup>. Por su parte Juan Acevedo define: la viñeta es "*la representación mediante un espacio y un tiempo de la acción narrada. Podemos decir que la viñeta es la unidad mínima de significación de la historieta*"<sup>14</sup>. En conclusión a éstos conceptos, la *viñeta*, como unidad primaria, globaliza los componentes básicos, propios del comic.

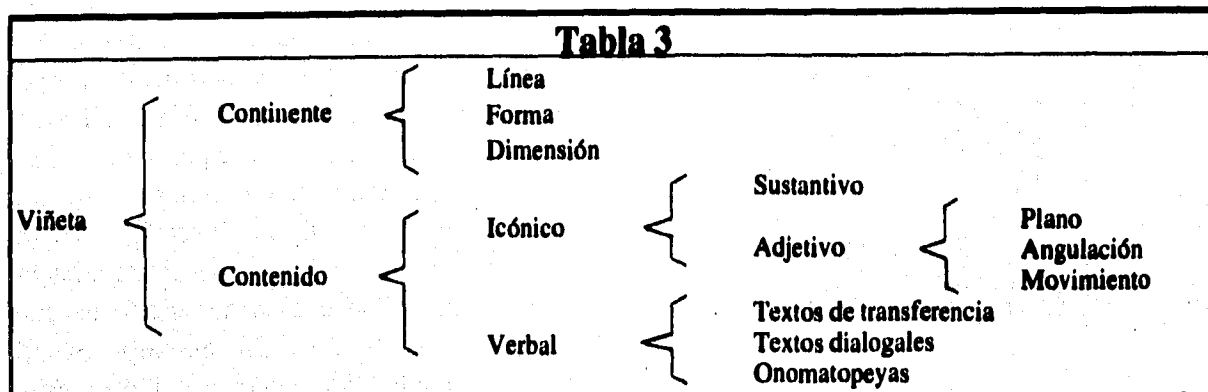
Estructuralmente, en la *viñeta* se distinguen dos aspectos fundamentales, los que se define como *continente* y *contenido*.

El *continente* de la *viñeta* lo constituyen la serie de líneas que delimitan su espacio total, la forma que adquiera su presentación, y sus dimensiones relativas y absolutas en relación a otras viñetas.

El *contenido* de la *viñeta* distingue principalmente dos componentes: el contenido icónico y el contenido verbal.

13. Gubern, Román, *El Lenguaje de los Comics*, Ed. Península, pp. 115.

14. Rodríguez Diéguez, José Luis, *El Comic y su Utilización Didáctica*, Ed. Gustavo Gili, pp. 48.



Es posible estudiar el contenido icónico a través de sus dos dimensiones intrínsecas: la dimensión *sustantiva*, es decir, el estudio de "el qué se representa" ; y la dimensión *adjetiva*, que es el estudio de "el cómo se representa lo representado", en la que son puntos básicos los códigos cinéticos y la utilización de los diferentes planos y angulaciones.

El contenido verbal, como ya se vio anteriormente, se estudia a partir de los textos de transferencia o contextuales, los textos dialogales y las onomatopeyas.

### 2.3.1 El continente de la viñeta

El aspecto externo de la viñeta puede llegar a ser un elemento fundamental en la intencionalidad expresiva del comic en su totalidad. La disposición de los componentes de la viñeta -línea, forma y dimensión- definen su carácter dinámico o monótono. Esto es constatable, por ejemplo en diversas historietas, donde constante en el contorno, es la línea recta y en donde los espacios entre viñeta y viñeta es básicamente el mismo, provoca, normalmente, una cierta sensación de monotonía; por el contrario, las historietas en donde la diversidad de formas en la viñeta y la utilización de líneas curvas es prominente, la

sensación es de dinamismo. En éste mismo sentido, la viñeta tiene la capacidad de fungir como elemento icónico significativo al relacionarse directamente con el contenido. La capacidad expresiva de la viñeta se ve constantemente enriquecida por los recursos estilísticos que ofrece.

Pues bien, la línea se define como el elemento que sierra o acota el campo perceptivo delimitado por el cuadro, suele ser recta. Aunque frecuentemente se da el caso de líneas curvas delimitando la viñeta, se ha tomado como producto del criterio estético propio del autor. Por otra parte suelen utilizarse modos expresivos muy concretos en la línea exterior de la viñeta, como es el caso de la representación del *flash-back* y el *flash-forward*, en donde la línea se descompone en ligeras líneas curvas, o aparece punteada o discontinua, aparentando el efecto borroso, de recuerdo. En éste apartado cabe aclarar que si bien la gama de líneas en la viñeta puede ser bastante extensa, sólo puede tener dos tipos de dimensión significativa: la que se presenta con sentido de presente temporal y la que se presenta con el sentido de un tiempo no real pasado o futuro.

La forma de la viñeta tiende hacia el rectángulo, como una consecuencia de la dis-





FIG.47 Diversidad formal de la viñeta.

tribución de la superficie de la página. La dominancia del eje horizontal o vertical en relación a su tamaño, puede atribuirle a la forma de la viñeta cierto carácter expresivo; es frecuente que las viñetas horizontales se asocien a un sentido de tranquilidad y sosiego. Por el contrario, las viñetas en donde predomina la verticalidad, tienden a expresar cierta intranquilidad y pesadumbre. Sin embargo existe una gran variedad de formas en la viñeta, desde las triangulares hasta las de forma circular.

La dimensión de la viñeta debe considerarse siempre en relación a las restantes de historieta, para que la composición global se mantenga en equilibrio. La limitante en éste caso es el tamaño total de la página.

### 2.3.2 El contenido icónico de la viñeta

Como ya se indicó anteriormente, el contenido icónico muestra dos dimensiones básicas al presentarse un modo general de análisis: el contenido icónico sustantivo y el contenido icónico adjetivo. El primero define aquello que se presenta haciendo referencia sólo a los aspectos generales de la viñeta. La adjetivación icónica a su vez estaría determinada por toda aquella circunstancia que afecte a lo sustantivo de manera directa.

#### 2.3.2.1 El contenido icónico sustantivo

Un plano icónico se constituye fundamentalmente de la representación de una realidad a través de códigos que se basan en una analogía establecida entre lo que se presenta y aquello que éste representa. Esta analogía es, en este caso de representaciones de tipo icónico, de carácter perceptual-visual. Esta analogía se establece a partir de un proceso de

experiencia previa en la que por una especie de filtraje cognitivo, las características representativas de un objeto son aceptadas como el objeto mismo, a lo que se les denomina *indicadores*. Estos indicadores actúan sólo cuando el sujeto que los percibe los conoce ya.

Este fenómeno de filtraje de la información es el que propicia que a partir de el establecimiento de una analogía perceptual, se produzca, por generalización, una analogía de carácter relacional, en donde las figuras representadas por más que se alejen de la realidad, son reconocidas y aceptadas.

La ruptura de los niveles de analogía relacional o perceptual nos conlleva obligadamente a definir el concepto de iconicidad: "*La iconicidad sería la característica que pondría de manifiesto el grado de realismo de una imagen en su percepción visual comparada con el objeto que representa, la máxima iconicidad vendría dada por el propio objeto, y la mínima (que supondría la máxima abstracción), por la descripción normalizada o estereotipada del mismo objeto*"<sup>15</sup>.

En el género del comic, podemos distinguir cinco niveles básicos de iconicidad:

- El primer nivel estaría determinado por la imagen de tipo fotográfico que es el que tiene más alto apego con la realidad.
- El segundo nivel de iconicidad está dado por la ilustración de carácter realista.
- El tercer nivel lo determinan los personajes humanos que son representados a manera de caricatura.
- El cuarto nivel lo constituyen aquellas imágenes que representan caricaturas de animales cuyos gestos y actitudes son humanizados.
- Finalmente el quinto nivel se refiere a toda aquella representación no figurativa dentro de la historieta.

### 2.3.2.2 El contenido icónico adjetivo

Los aspectos sustantivos del comic, intrínsecamente ya contienen cierta carga adjetiva. El empleo de uno u otro de los niveles de iconicidad devela, por ejemplo, cierta intencionalidad en el tratamiento del tema. Esta adjetivación de lo sustantivo, se ve afectado además por un amplia gama de recursos ex-

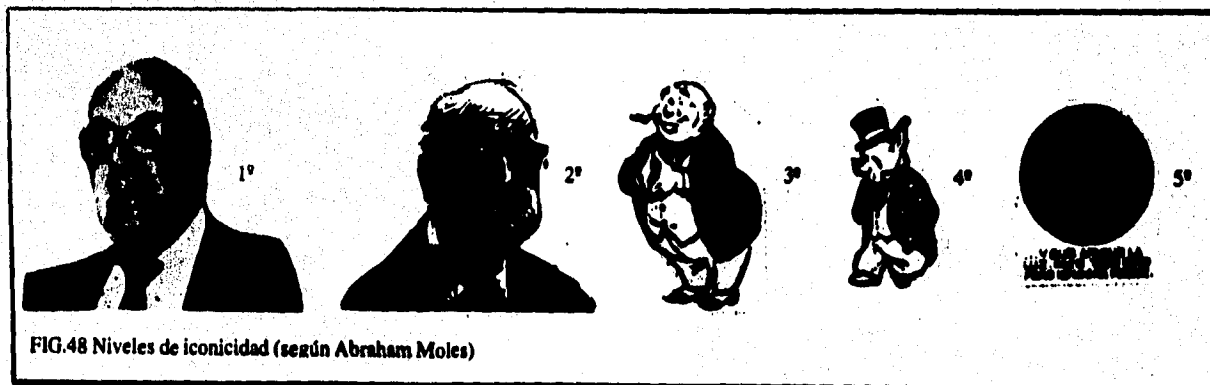


FIG.48 Niveles de iconicidad (según Abraham Moles)

15. Rodríguez Diéguez, José Luis, *El Comic y su Utilización Didáctica*, Ed. Gustavo Gili, pp. 61.

presivos capaces de producir variantes en el mensaje icónico. Es posible clasificar, sin embargo, tres grandes grupos de indicadores expresivos: Los constituidos en el encuadre, los códigos cinéticos y la gestualidad.

El primero de los elementos capaz de definir la intencionalidad expresiva de la viñeta, es *el encuadre*, que entendemos como "la delimitación bidimensional de un espacio representado"<sup>16</sup>. Atendiendo ese espacio representado, el comic ha adoptado la misma nomenclatura técnica del género cinematográfico, con objeto de distinguir los diferentes tipos de encuadre y tomando como referencia de tipo empírico, el cuerpo humano. De ésta forma, en el comic como en el cine, son frecuentemente utilizados los concepto de *plano*, *angulación* y *horizonte*.

Podemos entender al *plano* como el recorte del espacio visual, total, supuesto, realizado en la viñeta. Se distinguen fundamentalmente cinco tipos de planos:

- a) El *plano general* es la representación visual donde el predominio del entorno es absoluto sobre los personajes, pudiendo éstos no aparecer en la escena.



16. Biblioteca Salvat de Grandes Temas, *Literatura de la Imagen*, No. 57, pp. 57.

- b) El *plano entero* supone una representación del personaje de cuerpo completo y en donde ya la figura es predominante.



FIG.50

- c) En el *plano americano*, la figura representada aparece cortada por el encuadre a la altura de las rodillas.



FIG.51

- d) El *primer plano* hace representación de la cabeza o cabezas de los personajes abarcando prácticamente todo el espacio.



FIG.52

e) En el *plano detalle* se hace representación de una parte del rostro, las manos o algún objeto de pequeñas dimensiones.

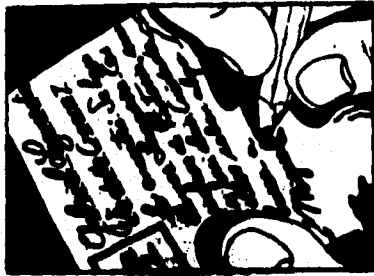


FIG.53

Obedeciendo a la misma terminología cinematográfica, se clasifican los criterios de angulación y horizonte, que definen hipotéticamente el punto visual del espectador.

La *angulación* es el balanceo hacia arriba o hacia abajo, de la "cámara hipotética" en relación a los personajes o la realidad que se pretende representar. Se constituye también de cinco tipos básicos:

a) La *angulación horizontal* sitúa a el punto visual a la altura del tórax o la cabeza de los personajes. Responde a la visión normal de un sujeto en relación al entorno.

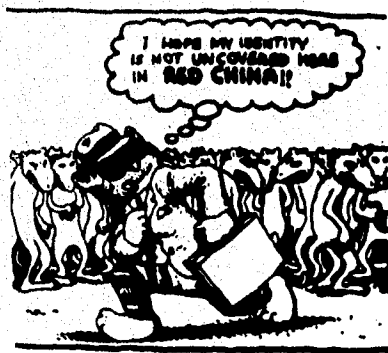


FIG.54

b) La *angulación en picado* representa una visión desde un punto superior.

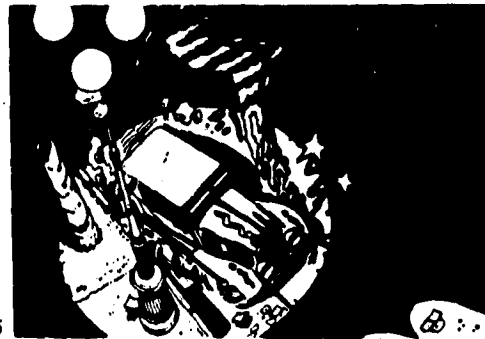


FIG.55

c) La *angulación en contrapicado* reproduce la visión desde un punto de vista inferior.



FIG.56

d) La *angulación vertical prono*, supone la representación visual, lograda a partir de la posición vertical del eje óptico, dirigido hacia abajo.



FIG.57

- e) En la *angulación vertical supino*, el eje óptico de la cámara se dirige verticalmente hacia arriba.



FIG.58

En éste mismo sentido, horizonte o *localización del horizonte*, define el punto de vista del espectador. Existen dos tipos de horizonte: el *normal* y el *inclinado*. La situación en el plano de éstos horizontes puede también servir como recurso expresivo coordinados con los componentes anteriormente mencionados.

El segundo componente adjetivo de gran capacidad expresiva, es el constituido por los *códigos cinéticos*, que podemos definir como convenciones gráficas que fungen como indicadores de movimiento. Diéguez<sup>17</sup> clasifica a éstos elementos adjetivos de expresión de movimiento, de la siguiente manera:

- 1) Trayectoria:
  - a) Trayectoria lineal simple.
  - b) Trayectoria lineal color.
  - c) Oscilación.
- 2) Efectos secundarios del movimiento:
  - a) Impacto.
  - b) Nubes.
  - c) Deformación cinética.
  - d) Descomposición visual del movimiento.

17. Rodríguez Diéguez, *El Comic y su Utilización Didáctica*, Ed. Gustavo Gili, pp.71.

- 3) Instantánea.

*La trayectoria* es la señalización gráfica del espacio que en hipótesis, recorre un objeto en un periodo breve de tiempo. Los tipos básicos de trayectoria son los siguientes:

- a) La *trayectoria lineal simple*, representada por una o varias líneas que describen el espacio recorrido por el objeto.



FIG.59

- b) La *trayectoria lineal color* se caracteriza por la presencia de una o varias líneas que señalan el desplazamiento del objeto, con la diferencia de que el espacio que delimitan las líneas es representado con otro color o a manera de vaciado en blanco, dando un efecto similar al de una cauda.



FIG.60

c) La *oscilación* suele representarse a través de un halo punteado o elementos similares-pero desdibujados- a la silueta cuyo movimiento se pretende vibratorio o de vaivén.



FIG.61

Los *efectos secundarios del movimiento* son otra forma de códigos cinéticos, mismos que son indicados por situaciones que acompañan el desplazamiento de algún objeto.

a) El *impacto* hace alusión a un movimiento previo inmediato. Frecuentemente se representa por medio de una estrella de formas irregulares en cuyo centro se pretende ha tenido lugar la acción, que a menudo es un golpe. Al igual que la trayectoria puede mostrarse de manera "transparente" o en "color".



FIG.62

b) Las *nubes* expresan desplazamiento, acompañando el trayecto del objeto en movimiento, como si se tratara de polvo levantado por la acción. No obstante éste

código cinético goza de virtualidad incluso en situaciones en donde no cabría pensar en la formación de tales nubes.

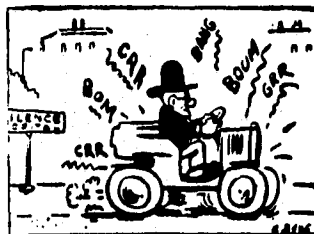


FIG.63

c) La *deformación cinética* funge como indicador, en los casos en que el objeto que se presume flexible, se deforma como consecuencia del movimiento o como causa directa de éste.



FIG.64

d) La *descomposición de movimiento* es un modo de expresión de claro origen fotográfico, representado a través del desdibujamiento de la forma en diferentes etapas del desplazamiento, como si se tratara de una toma de larga exposición.



FIG.65

El tercer grupo de elementos expresivos es *la instantánea*, que se caracteriza por el congelamiento de la acción en una situación que se supone de equilibrio inestable.



FIG.66

Frecuentemente se da el caso de que los diferentes códigos cinéticos se encuentran conviniéndose entre sí, expresando diferentes matices de desplazamiento.

La gestualidad es el tercero de los componentes cuya carga expresiva es decisiva. Este componente que quizás es el más importante adjetivador comunicativo, pertenece de manera directa al ámbito de la expresividad estética y está supeditada esencialmente a la capacidad creadora del autor. No obstante resulta necesario analizar algunas clasificaciones realizadas con respecto a este indicador expresivo.

Claude Bremond<sup>18</sup> realiza la siguiente categorización de gestos y actitudes de los personajes del comic:

- 1) Expresión de sentimientos elementales: temor, cólera, provocación etc.
- 2) Expresión de conductas interpersonales expresadas por medio de gestos y postu-

ras: agresión, burla, ayuda, conversación etc.

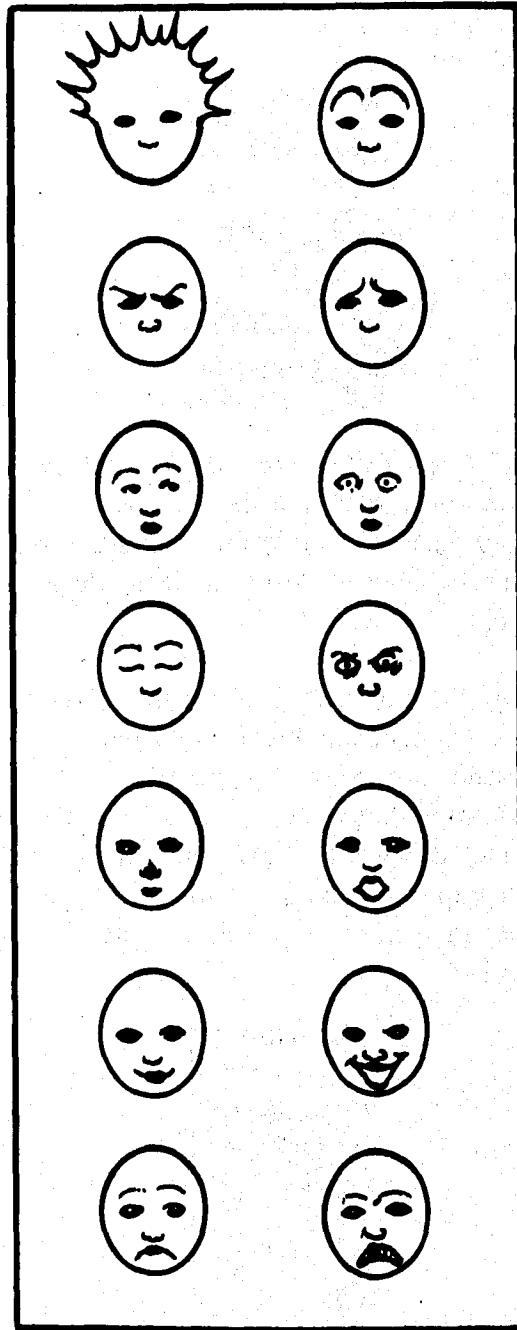


FIG.67 Elementos gestuales (según Roman Gubern)

18. Bremond, Claude, Cit. *El Comic y su Utilización Didáctica*, Ed. Gustavo Gili, pp. 75.

3) Expresión de conductas irrelevantes expresivamente, aunque frecuentes: andar leer correr etc.

4) Expresión de acciones poco frecuentes y complejas, obtenidas frecuentemente por transferencia desde situaciones más habituales: la postura de montar un dragón desde una postura asimilable como la de montar a un caballo.

En lo que se refiere más específicamente al *gestuario*, que entendemos como el repertorio de gestos utilizados en el comic, Roman Gubern<sup>19</sup> recopila una serie de elementos del código gestual, que explica, "pueden admitir múltiples montajes en el óvalo facial, mediante los cuales se obtienen expresiones de diferentes significados psicológicos", también indica que "existen signos cargados de más significación que otros, capaces de contrarrestar a otros signos de significado opuesto". Los elementos de dicho código son los siguientes:

- Cabello erizado = terror, cólera.
- Cejas altas = sorpresa.
- Cejas fruncidas = enfado.
- Cejas con la parte exterior caída = pesadumbre.
- Mirada ladeada = maquinación.
- Ojos muy abiertos = sorpresa.

19. Gubern, Román, *El Lenguaje de los Comics*, Ed. Península, pp.137.

- Ojos cerrados = sueño, confianza.

- Ojos desorbitados = cólera, terror.

- Nariz oscura = borrachera, frío.

- Boca muy abierta = sorpresa.

- Boca sonriente = complacencia confianza.

- Boca sonriente mostrando dientes = hipocresía, maniobra astuta.

- Comisura de los labios hacia abajo = pesadumbre.

- Comisura de los labios hacia abajo mostrando dientes = cólera.

### 2.3.3 El contenido verbal de la viñeta

El contenido verbal en la viñeta, reiteramos, está constituido básicamente por los *textos de transferencia*, los *textos dialogales* y las *onomatopeyas*.

Los textos de transferencia son el equivalente a lo que en el cine vendría a ser una voz en off, específicamente no es emitido por ninguno de los personajes presentes de la viñeta; el texto aparece incluido dentro de una superficie-normalmente rectangular- dentro de la viñeta a la que se denomina cartucho, aunque no es raro que en ocasiones el texto se encuentre ocupando el total de la superficie de la viñeta. Los textos de transferencia fun-



damentalmente cumplen dos funciones: la función de *relevo* y la función de *anclaje*.

El texto de relevo funge como adaptador o alterador del ritmo temporal normal del comic, generalmente supone un salto en el tiempo y espacio o ligando dos fenómenos simultáneos.

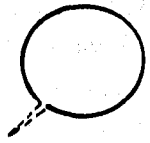
La función del texto de anclaje es la de reducir la indeterminación informativa del elemento icónico, es decir, que es un orientador en el caso en que la imagen presentada pueda tener varios sentidos dentro de la trama.

Los textos de carácter dialogal, como ya se había señalado, suponen el parlamento de los personajes de la trama. Los *textos dialogales* se integran a la viñeta fundamentalmente a través del globo en cuya superficie aparecen las expresiones del personaje o los personajes.

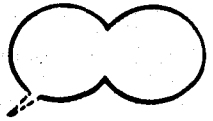
El globo está constituido fundamentalmente por tres componentes: La silueta, la delta y el contenido propio del globo.

1) *La silueta* es la superficie puesta a ser ocupada por elementos de significación. La capacidad expresiva de la línea de la silueta puede dar lugar a una amplia gama de modos de representación, aunque muchas veces sean de carácter estético o puramente funcional. Sin embargo, por su utilización frecuente en el comic, estudiaremos la siguiente clasificación:

a) La silueta convencional se expresa a través de un espacio delimitado por una línea en forma de óvalo o un rectángulo de bordes curvos.



b) La silueta convencional compuesta es una variante de la primera, suponiendo la unión de dos o más globos compartiendo un mismo delta.



c) La silueta icónica es aquella que contribuye a adjetivar el contenido por medio de componentes icónicos expresados por la línea de contorno.



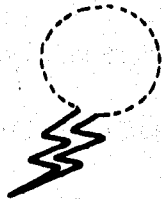
d) La silueta ausente, supone la ausencia de tal componente.

2) El *delta* es un elemento lineal del globo que determina la direccionalidad del mensaje, es decir supone el origen del mensaje verbal emitido. Se clasifican básicamente cuatro tipos de deltas:

a) La delta lineal simple se compone generalmente por un ángulo agudo que puede presentarse en formas variadas, desde curvas y largas hasta cortas y chatas.

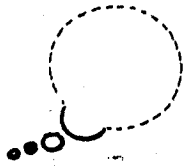


b) La delta en sierra es una variante de la primera donde las líneas del ángulo aparecen en forma quebrada para



expresar cierta distorsión en el mensaje.

c) La delta en burbujas es representada por una serie de círculos que de igual manera se dirigen al personaje con el cual se pretende relacionar el mensaje. Su utilización expresa generalmente pensamientos no expresados en voz alta o sueños.



d) La delta múltiple es utilizada en los caso en que un mensaje único pretenda ser emitido por diversos personajes en la viñeta.



3) El contenido del globo está formado por elementos sígnicos que se pretenden son la emisión directa del personaje. Podemos clasificar cuatro diferentes tipos de contenido del globo a partir de su carácter expresivo: El contenido verbal, el contenido icónico, el contenido paralingüístico y el contenido mixto.



FIG.68

a) El contenido verbal es el contenido que primordialmente es utilizado en el globo. Esencialmente podemos distinguir tres tipos: El contenido verbal de carácter convencional, el rotulado especial y el

constituido por onomatopeyas y sonidos inarticulados.

Podemos mencionar que el contenido verbal convencional por sí mismo es de inmenso poder expresivo, pero además, el empleo del lenguaje escrito fuera de su significación ofrece grandes posibilidades expresivas si recordamos que las letras y las palabras, aparte de su valor sígnico poseen un valor gráfico, teniendo la capacidad de fungir como adjetivadores del mensaje; a éste tipo de recurso expresivo se lo denomina *lettering* o rotulado especial.

En el contenido verbal del globo también está constituido por las onomatopeyas que definimos como la imitación de ciertos ruidos a través de letras, tales como RING o BANG; y de igual manera son parte del contenido verbal, los "sonidos inarticulados"<sup>20</sup> que se distinguen de las onomatopeyas, por el carácter de la emisión del sonido, que es siempre la boca, ejemplos son : auf, brrr, ñam, ejem, etc.

b) El contenido icónico en el globo, supone un mensaje expresado por medio de la imagen, por lo que podría hablarse de la inclusión de una viñeta dentro de la viñeta.

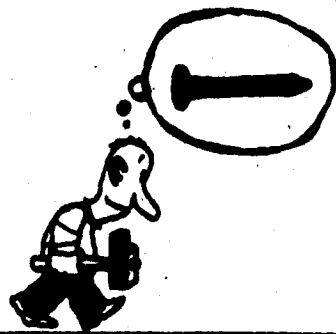


FIG.69

20.Gubern, Román, *El Lenguaje de los Comics*, Ed. Península, pp. 145.

c) El contenido paralingüístico es la representación del mensaje emitido por medio de signos fácilmente identificables: el foco expresando una idea, los ajos y cebollas expresando imprecaciones, etc.

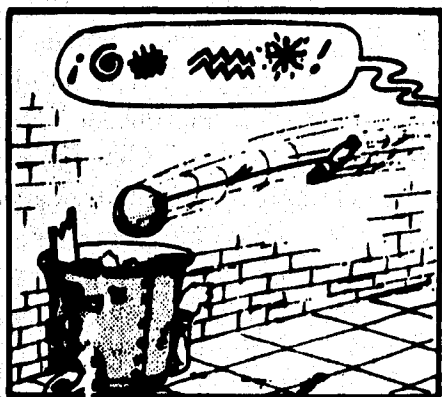


FIG.70

d) El contenido mixto en el globo es el que está constituido por dos o más de los elementos anteriormente reseñados.

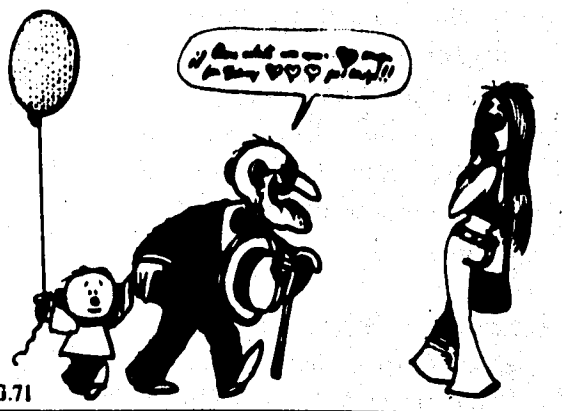
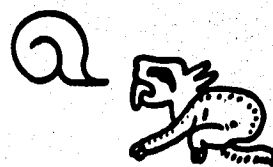


FIG.71

---

### **3. LAS POSIBILIDADES PEDAGOGICAS DEL COMIC**

---



---

### 3. LAS POSIBILIDADES PEDAGOGICAS DEL COMIC

---

**G**enerado a partir de una preocupación básicamente de carácter mercantil, en la que fue preponderante la búsqueda de lucro en el mundo de la cultura; el comic tomó curso y desarrollo sobre campos completamente alejados del terreno pedagógico. No obstante es innegable que desde sus inicios, éste medio de comunicación masiva, ha ejercido una influencia hasta cierto punto decisiva sobre la sociedad, no sólo reforzando la ideología dominante, sino también modificando costumbres, hábitos y fruiciones entre los lectores.

Tal potencial informativo es digno de tomarse en cuenta y bajo ésta perspectiva debe ser aprovechable. Entonces se hace necesario un proceso que readapte los esquemas. Es menester que se llegue a una desmitificación de este medio para así poder utilizarlo convenientemente se "debe separar el estudio del empobrecimiento simbólico de una tradición iconológica, del examen de aquello que podemos retener, como legítimo y operante, de entre lo que recibimos" <sup>21</sup>.

Esta idea fué bien comprendida por la pedagogía revolucionaria china cuyo ejemplo es importante resaltar a causa de los interesan-

tes resultados que se dieron. Durante los años cuarentas se dio en la República popular China lo que se denominó "La tradición de Yenan", que era el Centro de la guerrilla contra la invasión japonesa y contra el Koumingtang. El Centro, estando consciente de la precaria situación cultural en que se hallaba una gran masa de la población y que ésto consti-



FIG.72 Comic japones.

21.Monsivais, Carlos, Cit. de "Y todo mundo dijo ¡GULP!", *El Comic es Algo Serio*, Ed. Eufesa, pp 13.

tufa un impedimento para la unificación nacional, lleva a cabo un congreso (1942) en el que pedía la participación de artistas, intelectuales, dirigentes comunistas, soldados y campesinos; Mao Tse Tung en el discurso de apertura hace un llamado a convertir "a literatura y el arte en un instrumento poderoso de unificación y de educación popular"<sup>22</sup>. No tardó mucho en descubrirse la efectividad informativa del comic. Con este medio, las grandes masas populares que apenas habían llegado al umbral de la alfabetización y a la cultura precedente, se desarrollaron de manera sorprendente, dejando sin lugar a dudas lo importante que puede llegar a ser su adecuada utilización.

Ahora bien, el comic aunque pueda parecer una forma simple, definitivamente no lo es, pues al manejarse dentro de un ámbito de carácter verboicónico pone en juego varios niveles; desde la manera de operar de la encuadratura, a la estructuración del montaje, de las solas connotaciones verbales, pasando por las sugerencias iconográficas, hasta llegar a



1 Over a hundred years ago the British imperialists were importing opium into China, poisoning the Chinese people and draining out large sums of money, which attempted to ruin our country and destroy our people.



2 The powerful official Lin Shou went to Canton in January of 1939 to investigate the opium problem. The people of Canton organized into local militia groups to support Lin's movement to stamp out opium. The group

FIG.73 El Comic japonés como instrumento de educación popular.

22. Mao Tsé Tung, Cita de Luigui Grechi en *El Comic es Algo Serio*, Ed. Eufesa, pp. 43.

las estructuras narrativas, en las que se entablará relación directa entre oposición de personajes como de valores. Es por ésta razón que, siendo el comic un sistema complejo en el que se da la interacción de diversos elementos, es y debe estar sujeto a análisis profundos con el fin de optimizar su potencialidad didáctica.

Muchos de éstos estudios han demostrado que una buena orientación en el lenguaje elíptico con que se forman las frases iconográficas, partiendo de la omisión de espacio-tiempos intermedios, puede resultar de gran efectividad pedagógica al condicionar a la mente del lector a rellenar tales espacio-tiempo entre viñeta y viñeta; concepto que una relación directa con la teoría de la Gestalt de "los cuerpos inacabados"<sup>23</sup>. Contribuyendo a ésta misma idea Umberto Eco<sup>24</sup> en "Cuidadosa aproximación a otros códigos" nos dice que tras diversos experimentos Evelyn Sullerot demostró que en casos similares, el lector al ser obligado a narrar y describir la historieta de memoria, recuerda como reales



FIG.74 Viñeta del comic didáctico *Historia del Hombre*.

23. Arrieta Ardozain, de "Las relaciones Extramaritales entre el Comic y el Kitsch" en *El Comic es Algo Serio*, Ed. Eufesa, pp. 92.

24. Eco, Umberto, Cita de "Cuidadosa aproximación a otros Códigos" en *El Comic es Algo Serio*, Ed. Eufesa, pp. 92.

algunas viñetas no vistas pero si introducidas por el mismo lector al darle lógica de continuidad al relato.

Un estudio similar dirigido por Bernardino Salinas<sup>25</sup>, profesor de la Universidad de Valencia pone de manifiesto las ventajas de los medios verboicónicos sobre los verbales. Partiendo del fragmento de un comic, basado en una obra literaria, elaboró un texto verbal equivalente. Contaba así con dos medios que se pretendían paralelos de presentar la misma información. A dos grupos diferentes de alumnos se les dio a leer tales trabajos, a uno el comic y al otro el texto. Posteriormente se les aplicó un examen objetivo de falso y verdadero de 30 preguntas, pidiéndoles que escribieran después lo que recordaran del modo más ordenado posible. Finalmente los exámenes realizados fueron analizados por medio de un análisis de varianza. Los resultados obtenidos por el profesor Salinas demuestran de alguna manera una mayor receptividad y memorización, significativa a niveles estadísticos, entre los alumnos que leyeron el tex-



FIG.75 El Maestro Juan de Murguía y Ortega, comic abogado a la enseñanza de la construcción básica.

25. Salinas Fernández, Bernardino, Cit. " Estudio experimental sobre la recepción de información de dos tipos de códigos: verbal y verboicónico", en enseñanza. Anuario interuniversitario de didáctica, no.1 pp.175-182. *El Comic y su utilización Didáctica*, pp25.



FIG.76 Comic de Tovar para el folleto didáctico *Derechos Humanos*.

to verboicónico, quienes memorizan cuantitativamente más información que el grupo sometido al texto verbal. Añadiendo además que el grupo del texto verboicónico es decir el comic pone más en evidencia una serie de informaciones que aunque no se expresan de forma verbal en el texto de origen- en algunos casos-, la forma icónica en que se expresan opera efectivamente sobre la memoria así como a su posterior traducción a lo verbal. No obstante es importante aclarar que la información de carácter cuantitativo como fechas y cifras aparecen con gran constancia en el grupo del texto verbal. Las conclusiones de éste estudio las resume el profesor salinas en los puntos siguientes:

- a) Los códigos verboicónicos bajo la forma de comic, su lenguaje, convenciones y estructuración son conocidos o fácilmente asimilables en el contexto escolar.

b) Los textos verboicónicos pueden ser utilizados en circunstancias concretas y con informaciones adecuadas, para transmitir unos contenidos específicos. Con la consideración de que carece de sentido incidir en informaciones de tipo cuantitativo, fechas, cifras, nombres, siendo mas adecuada

do para la transmisión de contenidos referentes a situaciones, estados.

c) No existe, en principio y en la población estudiada, dificultad en la transformación de unos contenidos originarios de mensaje verboicónico a mensaje verbal.



**ESTOS MONSTRUOS POREN EN MANCHA TODOS LOS TRUCOS INADMISIBLES PARA SEGUIR VENDIENDO SUS CIGARRILLOS. GASTAN EN PUBLICIDAD MILLONES DE DOLARES CADA AÑO.**

**Goce el nuevo cigarrillo que Sabe Mejor...**

Descubre el nuevo cigarrillo ... el sabor natural del tabaco en un cigarrillo con filtro. En la elaboración de SM se emplea una mezcla de tabacos americanos y orientales que armoniosamente combinados le brindan un aroma distinguido y un placentero sabor. Extra largos con filtro. Fume porque saben mejor.

**¡FUM!**

**SABER ENFOCAR LA MENTE EN UNO DE LOS OBJETOS ES UNO DE LOS TRUCOS PARA SUFRIRSE.**

**Y PARA LO QUE VALES EN LA VIDA, EN LA VIDA VALES EN LA VIDA. (TODOS SABEN QUE CON SUFRIRSE EL CIGARRILLO...)**

**LA ÚLTIMA IDEA PUBLICITARIA DE LOS TRUCOS ES METERLE A LA GENTE LA IDEA DE QUE FUMAR ES SINUANO DE LA "MORONIA".**

**¡HÁZGASE USTE EL FUMOR!**

**¡Y QUE FUMAR ES DE GENTE CHIC O DE GENTE "CON PERSONALIDAD VANONIL". ¡MASTA HAN LLEGADO A MANOJAR CIGARRILLOS "PARA EL HOMBRE DE ACCION"!...**

**¡VOY A TOMAR QUE CIGARRILLO DE MANA DE BRONCAVAS.**

**¡Y QUE EN EL TIEMPO Y EN LA VIDA VALES EN LA VIDA. (TODOS SABEN QUE CON SUFRIRSE EL CIGARRILLO...)**

**¡Y QUE EN EL TIEMPO Y EN LA VIDA VALES EN LA VIDA. (TODOS SABEN QUE CON SUFRIRSE EL CIGARRILLO...)**

FIG.77 Cuando se habla de comic didáctico en nuestro país no se puede dejar de mencionar la labor de Eduardo del Rfo, mejor conocido como Rius, su influencia ha sido decisiva en la implantación de un nuevo género de comic que funde de manera peculiarmente satisfactoria la labor de entretenimiento con la de enseñanza y crítica sociopolítica.

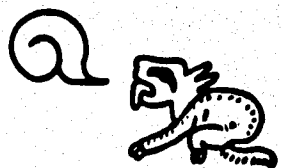
Su historieta Los Supermachos así como los Agachados, a más de demostrar la gran capacidad transmisora del comic revelaron la existencia de un público dispuesto a recibir un producto que acusara un deseo de mejorar su ser social.



---

## 4. EL PROCESO DEL COMIC.

---



---

## 4. EL PROCESO DEL COMIC.

---

La presentación de la siguiente propuesta es resultado básicamente de dos grandes inquietudes: en primer lugar la reiteración de la Literatura de la Imagen, tanto como un excelente medio de expresión desde todos sus ámbitos -icónico y verbal- como de su extraordinaria efectividad en la transmisión de información. En segundo lugar el retomar y de alguna manera revivir, a través de éste medio, algunos aspectos de las culturas prehispánicas específicamente, de la civilización Maya.

### 4.1. Definición de la propuesta:

Enunciaremos en primera instancia los objetivos generales de la propuesta:

a) Elaboración de un comic basado en infor-



mación específica; abordando una etapa o período de la cultura maya.

b) La información del comic será dirigida a una población joven de entre los 15 a 25 años de edad.

c) El comic deberá contener, aún cuando su origen sea eminentemente didáctico,

fuerza dramática y libertad de creación, que haga a la información amena, evitando caer en acartonamientos.

d) El comic será diseñado para presentarse a manera de fascículo o anexo para una revista de temas arqueológicos, históricos etc; por lo que no deberá sobrepasar las diez páginas.

### 4.2. La argumentación.

El primer paso en la realización de un comic es realizar el argumento, es decir "crear los conflictos, con su época, lugar, personajes, crisis y soluciones que estarán acorde con el género literario seleccionado. Esta argumentación sigue un proceso, hasta con-



cluir en el argumento propiamente dicho, de mayor o menor tratamiento"<sup>26</sup>. El argumento de ésta obra se genera partiendo de la información que se compiló desde un principio, al ser concebida la idea.

26. Vázquez, Modesto, *La Historiética*, Ed. Promotora K. S.A., pp. 69.

---

Ya que nuestro argumento se desarrollará en un período de la cultura Maya, es necesario definir específicamente el período así como las condiciones históricas en que se encontraba. En éste caso se trata del período maya del post-clásico, para ser precisos en la zona norte de Yucatán sobre 1519, etapa a la que Morley<sup>27</sup> denominó "período de desintegración".

¿Porqué ésta etapa? El desarrollo de una historia a partir de los últimos años de la cultura maya, ofrece un panorama de investigación menos intrincado, da la seguridad de los datos que se proporcionan en casi todos los aspectos de la cultura, tengan un porcentaje más elevado de veracidad de que si se tratara de una época más remota. Por ejemplo, si se deseara reconstruir una pirámide maya del clásico se podría incurrir en errores graves, de no llevarse una buena investigación. Además éste período resulta especialmente interesante por las primeras manifestaciones de españoles, que en aquel entonces causaron gran impacto a los pobladores de Yucatán, facilitando el toque dramático al argumento.

#### 4.2.1. La Información.

Empecemos por presentar las circunstancias históricas de ésta etapa:

En el período de desintegración de lo que Morley denominó "El nuevo Imperio" ("**La civilización Maya**", Morley) que no es otra cosa que finales del post-clásico, Yucatán vivía una completa desorganización política, provocada principalmente por la caída de Mayapán (1441), ciudad-estado con la

27. Morley Silvanus G., *La Civilización Maya*, Ed. Fondo de Cultura Económica, pp. 112-115.

que desapareció toda clase de autoridad centralizada en la mitad norte de la península. Todos los grandes centros como Chichén Itzá, Uxmal y la misma Mayapán fueron abandonados para no volverse a poblar jamás; Yucatán se dividió en una veintena de provincias minúsculas, que impulsadas por antiguos celos y disenciones, se mantuvieron en conflicto unas con otras.

A éste antagónico panorama se le aunaron diversas calamidades: en 1564 se desata un gran huracán que azota gravemente a la población, en 1580 una epidemia de peste mina a la población maya; para concluir, en 1515 brota una nueva epidemia que los mayas denominaron **Mayacmil** (la muerte fácil), que no fue otra cosa que la viruela, importada por las primeras incursiones de españoles en tierras mayas.

Para esta fecha los españoles ya dominaban parte de la zona antillana como Santiago de Cuba, Santo Domingo, Derián (Honduras) etc. No obstante Yucatán les era desconocida, hasta 1511 que un grupo de náufragos españoles encayeron en Yucatán (posiblemente los célebres introductores de la viruela); sin embargo sólo sobrevivieron dos marinos que fueron adoptados por la cultura maya.

Fue en 1517 que se inició la primera incursión en tierras mayas con intenciones de conquista, a manos de Hernández de Córdova que no obstante fracasó. Bajo las mismas intenciones en 1518, Juan de Grijalva intentó y cesó en su afán de conquista ante la furia de los guerreros mayas. No fue hasta 1519 en Chakampotón (Campeche) que los guerreros mayas sucumbieron por

---

primera vez ante los conquistadores españoles, que en esa ocasión se vieron encabezados por Hernán Cortés. Los españoles esta vez llevaban consigo gran armamento y sobre todo caballería que fue factor determinante en la primera derrota maya, no obstante Cortés prosiguió por toda la costa del poniente, hasta llegar a Tabasco desde donde emprendió la conquista de México. La conquista de los mayas no se lograría completamente hasta el año de 1546, al sucumbir la última resistencia.

Así mismo Cortés empezó, en 1519 la conquista ideológica del maya. Antes de desembarcar en Campeche donde tendrían la batalla, la primera tierra maya que tocó fue la isla de Cozumel, donde pudo persuadir a los indígenas de ahí, de dejar de adorar a sus dioses, para adorar a su Dios y a la Virgen María, por lo que mandó construir un altar, sobre un adoratorio de la diosa Ixchel.

En el año de 1519, aparte de las calamidades anteriormente citadas, los mayas eran azotados por una serie de sequías, de alguna forma los dioses estaban disgustados con ellos, pues se negaban a darles el maíz que era base de su alimentación. No era raro que ante tal circunstancia se iniciaran procesiones hacia el gran Cenote sagrado de Chichén Itzá, que no obstante ser una ciudad semiabandonada fungía todavía como centro religioso de gran importancia. En el Cenote se realizaron un gran número de ceremonias que incluían sacrificios humanos, con intención de obtener una respuesta de los dioses a las desgracias que se estaban sucediendo.

En igual forma en que se realizaban sacrificios para obtener el beneficio de los dioses o para saber cual sería el mensaje que estos darían, existían diversas formas que los mayas idearon para saber su destino, una de ellas tuvo gran importancia en el último periodo de su cultura. El maya creía que todo se componía en ciclos, que alguna circunstancia que pasó en determinado tiempo podría repetirse nuevamente al completarse el ciclo. En el Nuevo Imperio, los sacerdotes compiladores de los **U kahlay katunob**, o series de katunes que son en realidad antiguas crónicas mayas, recogieron los katunes que terminaban en este mismo día como los puntos en que la secuencia de los trece katunes llamados con diferente nombre se consideraba que comenzaba a repetirse. Tal como pasaría con el Katún 8 Ahau, que fue el katún con que comenzaría la cuenta de los katunes o cuenta corta y se repetiría cada 256 1/4 de años. En el primer retorno del katún 8 Ahau aconteció según los enales mayas, el primer abandono de Chichén Itzá. En el segundo retorno del katún aconteció el poblamiento de la misma ciudad de Chichén Itzá por los itzaes. El tercer retorno del katún fue marcado por la guerra de la familia de Mayapán para someter a los itzaes de Chichén Itzá. El cuarto retorno del katún estuvo definido por el derrocamiento de la casta de Mayapán encabezado por los Xiúes de Uxmal. A sólo 163 días de completarse el comienzo del quinto retorno del katún fatal, se consumó la conquista del área maya por los españoles.

#### 4.2.2. El Argumento.

Habiéndose compilado los datos base,

---

## **"U KAHLAY KATUNOB"**

### **-Cuento maya de la caída del Imperio-**

**E**l interior del bosque maya es espeso, de un verde seco casi asfixiante, tan intrincado que es poco común ver "Nas" o chozas alzadas en él, pero la que se divisa en éste pequeño claro abierto al centro del bosque no es cualquier na, pertenece al chilam, al brujo del pueblo de Sazí, la cual habita sólo al realizar su rito de adivinación. Son finales del katún cuatro Ahau (1518). El Chilam, un hombre de edad indefinida, cuerpo delgado y rasgos afilados, siempre inmerso en su atmósfera mágica, está por iniciar el rito por el cual vive: la escritura del U Kahlay Katunob.

El U Kahlay Katunob es la cuenta corta en que se escribía el destino de los mayas tanto de los hombres como de los dioses; en sus crónicas tanto el pasado como el futuro adivinatorio formaban parte del mismo libro.

El Chilam, Ah Cuat, Brujo intérprete de Hunab Ku (dios del cielo) es capaz de escribir el libro de los Katunes a través del rito profético que le otorga el dominar el círculo de maíz. Este círculo de maíz es una base redonda sobre la cual el brujo coloca maíces de cuatro diferentes colores, cada color representando un punto cardinal ya sus respectivos chaces, es decir la deidad dividida de chac (Dios principal de la lluvia) que habita en cada uno de los puntos. El centro representa la ceiba madre que era eje de la cosmogonía maya.

El Chilam toma entre sus manos un puñado de maíces blancos que es el color de Chac Zac (Chac-Blanco) y que también representa el color del norte (Xaman). Inmediatamente viaja a manera de espectador a una escena en la cuyos protagonistas son gente del pueblo (Macehuatloob) de un territorio al norte de Sazí, la actual Valladolid.

#### **PRIMER SKETCH.**

Un sembradío, extenso pero raquítico, bajo un sol calcinante, es escenario de la plática entre un Campesino y su hijo. Es la época del año en que se desyerban los sembradíos así que el hombre, de edad avanzada y vestimenta humilde, se encuentra rejuntando las yerbas que ha cortado mientras que su hijo llega con un atillo de yerbas al hombro; el hijo, de unos diez años de edad que llamaremos Ah Ceh (venado), explica a su padre que ha acabado de limpiar, junto con su hermano, la zona que les había indicado, pero con semblante triste lo cuestiona a cerca de la sequía que está destruyendo su sembrado y el campesino padre sólo puede manifestar su resignación ante el deseo de sus dioses (Abordamos de ésta manera el tema de la sequía).

Al llegar el atardecer los campesinos, el padre y sus dos hijos, van a comer a la sombra de

---

los árboles. Se hace notar al maíz como base de la alimentación del maya, representado por el posol, así como de ciertas leguminosas como el bul ó frijol. Se incorpora a la escena Ah Cuy (lechuga), el hermano mayor de unos dieciséis años, quien pide más comida, pero por causa de la sequía, ésta es poca y se ha agotado. Los campesinos se ven obligados a regresar a su casa, todavía con hambre. En el trayecto de regreso les parece oír un sonido que primero confunden con el grito de un ave, pero que después se percatan es el llanto de un niño al pie de una choza que sale del camino. El padre conoce a los habitantes de la Na o choza y extrañado por no haberlos visto hace tiempo decide hacerles una visita. Llegan y llaman a la Na pero al no tener respuesta el padre se dispone a entrar, desde el quicio de la puerta logra ver una figura acostada sobre un lecho, entonces el campesino se acerca. Al llegar al borde del lecho emite un grito desgarrador y sale corriendo de la choza; lo que ha visto es un hombre atacado por el mayacimil, en otras palabras la viruela cuya terrible epidemia asolaba a la población.

El Chilam ha sido espectador de ésta escena y escribe en el U Kahlay Katunob lo que ha visto a manera de códice, la vida y la muerte del maya: La figura de Chac dando vida a un árbol y la figura de Ah Puch (Dios de la muerte) arrancando el mismo árbol.

Frente a su círculo mágico de maíces, el chilam vuelve a tomar otro puño, esta vez de color negro, que es el color de Chac Ek (negro) que de igual manera representa el color del poniente. Vuelve a haber un cambio de espacio-tiempo y ahora la escena se suscita en la Gran Chichén Itzá que se encuentra al poniente de la comarca de Sazí.

### **SEGUNDO SKETCH.**

Abandonada desde el cuarto regreso del Katún ocho Ahau (1461) Chichén Itzá se encuentra casi en ruinas, no obstante sigue siendo un lugar sagrado por sus cenotes de agua. Logra verse la pirámide del Castillo invadida por la vegetación y a sus pies, una larga procesión de personas que se dirigen hacia el gran cenote sagrado. La procesión va encabezada por la nobleza de la sociedad maya, representada en primer lugar por Alach Uinic (el hombre verdadero) es decir el emperador, seguida por batabs (caciques), nacomes (generales de guerra) y auacanes (grandes sacerdotes). Un tumkul o tambor suena en la lejanía y un ave negra surca los cielos augurando una tragedia. La procesión llega a su fin y da lugar a la ceremonia, todas las personas de la procesión se instalan al rededor del gran Cenote Sagrado; cerca de uno de los bordes se distingue a una hermosa joven con un sacerdote a cada lado. Las sequías han asolado duramente a la población por lo que es necesario hacer un sacrificio y obtener la respuesta de los dioses. La hermosa doncella ha sido elegida para ésta encomienda; los sacerdotes que se distinguen por su vestimenta simple y por la sangre de los sacrificios embarrada en su cabellera, la preparan para la ceremonia, desvisten su cuerpo que está pintado de azul ( el color del sacrificio) y le retiran todas sus joyas. La mujer se aproxima aún más al borde y entonces es tomada por los brazos y piernas por los sacerdotes, que la balancean hasta que finalmente la arrojan al fondo. Esa misma tarde unas cuerdas deben ser echadas al Cenote para que la mensajera pueda regresar. No obstante la joven no regre-

---

só, profetizando malos tiempos. El Chilam vuelve a dibujar lo que ha visto, una doncella en brazos de Chac.

Dejando ir de su puño los maíces de color amarillo que ha tomado del círculo mágico, el chilam invoca a Chac Kan (amarillo), color que identifica también al sur, llevándolo a Chakampotón al sur poniente de la comarca de Sazí.

### **TERCER SKETCH.**

Inmersos en una atmósfera de extrema ceremoniosidad, dos grupos se encuentran en el campo de pelota maya, los dos equipos jugarán hasta derrotar a su adversario; unos representados por los protectores de su cultura y dioses, los mayas y otros representados por la expansión de su cultura sobre las demás, los dzules, los españoles. El sonido sagrado del caracol da inicio a la contienda. Esta es una metáfora ideada a partir de la significación que tenía el juego de pelota maya, el bien contra las fuerzas adversas, inuente y sacrificio al derrotado!

En el año de 1519 Hernán Cortéz llega a Yucatán acompañado de once navíos y quinientos hombres, así como de caballos. Al llegar a las playas de Chakampotón cuya población siempre se había mostrado fiera y reacia hacia las incursiones españolas anteriores (las de 1517 y 1518) dieron lugar a una contienda que terminó por masacrar a los ejércitos mayas, iniciando de esta manera el sometimiento de la población. En ésta primera derrota fue decisiva el empleo de los caballos. La escena termina con un ave negra que se posa sobre los cadáveres mayas tendidos en el campo de batalla. Nuevamente, el Chilam vuelve a escribir sobre su libro, el acontecimiento que se le ha mostrado: la figura de Ek Chuah, dios negro de la guerra, apuntando sus jabalinas y su vara hacia abajo y acompañado por la siniestra ave Chuán, lo que significa destrucción y muerte al maya.

Ante el círculo de maíz, el Chilam vuelve a tomar un puñado, en ésta ocasión de color rojo que es el de Chac y que representativo del oriente. La escena se traslada a un paraje tropical, a la isla de Cozumel al oriente de la comarca de Sazí.

### **CUARTO SKETCH.**

La isla de Cozumel había sido utilizado como un lugar sagrado por los mayas, era considerado como hogar de la Diosa Ixchel (diosa de la luna y la fertilidad) y en ese lugar se iba a consultar su oráculo desde diversas partes de Yucatán. En éste momento se ven bajar de una vereda selvática tres figuras, llevan en sus brazos flores a manera de ser ofrendadas, llegan a un claro a orillas de la playa en donde se nota que hay un altar; en él se postran dejando las flores, excepto una que se queda mirando con una lágrima la imagen que tiene frente sí: es una representación de la virgen católica. en el suelo logra verse la imagen de la deidad destruida. La primera tierra maya que Cortéz pisó fue Cozumel en 1519 dominando inmediatamente a la población, sobre el al-

---

tar de una deidad maya que destruyó edificó un altar de la Virgen, obligando a la población a adorarla. Este sketch es aprovechable en cuanto a que éste evento inicia cierta dominación ideológica que preponderante en la caída del imperio maya. Así pues una vez más el Chilam escribe en su libro el evento que le ha sido develado: La diosa Ixchel, en su imagen resquebrajada, tirando agua de su jarro significando catástrofe para todo el pueblo maya.

El Chilam ha terminado de escribir el U Kahlay Katunob y recitando las frases proféticas del Katún ocho Ahau, fecha que fatídicamente coincide con el sometimiento total de la población maya y fin de la cultura.

El brujo finalmente toma sus libros proféticos e iniciando un rito sobre una pirámide sagrada, se convierte en ave y se pierde en la lejanía. El Ciclo del texto es imparable, y el Chilam Can de Sazí lo sabía, veía inevitablemente el fin de su amada cultura, El U Kahlay Katunob que él mismo escribió se lo había develado, fue por ésto que tal vez emprendió su vuelo hacia la esencia del bosque maya a fundirse con ella, con la madre ceiba, seguir amándola y vivir por siempre juntos junto a los Oxlahuntikú (los dioses del cielo).

## FIN

### 4.2.3. Justificación del argumento a partir de la información.

Esquemáticamente, la información estará inmersa dentro de la estructura argumental de la siguiente manera:



- 1) La historia "eje" definida por el rito de predicción que lleva a cabo el Chilam: Esta es la pieza que nos introduce al contexto y época maya. Desde una atmósfera un tanto mágica muestra la utilidad que de alguna manera juega el cómputo del tiempo en la Cultura maya (los U Kahlay Katunob) y su obsesión por el futuro, así como de ciertos aspectos de su cosmogonía, como sus dioses más representativos, la significa-

ción de los colores con respecto a los puntos cardinales y la manera de representarlos. Aparece también aquí el círculo de maíz que es una representación metafórica de la importancia del maíz como piedra angular de la civilización maya. Podemos decir que éste es el aspecto cosmogónico y místico de la historia.



- 1.1) Primer Sketch. Tiene la función de dar a conocer un poco la forma de vida del pueblo maya. Su alimentación, su vestimenta, la forma de sus casas, la manera en que se nombraban, así como sus graves problemas, como lo fueron las sequías, el hambre y las epidemias como la



---

viruela. Muestra el aspecto cotidiano del pueblo.



Chikín

1.2) Segundo Sketch. En primera instancia tiene la función de identificar a los personajes más representativos de la nobleza maya. En segundo, describe una ceremonia de sacrificio en el gran cenote sagrado de Chichén Itzá. Nos muestra un poco del panorama social-religioso del maya.



Nohol

1.3) Tercer Sketch. Partiendo de un juego metafórico, nos ofrece uno de los aconteci-

mientos que causó gran impacto en la civilización maya, y que tuvo decisiva influencia en su decadencia: el encuentro con los conquistadores. Desde una perspectiva maya nos da muestra de una batalla que representa la realizada en Chakampotón en el año de 1519.



Likin

1.4) Cuarto Sketch. Esta pieza tiene la intención de reforzar la anterior, para ofrecerle un punto dramático a la historia, mostrando un acontecimiento histórico ocurrido en la isla de Cozumel: la imposición de la religión cristiana sobre las deidades mayas, iniciada por Hernán Cortéz en 1519.

---

## 4.3. EL GUION .

---



\* 1

## 4.3. EL GUION .

**E**l siguiente eslabón en el proceso de elaboración del comic es el guión, es decir el diseño de la historia, partiendo ya desde una perspectiva icónico verbal.

En ésta fase no está de más mencionar el sistema utilizado por José Llobera<sup>28</sup> que resulta útil en adaptación del argumento al guión: En primer lugar se trata de esquematizar a grosso modo las acciones principales descritas en el argumento que se puede llevar a cabo de manera directa, dibujando ya sobre el papel. Así, partiendo de ésta síntesis, se plantea la distribución tratando siempre de mantener el sentido del ritmo (planteamiento, nudo y desenlace deben guardar equilibrio entre sí). Algo que se debe tomar en cuenta, es que en ocasiones es imposible mantenerse fiel al texto original por lo que se debe dar cierta imaginación para adaptarlo.

No obstante a que el argumento de nuestro comic ya viene de alguna manera pensado para plasmarse en imágenes, las acciones principales, no han quedado claramente establecidas. De la misma manera, la distribución de la historia, pese a que estuvo remitida, desde un principio, al límite de hojas que es de diez, necesita ser ajustada a ma-



FIG.78 Montaje corto.

28.Llobera, José, *Dibujo del Comic*, Manuales Prácticos AFHA, pp. 41-45.

nera de planos. Se requiere una planificación y un montaje de viñetas.

La **planificación** se define como "el ajuste del argumento a un determinado número de planos" <sup>29</sup>, es decir distribuir los diversos elementos, fijar las líneas de movimiento, situar a los personajes en función a lo que hacen y dicen dentro de la acción. Por su parte, el encadenado de los planos, también llamado **Montaje**, se divide en dos: En montaje corto y montaje largo. El montaje corto "es la descomposición de los planos en momentos poco separados entre sí" <sup>30</sup>. Por el contrario el montaje largo "es la división de la acción en momentos muy separados entre sí". Por ende un montaje corto, al tratar el tema en espacios de tiempo cuya relación es estrecha, da un número mayor de planos que el montaje largo.



FIG.79 Montaje largo.

29.Laiglesia, Juan Antonio de, *El Arte de la Historieta*, Ed. Doncel, pp. 31.

30.Laiglesia, Juan Antonio de, *El Arte de la Historieta*, Ed. Doncel, pp. 50.

### 4.3.1.EL GUIÓN DEFINITIVO.

#### U KAHLAY KATUNOB (Guión definitivo)

<b>C:</b> Cuadro.
<b>T:</b> Texto
<b>D:</b> Descripción.
<b>TA:</b> Texto de apoyo.

#### Página 1.

##### C.1.

**D:** Plano general con angulación en contrapicado de una choza construida al estilo maya antiguo, el punto de vista es desde un claro que se abre de entre los árboles de un bosque tupido.

**T:** *U Kahlay Katunob*, "Cuento maya del fin del Imperio".

##### C.2

**D:** Viñeta horizontal. En primer plano un close up del rostro del chilam. En segundo plano, imágenes de códices mayas que reforzarán la idea del *U Kahlay Katunob*, que ocupará 2/3 de la viñeta, la tercera parte será destinada al texto de anclaje.

**T:** ¡ *U Kahlay Katunob* ! eres la palabra de los katunes... ¡ *U kahlay Katunob* eres la cuenta corta en que se escribe el destino del maya... la visión del futuro para comprender el pasado. Esta tarde a fi-

nales del katún cuatro Ahau de la cuenta corta (1518), yo *Ah Kan*, chilam de la comarca de Sazí..

##### C.3

**D:** Primer plano de la cara del Chilam vista de perfil, dejando apreciar los rasgos característicos mayas.

**T:** Brujo interpreta de *Hunab Ku*, deidad verdadera del cielo, he de escribir nuevamente el *U Kahlay Katunob*...

##### C.4

**D:** Plano cerrado de un incienciario expeliendo humo, en angulación normal, reforzando la idea de religiosidad, del humo sale un texto a manera de globo.

**T:** ...he de consultar el círculo de maíz...

##### C.5

**D:** Viñeta horizontal con un plano cerrado de las manos del Chilam, en angulación en

---

contrapicado. En segundo plano numerosos granos de maíz. Las manos están tomando un puñado de maíz.

**T: ...he de conocer el destino del maya.**

## **Página 2.**

### **C.1**

**D:** Plano en medium shot con angulación en picada en donde se aprecia el Chilam prostrado ante una especie de recipiente ancho que contiene subdivisiones de maíz de diversos colores, como fondo un grupo de incienciarios echando humo .

**T:** ¡ El pedernal rojo es la piedra sagrada del horizonte, la madre ceiba roja su centro escondido!

### **C.2**

**D:** Viñeta vertical en plano medio. Angulación en contrapicada. En primer plano, las manos del Chilam manipulando un puño de maíces. En segundo plano el rostro del brujo en actitud meditabunda.

**T:** Maíz blanco....

### **C.3**

**D:** Plano detalle de la mano dejando escapar los maíces de sus dedos. Se tratará de vincular ésta viñeta con la siguiente mediante un juego de imágenes.

**T:** Color de *Chac Zac*, el que habita en la estera de *Xaman* -el norte-.

### **C.4**

**D:** Viñeta horizontal. Plano americano en donde se nota a un hombre rejuntando yerbas, en segundo plano un niño que llega con un fardo de yerbas al hombro. En tercer plano el sembradío de maíz.

**T:** Se abren mis ojos a *macehualoob* "la gente del pueblo".

### **C.5**

**D:** Medium shot del campesino viejo, que escucha a su hijo al que llamaremos *Ah Ceh*.

**T:** *Ah Ceh* : Padre *Ah Cuy* \* y yo hemos terminado de desyerbar la parte del sembradío que usted nos indicó.

### **C.6**

**D:** Gran primer plano del niño en angulación horizontal.

**T:** *Ah Ceh*: Pero dígame padre, ¿Porqué los Chaces del cielo no nos han enviado agua? ¿Porqué quieren que nuestra milpa muera seca?

### **C.7**

**D:** Primer plano del hombre poniéndole la mano en el hombro a su hijo . Angulación horizontal.

**T:** Campesino: Tal vez los hemos ofendido en algo *Ah Ceh*\*, pero nuestra obligación es seguir trabajando. Por ahora vayamos a comer.

**\*TA:** Los mayas extrañan sus nombres de objetos u animales con los que tenían especial relación. *Cuy*-Lechuza, *Ceh*-venado.

### Página 3.

#### C.1

**D:** Plano entero de los campesinos mayas sentados a la sombra de un árbol tomando sus alimentos.

#### C.2

**D:** Viñeta vertical. Primer plano del rostro del campesino y segundo plano entero de un joven en cuclillas al que llamaremos *Ah Cuy*, que muestra su "plato" vacío.

**T:** *Ah Cuy:* Ya no hay más *bul* (frijol) padre? Campesino viejo: Esta ha sido la última parte que quedaba hijo.

#### C.3

**D:** Primer plano de *Ah Ceh* observando tristemente su *bule*, y plano secundario del campesino viejo de perfil viendo la lejanía.

**T:** *Ah Ceh:* El *posol* también se ha acabado. ¡Aún tengo hambre!  
Campesino viejo: Es tiempo de regresar a casa hijos.

#### C.4:

**D:** Viñeta vertical. Plano general, los tres personajes caminando por una vereda y al fondo un espeso bosque. Angulación en contrapicado.

#### C.5

**D:** Viñeta vertical. Plano entero de los tres personajes, *Ah Ceh* mirando hacia arriba extrañado. Angulación vertical prono. en primer plano se dejan ver algunas ramas.

**T:** Sonido: IñAAAA IñAAAA

*Ah Ceh:* ¿Es eso que se oye un *Cambul*\*)

#### C.6

**D:** Viñeta vertical. Primer plano del rostro de *Ah Cuy* de frente señalando algo. Segundo plano simultáneo de *Ah Ceh* mirando al cielo.

**T:** *Ah Cuy:* No, es el llanto de un niño, allá en aquella *Na* detrás de los bayales.

#### C.7

**D:** Viñeta horizontal. Plano general en que se aprecia la choza y enfrente de ella un niño en llanto. Angulación horizontal.

**T:** Niño: IñAAAAA IñAAAA

#### C.8

**D:** Viñeta horizontal. Primer plano de los tres personajes de frente dejando apreciar los rasgos característicos del maya.

**T:** Campesino viejo: Esa es la *na* de *Ah Uitz Nachel Muan*... es raro, no lo he visto trabajar sus campos... ¡Vayamos a verle!

#### C.9

**D:** Viñeta horizontal. Plano entero que deja apreciar parte de la choza en primera ins-

tancia, el niño llorando y los tres campesinos acercándose a él.

- \***TA:** *Posol*: Bebida a base de maíz, el cual era básico en la alimentación maya.  
*Cambul*: Ave de las selvas de Yucatán.  
*Na*: Choza o casa.

#### Página 4.

##### C.1

**D:** Plano entero de frente a la choza. Se aprecia a el campesino en el quicio de la choza, y a los hijos que se quedan fuera. Angulación horizontal.

**T:** Campesino viejo: ¿Estás ahí *Ah Uitz*?

##### C.2

**D:** Primer plano del campesino viejo visto de frente con una angulación en contrapicado. La vista es desde adentro por lo que hay sombras a contraluz.

**T:** Campesino viejo: ¿Hay alguien aquí?

##### C.3

**D:** Viñeta vertical. Medium shot de un hombre recostado en un lecho dentro de la casa. La sombra del campesino viejo proyectada sobre el suelo en plano americano. Existen sombras fuertes.

**T:** Sonidos quejumbrosos: Aaay ...aah.

##### C.4

**D:** Viñeta vertical, para provocar tensión. Primer plano de un cuerpo a contraluz. Se-

gundo plano del Campesino viejo en medium shot que se acerca al cuerpo. Sombras fuertes.

**T:** Campesino viejo: ¿te encuentras bien *Ah Uitz*?

##### C.5

**D:** Primer plano del rostro de *Ah Uitz* deteriorado por la viruela.

**T:** *Ah Uitz*: mm...Ma..mayacimil.....

##### C.6

**D:** Primer plano del campesino viejo con expresión de horror.

**T:** Campesino viejo: mm...*mayacimil...*  
Aaaag.

##### C.7

**D:** Plano entero del hombre huyendo de la choza.

**T:** Campesino viejo : ¡ corran...corran hijos míos .. *Mayacimil!* ¡*Mayacimil!*!

##### C.8

**D:** Imágenes de códigos compuestas de tal modo que el texto de anclaje se incerte en ellas.

**T:** Voz en off del Chilam : *Mayacimil*, la muerte fácil. Nadie sabe de donde vino.. pero está allí...junto con el hambre, devorando al maya, cual mandíbulas enfundadas de *Ah Puch*.



## C.9

**D:** La escena se entremezcla con la imagen de Chac que siembra un árbol y *Ah Puch*, que lo arranca-a manera de códice-. Como si el Chilam lo estuviese escribiendo.)

**T:** Voz en off del Chilam: Así es, Chac alimenta el árbol, y *Ah Puch*, lo arranca.

### Página 5.

## C.1

**D:** Viñeta horizontal. Plano americano del Chilam, postrado sobre el círculo de maíz, tomando dos puños.

**T:** Chilam: Oh *Chikin*, el poniente, lugar de *Chac-Ek* (*Chac* negro), has muestra de la antigua ciudad de los *Chaces*...

## C.2

**D:** Plano general de la ciudad en ruinas de *Chichén Itzá*. Puede apreciarse la escultura de la serpiente emplumada.

**T:** Voz en off del Chilam: ...la sagrada ciudad de "la Serpiente emplumada", *Kukulcán*; en el "Pozo de los Itzaes".

## C.3

**D:** Plano general de la ciudad en ruinas de *Chichén Itzá*, en la que ahora puede apreciarse una procesión de personas ataviadas a la antigua usanza maya. Al fondo la "pirámide del castillo".

**T:** Voz en off del Chilam: Abandonada des-

de el cuarto regreso del Katún 8 *Ahau*, (1461) *Chichén Itzá*.

## C.4

**D:** Planos enteros de los integrantes de la procesión que permita apreciar la vestimenta que los distingue.

**T:** Voz en Off del Chilam: He aquí a *Almehenob* (la Nobleza), *Alach Uinic* (el "hombre verdadero" el cacique), *Nacom* (capitán de guerra) *bataboob* (jefes de pueblo), *Ah Kuleloob* (delegados), *Ah Holpopoob* (jueces) y *auacanes* (sacerdotes); todos a ritmo sagrado de *tumkul* (tambor maya) hacia el gran Cenote sagrado en busca de la respuesta de los dioses a sus desgracias. El sonido del *Tumkul* es permanente en los siguientes cuadros: Tum, Tum Tum..

### Página 6.

## C.1

**D:** Plano general del Cenote sagrado, en el que se aprecia la procesión de personas que se ha acomodado en el borde. Se aprecia un ave negra surcando los cielos.

**T:** Voz en off del chillam: La ceremonia da comienzo...

## C.2

**D:** Plano entero en angulación en picada, de los sacerdotes, entre los que se destaca una hermosa joven, ricamente ataviada y que se detienen en la explanada de los sacrificios al borde del gran cenote.

### C.3

**D:** Viñeta vertical. Primer plano de la joven, para denotar su belleza. en segundo plano los sacerdotes que la desvisten.

**T:** Voz en off del chilam: la que será mensajera de dios -pintada de azul-es despojada de sus vestiduras.

### C:4

**D:** Plano entero. Vista por atrás de la mujer en el que se aprecia su cuerpo desnudo (pintado de azul) y enfrente de ella, la boca del Cenote.

### C.5 y C6

**D:** Primer plano del rostro de la joven vista de perfil, alzando los brazos. Y primer plano de la joven mirando hacia arriba con los brazos extendidos. El rostro es sereno pero triste.

### C.7

**D:** Plano entero en que se distingue a la joven tomada de los brazos y los pies por los sacerdotes. Angulación vertical prono que nos permita apreciar el fondo del Cenote.

### C.8

**D:** Plano entero de la doncella el momento de la caída. Angulación vertical supino como si se viera desde el fondo del cenote, y a lo lejos las personas asomándose por la boca.

### C.9

**D:** Primer plano del chapuzón visto desde arriba a manera de ondas concéntricas.)

**T:** Voz en off del Chilam : Esta misma tarde fueron echadas las cuerdas al Cenote... pero la mensajera no regresó... Los dioses no han querido dar su respuesta.

## Página 7.

### C.1

**D:** Primer plano del glifo que muestra al Dios *Chac* con una joven en sus brazos, a manera de códice. Plano detalle de la mano del Chilam con un pincel, como si el estuviera dibujando.

**T:** Voz en off del Chilam: ...Malos tiempos se avecinan...¿Qué fatalidad le espera al maya además de sequía y *mayacimil*?

### C.2

**D:** Primer plano en que se aprecia al Chilam manipulando unos maíces. Aparece también un aro de los que se utilizaban en los juegos de pelota maya.

**T:** Maíz color *Kan* - amarillo- Color de *Chac* que habita en la estera de *Nohol* (el sur) por allí en *Chakampoton*.

### C.3

**D:** Plano general del Juego de pelota maya en perspectiva. Atmósfera de ceremonia, mística, de ensueño. Se aprecian en pri-

---

mer plano jugadores de pelota maya, y a lo lejos otras figuras no distinguibles.

**T: Voz en off del Chilam: ...El lugar de las primeras luchas del fin del imperio.**

**C.4**

**D: Plano americano de un conquistador español, con su estandarte en cruz y toda su armadura, mucha niebla.**

**C.5**

**D: Primer plano de los rostros de un soldado maya y un soldado español, vistos de perfil, uno frente al otro. Angulación horizontal.**

**T: ..Los señores rojos ... Mayas contra Dzules... ¡Muerte y sacrificio al derrotado !**

**C.6**

**D: Plano general en que se aprecia en contraluz la figura de un personaje maya tocando el caracol, parado en una esquina de un basamento.**

**C.7**

**D: Primer plano en medium shot de un guerrero maya que ha tirado una bola de goma al cielo.**

**T: El sonido de caracol marca el punto, el inicio de la contienda.**

**\*TA: Chakampotón: La actual Champotón en Yucatán.**

**Página 8.**

**C.1**

**D: Viñeta horizontal. Plano general de una contienda entre mayas y españoles**

**C.2**

**D: Viñeta horizontal. Primer plano del rostro furioso de un conquistador bien armado y disparando. Crear un ambiente bélico con armas y fuego. Se debe notar la figura de caballos.**

**T: Voz en off del Chilam: Dzules, ellos dicen que son blancos, pero son rojos, rojos como la mancha de oriente que los trajo, como el fuego que brota de sus manos, como el oro que se enciende en sus barbas... es la bestia de cuatro patas que nos destruye.**

**C.3**

**D: Plano entero de un ave negra volando por el cielo, se aprecia el humo que sale de la parte inferior.**

**T: Voz en off del Chilam: El final del kin-día- se aproxima... el juego se ha terminado...**

**C.4**

**D: Plano general de un campo en el cual hay numerosos mayas muertos. Se aprecia la misma ave negra que se posa en ellos.**

---

**T: Voz en off del Chilam: Dejando sembrado el campo de mayas.**

**C.5**

**D: Plano detalle en que se el pincel del Chilam está pintando a manera de códice al dios de la guerra maya, con un ave Chuán.**

**T: Voz en off del Chilam: Llanto por el maya que sucumbe ante el *Dzul* por vez primera... *Ek Chuah*, Dios negro de la guerra, apuntando sus jabalinas y su vara hacia abajo, acompañado por la siniestra ave *Cuán*... Muerte y destrucción al maya.**

**\*TA: En el año de 1519, Hernán Cortéz llega a las playas de Yucatán, en una tercera expedición de los españoles por aquellas tierras ( la primera por Hernández de Córdoba en 1517, y la segunda por Juan de Grijalva en 1518, cuyas incursiones fueron truncadas por las fuerzas mayas). Cortéz acompañado de once navíos, quinientos hombres y algunos caballos logra someter, por vez primera, a los ejércitos mayas sobre las playas de *Chakampotón*.**

## **Página 9.**

**C.1**

**D: Viñeta vertical. Plano en medium shot del Chilam tomando maíces del círculo que a través de una pregnancy se convierte en un paisaje en plano general en el que se aprecian a tres figuras bajando por un sendero, ellas portan flores. Angulación en contrapicada.**

**T: Chilam : *Likin*, la estera de oriente, el Chac rojo, muéstrame allí donde es santuario de dioses...**

**C.2**

**D: Plano general de las mismas tres figuras pero ahora vistas por atrás con una angulación en picada. Se aprecia a lo lejos el mar.**

**T: Voz en off de el *Chilam*: ...hogar sagrado de la diosa *Ixchel*, *Cozumel* .**

**C.3**

**D: Viñeta vertical. Plano entero de las tres personas, ahora caminando por la playa. Angulación en picada.**

**C.4**

**D: Plano general de las tres personas vistas de frente aproximándose a un altar del cual humean los incienarios.**

**C.5**

**D: Plano entero, angulación horizontal. Se aprecian a las personas depositando las flores a los pies de una altar a la Virgen María. Se notará también la presencia de soldados españoles y una imagen de la diosa *Ixchel*, derrumbada y semirota sobre los escalones del altar.)**

**C.6 y C7**

**D: Primer plano del rostro en perfil, de una de las mujeres que se ha quedado mirando el altar con una lagrima deslizando en su mejilla. Angulación en contrapicado. Y pri-**

---

mer plano de la deidad de barro destruida en el suelo.

**\*TA:** La primera tierra maya que Cortéz pisó, fue *Cozumel* en 1519. Inmediatamente Cortéz dominó a la población. Sobre un altar de una deidad maya que destruyó, mandó a construir un mismo altar de nuestra señora, e indujo a los habitantes a adorarla, iniciando la imposición ideológica.

### Página 10.

#### C.1

**D:** Primer plano de la imagen de la diosa *Ixchel* desquebrajada, a manera de códice.

**T:** Voz en off del Chilam: *Ixchel* ..tus hijos han preferido dejarte y aceptar a los dioses del *dzul*, el extranjero, han preferido vivir.

#### C.2

**D:** Plano entero del Chilam sentado y escribiendo su libro, a los lados incienciarios humeando.

**T:** Chilam: ¡¡La herejía ha sido favorecida!!!... la rueda de *katunes* bienaventurados ha terminado...el tiempo del maya se acaba mala es la palabra de éste *Katún*.

#### C.3

**D:** Primer plano de las manos del Chilam recogiendo el *U Kahlay Katunob*

**T:** Chilam :...pero así acontecerá, así he dicho yo *Ah Can*, sacerdote del culto solar chilam intérprete, cuando escribo los signos de la faz del *Katún 8 Ahau*.

#### C.4

**D:** Plano general del Chilam sobre una pirámide en actitud de imploración. Angulación en contrapicado.

#### C.5

**D:** Primer plano de los pies del Chilam vistos por atrás, en el que se aprecian los libros del *U kahalay Katunob*.

#### C.6

**D:** Plano entero de la metamorfosis de el Chilam en un ave negra. Todo visto de perfil. Angulación horizontal.

**T:** Voz en off: "El ciclo del tiempo es imparible, y el Chilam Kan de *Sazí* lo sabía, veía inevitable el fin físico de su amada cultura, el *U Kahalay Katunob* que él mismo escribió se lo había develado. Fue por ésto tal vez que emprendió su vuelo hacia la esencia del bosque, a fundirse con ella, con la madre ceiba, seguir amándola y vivir por siempre junto a los *oxlahuntikú*.

#### C.7

**D:** Plano entero del vuelo del ave hacia el horizonte. Angulación horizontal.

**T:** Fin

---

## 4.4. PLANTEAMIENTO GRAFICO Y REALIZACION.

---



---

## 4.4. PLANTEAMIENTO GRÁFICO Y REALIZACIÓN.

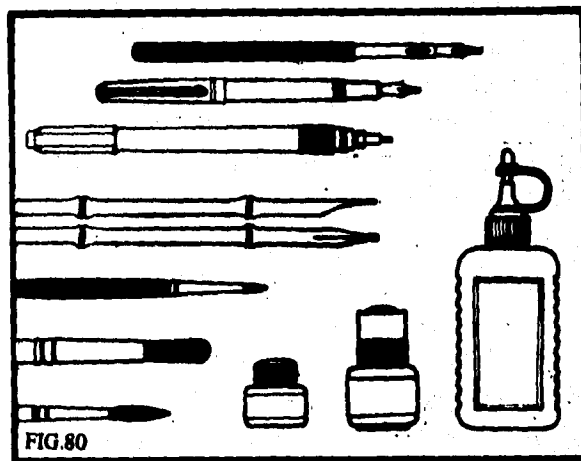
---

**E**ntendamos al planteamiento gráfico como la forma en que el diseñador del comic resuelve necesidades y requerimientos artísticos, sin perder de vista la objetividad del proyecto, es decir su funcionalidad. En ésta fase intervienen directamente factores vinculados al campo de la representación y la expresión conjugados a partir de un lenguaje organizado (como lo son el icónico y el verbal).

Así pues se hace necesario en primera instancia, un análisis de características gráficas del comic, partiendo de un esquema que nos permita justificar cada uno de los procesos que se llevaran a cabo en su realización. Podemos desglosar las características gráficas fundamentalmente en tres grupos: características físicas, características formales y características estructurales, en que nos basaremos para construir nuestro planteamiento gráfico.

- 1) Empezaremos por el enunciar las características físicas que son las que definen, técnicamente hablando, el acabado final de la historieta. Estas características están constituidas por los métodos de reproducción de un comic, sus sistemas o técnicas de representación así como de los soportes y materiales que son utilizados en su elaboración.

Como partes de un mismo proceso, éstas tres piezas se encuentran estrechamente relacionadas entre sí, es decir el sistema de



reproducción es dependiente de la técnica con que se ha realizado la historieta y en el que son implícitos los materiales, de la misma manera en que la utilización de cierta técnica de representación está condicionada por el sistema de impresión con que se reproducirá. Así pues, como ejemplo de lo anterior observamos que habiendo sido, desde su origen, impulsado por los sistemas periodísticos de reproducción y difusión, el comic se presentó en sus inicios, básicamente en blanco y negro, tal y como lo limitaba el método de impresión rotativo con que se elaboraba la prensa; de ésta manera la técnica de representación utilizada fue esencialmente la de la tinta aplicada

con pincel y/o con plumilla, sobre cartulinas blancas.

Pues bien, las técnicas de impresión comúnmente utilizadas en el mundo del comic son la rotativa y el offset. Por lo general la rotativa es mucho más empleada que el offset, ya que es especial para trabajos de carácter monocromático o para comics en donde se ha planteado una separación de color de dos hasta cuatro tintas, por lo regular los primarios a base de plastas; este proceso menos complejo que el del offset reduce el costo del tiraje resultando más barato, favoreciendo así su explotación. El offset, por su parte, es prácticamente empleado para ediciones especiales, en donde la historieta ha sido elaborada de tal manera que existe toda una gama cromática y cuya impresión exige una selección de color, proceso que obviamente eleva la calidad, pero a la vez incrementa el costo.

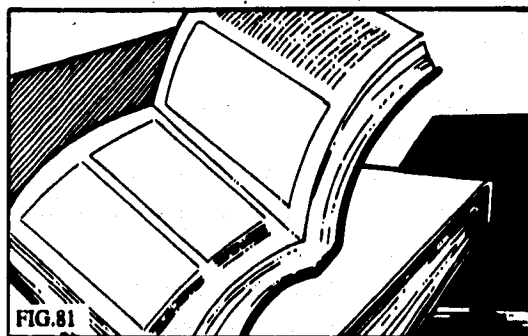
Con lo anterior podemos concluir que la técnica de representación por excelencia empleada en el comic, es la tinta china negra, aplicada ya sea por medio de pinceles, plumillas, grafos estilógrafos etc. en seco. En éste caso no es poco frecuente la utilización de tramas transferibles que otorguen medios tonos mas finos. De igual manera, la técnica de la aguada es muy utilizada para trabajos que acusan grandes escalas tonales. El soporte ideal para éste material lo constituyen las cartulinas satinadas en color blanco, como las cartulinas opalinas, la cartulina primavera, el papel couche y hasta el bristol.

Sin embargo, hablando de técnicas de representación en el comic, actualmente no existe límite, ya que es posible encontrar comics realizados a partir de casi todas las técni-

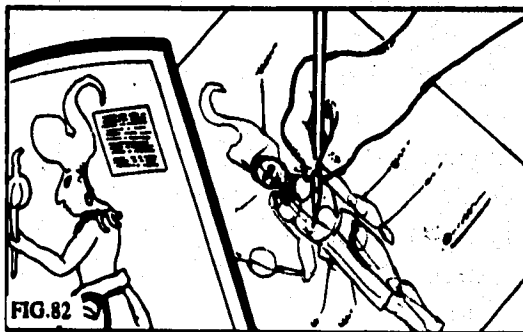
cas y materiales existentes; de ésta forma podemos ver historietas realizadas a base de grafito ("*Nova-2*" de Luis García), Acuarelas ("*Macbeth*" de Cristina Breccia), Aerógrafo y tintas de color ("*Espaciogonia*" de Herikberto) hasta la técnicas del guache y óleo ("*Berlín 1931*" de Raúl).

Para la realización de "*U Kahalay Katinob*" he optado por la técnica de la tinta, mas por su factibilidad el momento de reproducirse que por sus posibilidades expresivas. En su aplicación seguí el siguiente proceso:

- a) Documentación gráfica partiendo de fotografías de ciudades mayas, códices, pinturas etc., con los cuales poder formar una idea más clara de los distintos aspectos de ésta cultura.

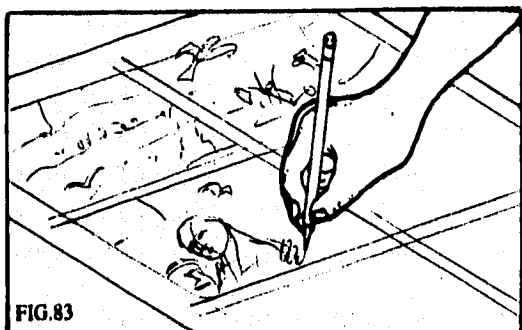


- b) Esbozo a lápiz de los personajes principales de la historieta (diseño de personajes) partiendo de las imágenes anteriormente recopiladas.

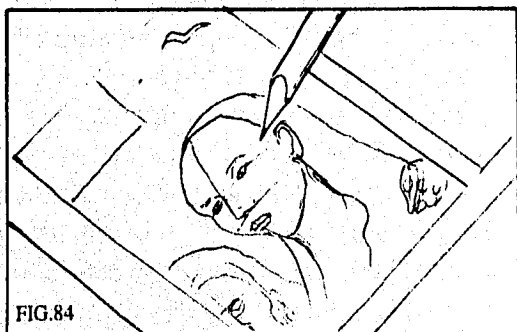




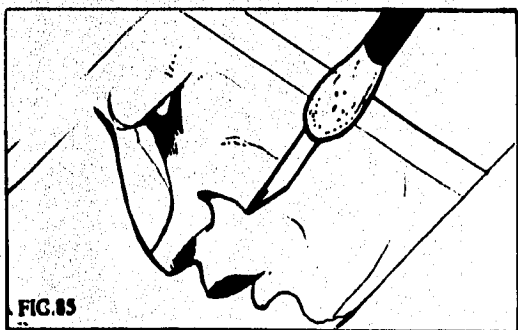
c) Trazo rápido a lápiz de las estructuras de la viñeta.



d) Trazo definitivo a lápiz de las viñetas. Ayudado con una mesa de luz para rescatar lo más limpiamente posible el dibujo definitivo. De igual manera realizo el montaje de imágenes fotocopiadas a manera de collage que refuercen la idea global de la viñeta.

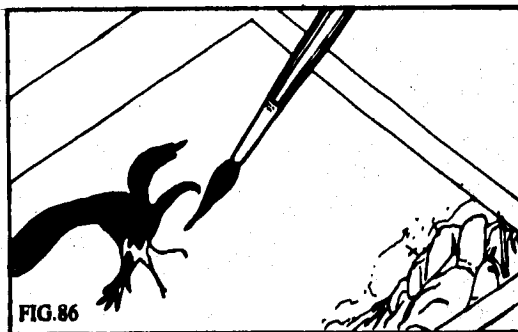


e) Delineado de las figuras con tinta aplicada con plumilla tratando de sintetizar lo más posible.

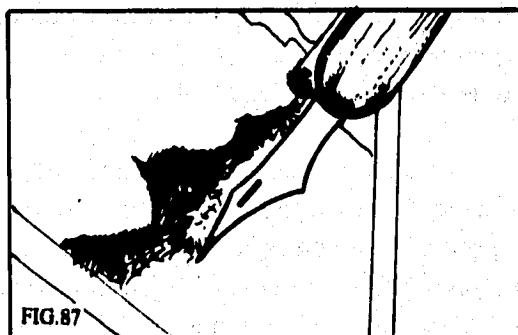


f) Aplicación de tinta con pincel en aquellas

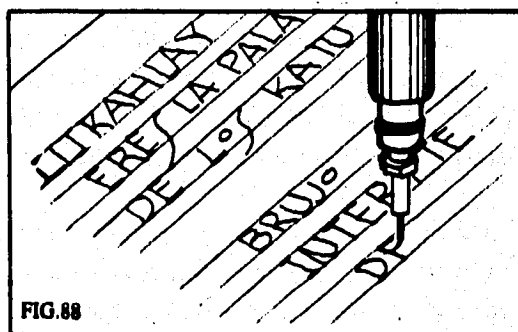
imágenes que requerían sombras duras y contrastadas.



g) Elaboración de tramas, ashurados y punteados a base de plumilla para dar tonos medios, texturas y detalles.

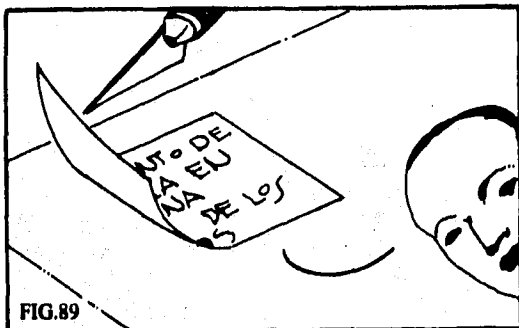


h) Elaboración de los textos a mano sobre un soporte aparte para evitar errores, después de haber valorado el espacio de que constaba cada uno.



i) Recorte y montaje de los textos sobre la viñeta y a su vez recorte de las viñetas para su montaje en otro soporte. Este método, aunque es más tardado, posibilita que en

En dado caso una viñeta mal lograda pueda ser reemplazada sin ningún problema.



- 2) Las características formales son aquellos indicadores que independientemente de la técnica de representación utilizada, determinan el carácter de la ilustración; carácter que debe estar estrechamente ligado a los objetivos funcionales planteados.

En ésta propuesta se pretende que particularmente el comic estará dirigido hacia una población joven poseedora de cierto nivel educacional, con el expreso objetivo de enseñar y fomentar el interés por las culturas prehispánicas, pero además donde el trabajo argumental ha creado una atmósfera un tanto de misterio y realidad fantástica, sin perder de vista el factor histórico.

Así pues, conociendo tales premisas, las características formales por definir son: a) la forma, b) el color, c) la textura (elementos icónicos), y d) la tipografía (elemento verbal).

- a) La forma o el contenido icónico de la viñeta lo podemos desglosar en contenido icónico sustantivo y contenido icónico adjetivo (Rodríguez Diéguez 1989). Así pues lo icónico sustantivo está determinado por el nivel de iconicidad. En éste caso el nivel que elegí es el de la ilustración realista que Abraham Moles\* denomina ni-

vel dos; por acoplarse a los requerimientos del argumento. No obstante, no restringiendo éste factor sustantivo de lo icónico, podremos valernos de manera ecléctica de recursos abstractos, de los que es muy rica la cultura maya (tales como los símbolos gráficos de códices imágenes esteras y pirámides), que jugarán un papel importante en la composición de la viñeta.

La adjetivación de lo icónico, está constituido por el encuadre de la viñeta, los códigos cinéticos y la gestualidad. Así pues, el encuadre lo mismo que la gestualidad ya han sido determinados en el guión y están propuestos en función al estado anímico de la acción. Por ejemplo la secuencia de encuadres de primer plano a planos detalle que se sucede en la página 3 de mi propuesta de comic(\*), se propone para adjetivar una situación de terror a través de planos cerrados progresivamente; ésta misma función de apoyo la otorgan los rasgos gestuales tanto del cuerpo como del rostro del personaje, tales como el brazo que levanta el personaje tratando de cubrirse, el ceño fruncido, boca abierta hacia abajo y cejas arrugadas, indicadores expresivos de terror.



FIG.90

Así bien, los códigos cinéticos que consideré a bien utilizar para adjetivar mi propuesta fueron básicamente *la instantánea* (\*) y *la descomposición del movimiento* (\*), ya que considero que ambos códigos se apegan más a un efecto de realidad, acoplándose de mejor manera al concepto histórico del comic.

b) El color en el comic es un gran apoyo visual, con su correcta aplicación se puede llegar a lograr ciertas atmósferas psicológicas que de tratarse de un trabajo monocromático sería bastante difícil. No obstante el blanco y negro ya en sí, es potencialmente rico en la recreación de ambientes a través de la textura. Particularmente he propuesto mi trabajo en blanco y negro por tratarse de la forma de presentación por excelencia del comic, además de resultar, como ya dije anteriormente, más barato en su reproducción.

c) El uso o no de textura en el comic de blanco y negro denota, de indudable manera, una adjetivación a la forma; Así pues, el efecto obtenido de un dibujo a línea pura y limpia nos remite a cierto ámbito bucólico, en oposición al efecto expresionista logrado por un contraste de sombras duras en que interactuen, a base de texturizaciones, tonos intermedios. Dado al carácter



FIG.91

un tanto dramático de mi propuesta el uso de la textura es eminente; la temática realista y prehispanica del comic, creo yo, puede ser recalcada a partir de texturizaciones de tipo orgánico que otorguen cierta rusticidad a las figuras, pero básicamente para dar impacto psicológico a la viñeta que lo justifique.



FIG.92

d) Como se mencionó con anterioridad el contenido verbal del comic está representado esencialmente por los textos de transferencia y los textos dialogales; tales textos se distinguen por su función dentro del comic teniendo cada uno, respectivamente, un contenedor que lo caracteriza. Así pues los textos de transferencia (constituidos por los textos de relevo y los textos de anclaje) generalmente se encuentran incluidos en un cuadrado rectangular denominado *cartucho*, y por su parte los textos dialogales son contenidos en un espacio delimitado dentro de la viñeta llamado *globo*. Ahora bien, independientemente de su funcionalidad signica, el texto en cada uno de sus componentes consta de un carácter gráfico, es así como una determinada familia tipográfica puede adjetivar al texto en su concepto verbal, esto es lo que en el ambiente del comic se denomina *lettering*.

Para solucionar el problema de los textos en sí, me propuse utilizar una familia tipográfica que se acoplara formalmente al concepto general del comic, pero que a la

vez fuera funcional, es decir que su lectura fuera lo más clara y rápida posible. Habiendo realizado varias pruebas tipográficas, la resolución de éste punto fue la de realizar los textos a mano, como es común en los comics de autor, por permitir un mayor dominio del espacio al momento de incluir un texto, además de que su plasticidad resulta ser superior. Presentando el texto sólo en altas las características más marcadas de éste tipo son la disminución de tamaño de la *o* con respecto a las demás letras y la pronunciación diagonal de la *s*. Sin embargo, también incluyo tipografía elaborada a computadora, para los textos que yo llamé de apoyo en el argumento (que no es más que un miniglosario incluido al final de cada página) con el propósito de hacer una diferenciación entre la información planteada en el argumento y la información de refuerzo. Esta última tipografía en palo seco. Así bien la tipografía del título y las onomatopeyas presentadas en el comic fueron elaboradas bajo el mismo concepto adjetivador, procurando resaltar formas que remitieran a lo prehispánico, por lo regular dándoles una impresión de bloques de carácter triangular, o partiendo de motivos mayas como se logró en la tipografía de FIN.

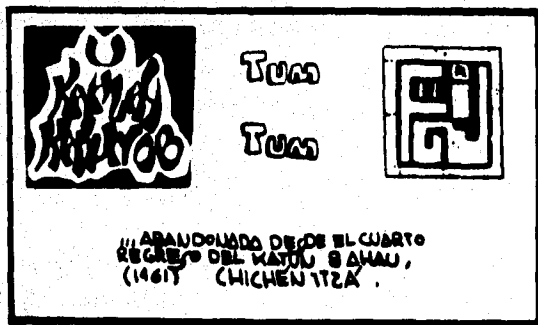


FIG.93

Por otra parte, pienso que es muy importante la integración entre lo icónico y lo verbal, que generalmente se expresa a través de los contenedores de éste último, es decir el cartucho y el globo. De manera particular me propuse no limitar tanto el espacio de los textos por medio de éstos códigos, así que traté de eliminar en la medida que se pudiera los cartuchos dejando que la imagen resolviera el espacio como en el caso de la página uno, dos y diez del comic, en donde el humo de las urnas es el propio contenedor del texto. De la misma manera, en los textos dialogales elimino la delimitante del globo para conservar sólo la delta que es la que direcciona la procedencia del texto.

3) Las características estructurales de un trabajo gráfico se distingue esencialmente por aquella relación de normas que de alguna manera rigen la disposición óptima de los elementos en el espacio. Particularmente en el comic éstas características se determinan a partir de a) la composición de los elementos internos de la viñeta, b) la diagramación o la relación existente entre las viñetas de una página, y finalmente c) la proporción habida entre los distintos elementos.

a) Al momento de visualizar al comic como un conjunto de elementos gráficos cuya relación debía ser armónica, traté de disponer el contenido formal de las viñetas a partir de reglas compositivas básicas. Estas reglas son en esencia:

- La composición de tercios o la división del espacio en tres, tratando de no centrar el

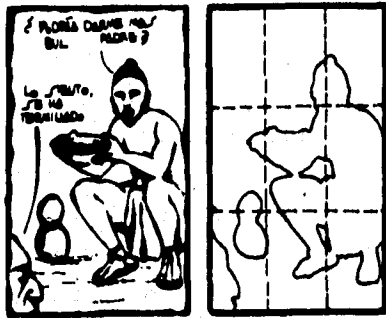


FIG.94 Composición en tercios.



FIG.95 Composición en diagonal



FIG.96 Composición en triángulo.

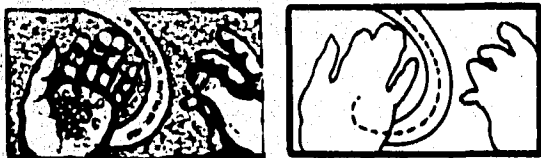


FIG.97 Espiral.

punto de interés y observando no obstante que el resultado fuese equilibrado.

- La composición de los elementos a partir de ejes diagonales que rompieran con los ejes horizontal verticales de la diagramación.
- La composición a base de triangulaciones.
- La composición en espiral.

b) Diagramación. La manera de disponer los elementos en el espacio, en éste caso las viñetas como unidades mínimas de significación de la historieta (Juan Acevedo pp48) fue partiendo de una relación de ejes verticales y horizontales, ésta relación hace una división del espacio global de tal manera que queda dividida en tres partes en su plano vertical, que es el que conservo como constante en todas las páginas. Con el objetivo de no hacer la lectura de los cuadros demasiado monótona (como es común en aquellos comics de diagramación simétrica y cuadrada que no se rompe nunca) trato de romper la simetría procurando no restringir los ejes verticales dejando que sea el contenido de la viñeta el que regule ésta circunstancia, y no una retícula en especial.

En tal caso la verticalidad u horizontalidad de cada viñeta se formuló en base al carácter psicológico de su contenido, así por ejemplo las viñetas de predominancia vertical contribuyen psicológicamente a acentuar los estados de tensión y angustia tal es el caso de la página 6 del *U Kahlay Katunob* donde el personaje femenino es arrojado al cenote. Por el contrario la predominancia de los ejes horizontales en la



FIG.98 Viñetas de eje vertical.

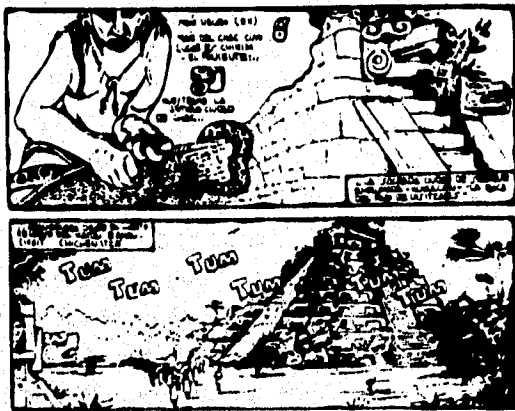


FIG.99 Viñetas de eje horizontal.

viñeta son ideales para recalcar los estados psicológicos de tranquilidad. Sin embargo ésta estructuración es tan sólo un apoyo al contenido formal de la viñeta.

- c) De igual forma la proporción o la relación de tamaño de cada viñeta con respecto a las demás se determinó según el requerimiento formal del propio contenido. Por ejemplo en la serie de viñetas de la página cinco, a diferencia de la mayoría de las viñetas del comic, éstas abarcan toda la horizontalidad de la página, dimensión justificada en el objetivo deseado de cada

una de ellas. Así pues en la primera viñeta era menester volver a mostrar al brujo manipulando el maíz y a la vez relacionar ésta imagen con el siguiente escenario, las ruinas de *Chichén Itzá*, por medio de un efecto de pregnancia de una forma que no se viera cortado éste proceso, lo que ocupó tal espacio. En la segunda viñeta era importante mostrar en panorámica las ruinas del "Castillo" de *Chichén* cuyo impacto deseado requería un espacio mayor. En el espacio restante se trataba de identificar algunos atavíos representativos de la sociedad maya pero principalmente el del emperador transportado en procesión pero habría que resolverlo todo en ese espacio por lo que opté por presentar en una sola viñeta para no reducir las dimensiones y se perdiera el impacto. Ahora bien, la proporción de una viñeta debe ir siempre equilibrada en relación a las demás.

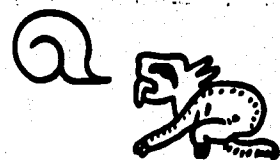
#### 4.5.DOCUMENTACION GRAFICA.

Es absolutamente necesario que antes de comenzar el comic, se realice una ardua recopilación de documentos gráficos. La máxima documentación hace posible que en primer lugar, la didáctica sea afectiva, desde el punto de vista histórico; en segundo lugar, al contar con un número mayor de referencias visuales estimula la imaginación. Así apoyado en fotografías, ilustraciones científicas, mapas videos y demás gráficos podemos tener un acercamiento más verídico sobre las características físicas de los mayas, la vestimenta de cada uno de los miembros de la sociedad y sus respectivos ornamentos, su cerámica, la forma de sus casas, pirámides y construcciones en aquél entonces; de igual manera para los conquistadores.

---

**TRABAJO TERMINADO**

---



# KATUNOB

CIENTO MAYA DEL  
FIJ DEL IMPERIO

HAYO  
DURAN



¡U KAHLAY KATUNOB!  
ERES LA PALABRA  
DE LOS KATUNES...



¡U HAYLAY KATUNOB!  
ERES LA CUENTA GRTA  
EU QUE SE ESCRIBE  
EL DESTINO DEL MAYA...

...LA VISIÓN DEL FUTURO  
PARA COMPRENDER EL  
PASADO.

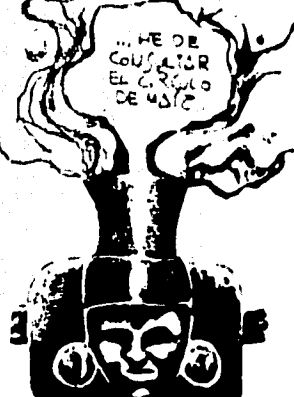
ESTA TARDE, A FINALES DEL  
KATUN 4 AHOU DE LA CUENTA  
GRTA (1518), Y 0 AH KAU,  
CHILAM DE LA COMARCA  
DE SAZI...

... BRUJO  
INTERPRETE  
DE  
HUNAB KU,  
DEIDAD  
VERDADERA  
DEL CIELO,

HE DE  
ESCRIBIR  
NUEVAMENTE  
EL  
U KAHLAY  
KATUNOB...



... HE DE  
CONSULTAR  
EL CIRCULO  
DE USIC



... HE DE GUERER EL DESTINO DEL  
MAYA

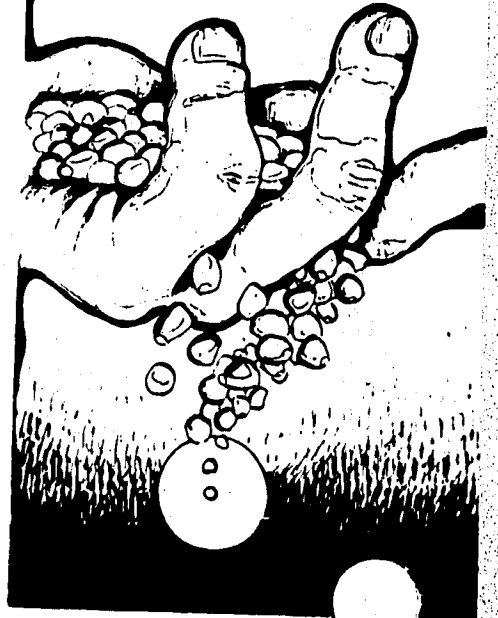




EL FEDERAL ROJO ES LA PIEDRA  
SAGRADA DEL HORIZONTE, LA MADRE  
CEIBA ROJA, SU CENTRO  
ESCONDIDO!



COLOR DE CHAC ZAC, EL QUE  
HABITA EN LA ESTERA DE  
XAMAN - EL NORTE-



SE ABRIERON MIS OJOS A MAKEHUALOQB  
"LA GENTE DEL PUEBLO"



PADRE,  
SI CUY O Y YO  
HEMOS TERMINADO  
DE DEYERBAR LA  
PARTE DEL  
SEMBRADO QUE  
USTED NOS  
INDICÓ.



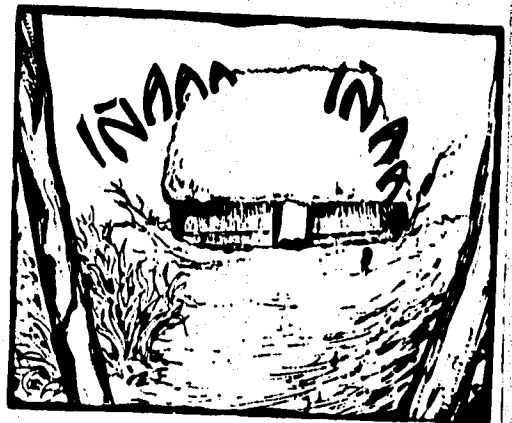
PERO DÍGME PADRE, ¿PORQUE  
LOS CHACES DEL CIELO NO  
NOS HAN ENVIADO AGUA?  
¿POR QUE QUIEREN QUE  
NUESTRA MILPA  
MUERA  
SECA?





TAL VEZ LOS HEMOS  
OPEUIDO EN ALGO  
SI CEH O PERO  
NUESTRA OBLIGACION  
ES SEGUIR TRABAJANDO  
POR AHORA VAYAMOS A  
COMER.

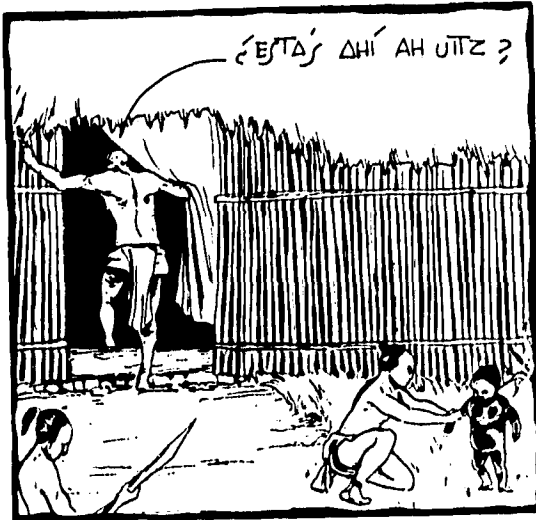


LOS MAYAS EXTRAIAN SUS NOMBRES DE OBJETOS O ANIMALES CON LOS QUE TENIAN ESPECIAL RELACION.  
CUY - LECHUZA      CEH - VENADO



 POSOL: BEBIDA A BASE DE MAIZ, EL CUAL ERA BASICO EN LA ALIMENTACION MAYA.  
 CAMBUL: AVE DE LAS SELVAS DE YUCATAN  
 NA: CHOZA, CASA





MAYACMIL "LA MUERTE FÁCIL". NADIE SABE DE DONDE VIENE... PERO ESTÁ ALLÍ, JUNTO CON EL HOMBRE, DEVORANDO AL MAYA CUAL MANDAMOS ENFURECIDAS DE AH PUCH...

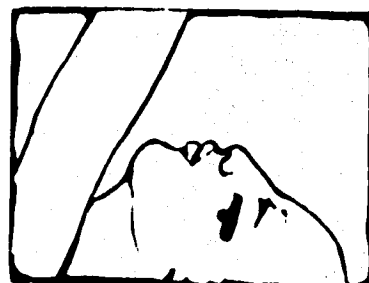
ASÍ ES. CHAC ALIMENTA EL ÁRBOL Y AH PUCH LO ARRANCA.

LA CEREMONIA DA  
COMIENZO ...

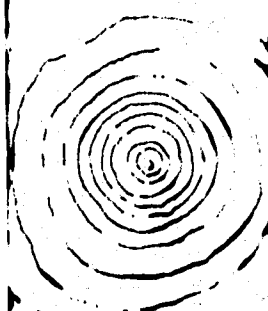
TUM TUM TUM TUM



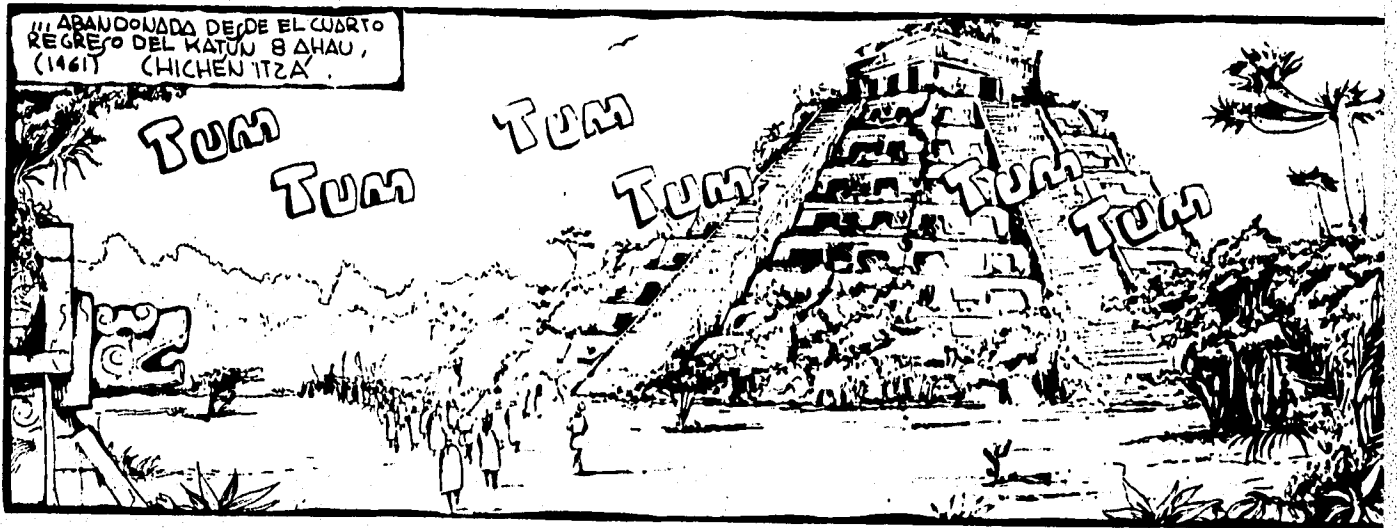
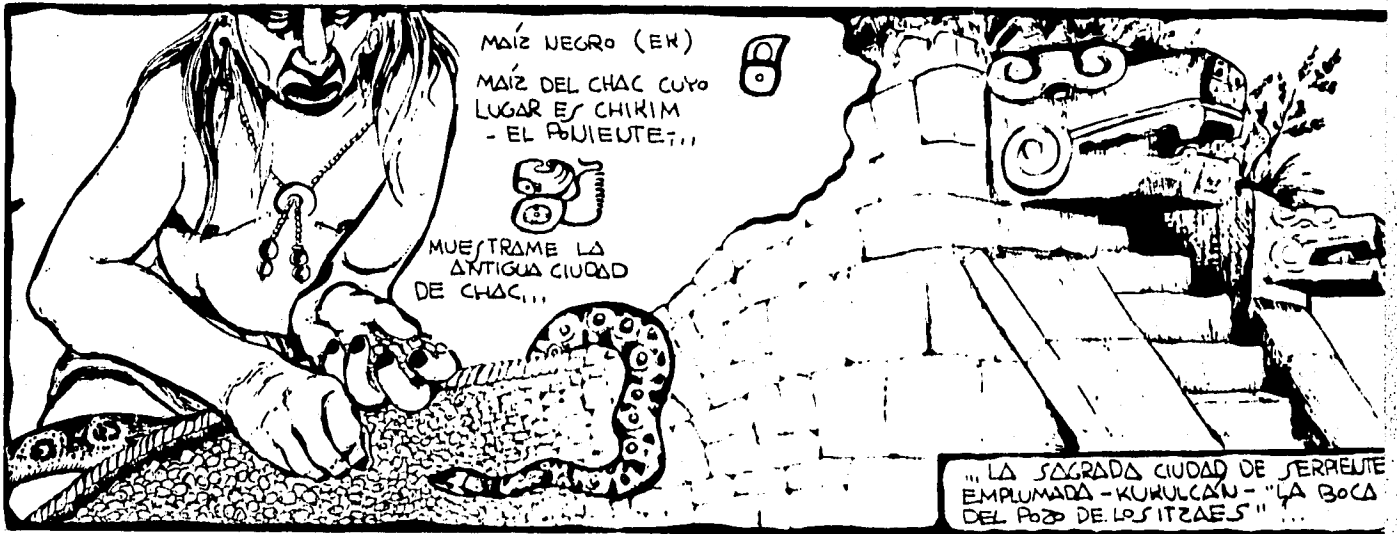
LA QUE SERA  
MENSAJERA DE DIOS  
-PIUTADA DE AZUL-  
ES DESPOJADA DE SUS  
VESTIDURAS.



ESTA MISMA TARDE  
FUERON ARROJADAS  
LAS CUERDAS AL  
CENTRO ... PERO  
LA MENSAJERA  
NO REGRESO...



LOS DIOS NO HAN  
QUERIDO DAR SU  
RESPUESTA ...





... MALOS TIEMPOS SE AVECINAN...

¿QUE FATALIDAD LE ESPERA AL MAYA ADEMAS DE SEQUIA Y MAYACIMIL?

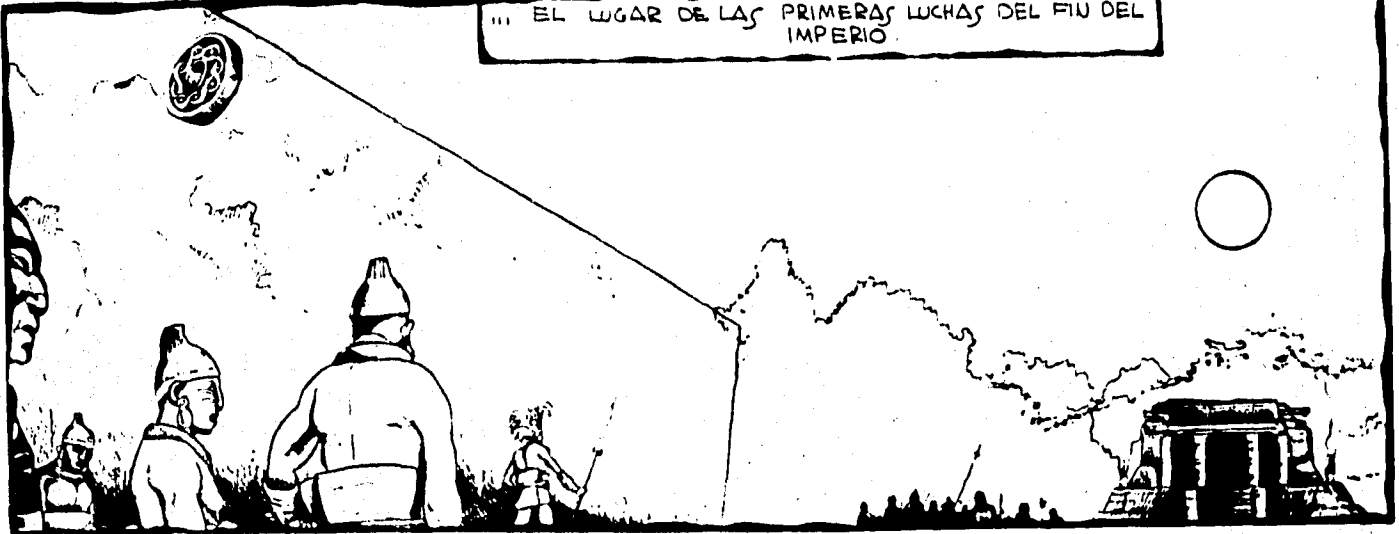


MAÍZ COLOR KAN (AMARILLO)

COLOR DEL CHAC QUE HABITA EN LA ESTERA DE MOHOL (EL SUR)

POR ALLÍ EN CHAKAMPOTÓN...

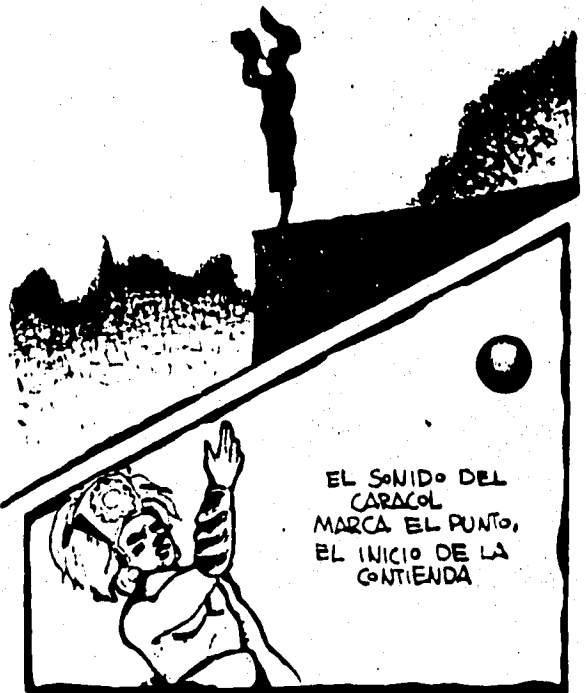
... EL LUGAR DE LAS PRIMERAS LUCHAS DEL FIN DEL IMPERIO.



... LOS SEÑORES ROJOS...

MAYAS CONTRA DZULES...

¡ MUERTE SACRIFICIO AL DERROTADO!



EL SONIDO DEL CARACOL MARCA EL PUNTO, EL INICIO DE LA CONTIENDA

CHAKAMPOTÓN: LA ACTUAL CHAMPOTÓN EN YUCATÁN





DEJES, ELLOS DICEN QUE SON BLANCOS, PERO SON ROSAS COMO LA MANCHA DE ORIENTE QUE LOS TRAJÓ, COMO EL FUEGO QUE BROTA DE SUS MANOS, COMO EL ORO QUE SE ENCIENDE EN SUS BARBAS... ES LA BESTIA DE CUATRO PATA QUE LOS DESTRUYE.

EL FINAL DEL K'IN (DÍA) SE APROXIMA... EL JUEGO HA TERMINADO...



DEJANDO SEMBRADO EL CAMPO DE MAYA



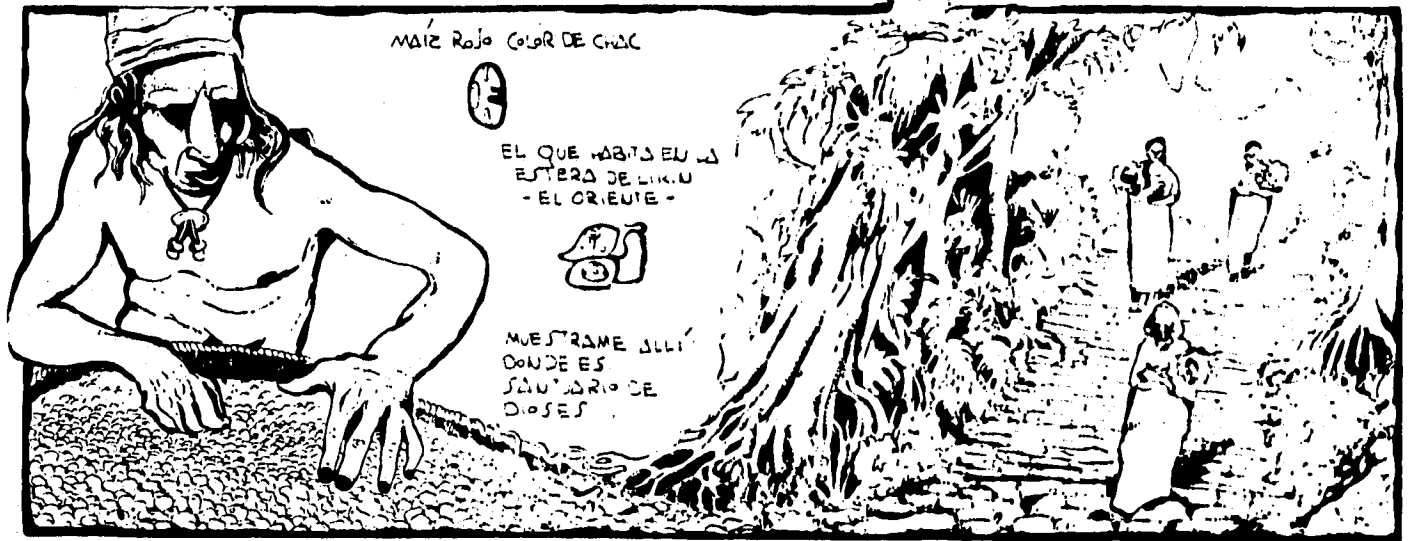
LAMENTO POR EL MAYA QUE SUCUMBE ANTE EL OZUL POR VEZ PRIMERA...

EX CHUAH DIOS NEGRO DE LA GUERRA, APUNTA SU SABELINAS Y SU VARA HACIA ABAJO, ACOMPAÑADO POR LA SIUESTRA AVE CHUAH...

DESTRUCCIÓN Y MUERTE EN MAYA.

**20** EN EL AÑO DE 1519, HERNAN CORTEZ LLEGA A LAS PLAYAS DE YUCATAN, EN UNA TERCERA EXPEDICION DE LOS ESPAÑOLES POR AQUELLAS TERRAS (LA PRIMERA POR HERNANDEZ DE CORDOBA EN 1517, Y LA SEGUNDA POR JUAN DE GIBALVA EN 1518, CUYAS INCURSIONES FUERON TRUNCADAS POR LAS FUERZAS MAYAS). CORTEZ ACOMPAÑADO DE ONCE NAVIOS, QUINIENTOS HOMBRES Y ALGUNOS CABALLOS LOGRA SOMETER POR VEZ PRIMERA A LOS EJERCITOS MAYAS SOBRE LAS PLAYAS DE CHAKAMPOTON.





MAÍZ ROJO COLOR DE CHAC



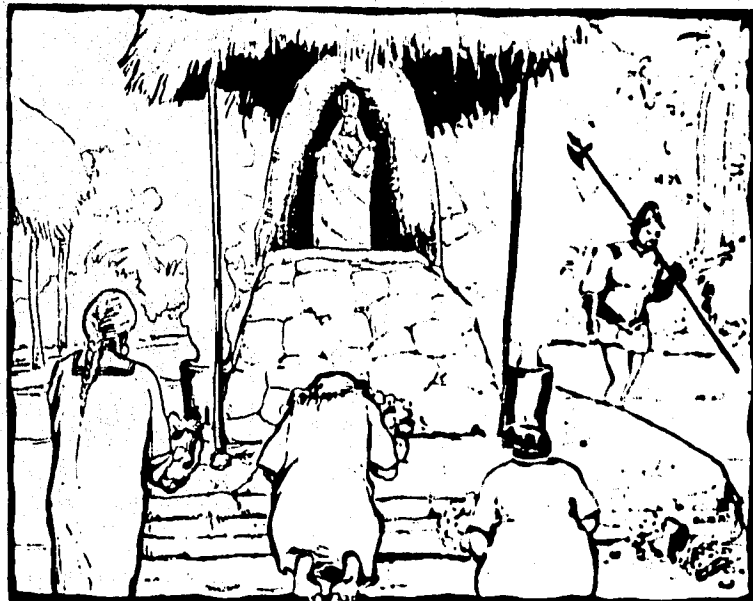
EL QUE HABITÓ EN LA  
ESTERA DE ICH'U  
- EL ORIENTE -



MUESTRAME ALLÍ  
DONDE ES  
SANTUARIO DE  
DIOSES



EL HOGAR SACRADO DE IXCHEL, LA SUPREMA  
DIOESA DE LA LUNA ... LA ISLA COZUMEL



LA PRIMERA TIERRA MAYA QUE CORTÉZ PISO FUE COZUMEL EN 1519 INMEDIATAMENTE CORTÉZ ORDENÓ A LA POBLACION. SOBRE UN ALTAR DE UNA DEIDAD MAYA QUE DESTRUYO MANDO A CONSTRUIR UN NUESTRO ALTAR DE "NUESTRA SEÑORA", E INDUJO A LOS HABITANTES A ADORARLA, INICIANDO LA IMPOSICION IDEOLOGICA.







IXCHEL, TUS HIJOS HAN PREFERIDO DEJARTE,

EMPEZAN A ADORAR AL DIOS EXTRANJERO,

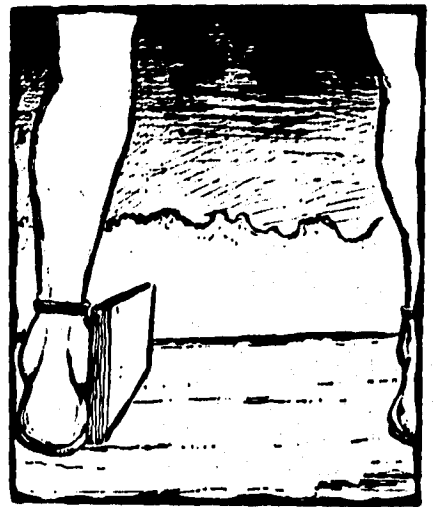
¡HAN PREFERIDO VIVIR!

¡LA HEREJÍA HA SIDO FAVORECIDA! LA RUEDA DE KATUNES BIEN- AVENTURADOS HA TERMINADO...

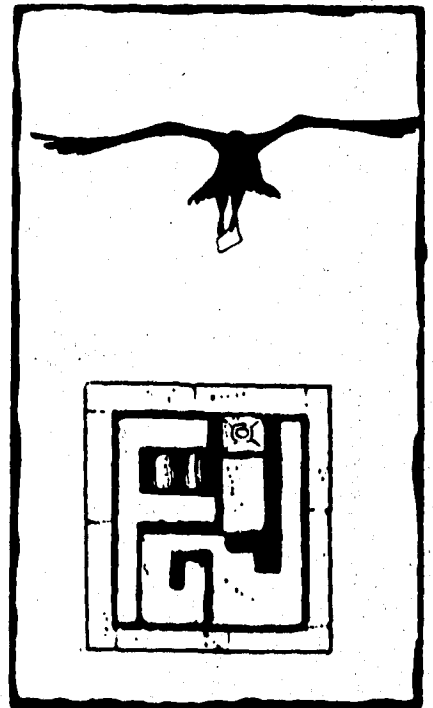
EL TIEMPO DEL MAYA SE ACABA... MALA ES LA PALABRA DE ESTE KATUN.



PERO ASI ACOTECERA ASI HE DICHO YO, AH CAN, SACERDOTE DEL CULTO SOLAR, CHILAM INTERPRETE, CUANDO ESCRIBO LOS SIGNOS DE LA FAZ DEL KATUN 8 AHOU.



EL CICLO DEL TIEMPO ES IMPARABLE, Y EL CHILAM KAU DE SAZI LO SABIA, VEIA INEVITABLE EL FIN FISICO DE SU AMADA CULTURA, EL U KAHLAY KATUNOB QUE EL MISMO ESCRIBIO SE LO HABIA DEVELADO, FUE POR ESTO TAL VEZ QUE EMPRENDO SU VUELO HACIA LA ESTUCCIA DEL BOSQUE MAYA A FUNDIRSE CON ELLA, CON LA MADRE SEIBA, SEGUIR AMANUCOLA Y VIVIR POR SIEMPRE JUNTO A LOS OKLAMUNTIKU.



---

# CONCLUSION

---



---

## CONCLUSION

---

**R**esultado directo de la unión especial de dos grandes lenguajes, el icónico y el verbal, el comic se presenta como un género literario autónomo, dotado de elementos estructurales propios y de una técnica comunicativa original, basada esencialmente en la existencia de un código compartido con los lectores, al cual los realizadores se remiten para estructurar el mensaje. Como medio masivo, su sistema integra elementos de reproducción y consumo por parte de una gran masa social. Surgido de una sociedad industrialmente desarrollada y enfocado desde sus inicios a satisfacer necesidades de entretenimiento, ha sido paralelamente, un gran difusor de ideas que refuerzan en su respectivo momento, una ideología dominante.

Esta premisa nos hace abordar entonces dos cuestiones en especial: El comic es un medio de difusión masivo que ha tenido influencia decisiva en la modificación de hábitos, costumbres y tendencias en la sociedad, su utilización es efectiva en la transmisión de informaciones específicas y por ende es eminente un estudio de manera más analítica que contribuya a la optimización su potencial.

Segundo, como pieza comunicacional de carácter icónico verbal acusa la utilización, sin lugar a dudas, de todo diseño gráfico en la consecuente modelación de la sensibilidad y pensamiento de la sociedad actual.

El diseño gráfico tiene en éste género todo un campo de desarrollo, que llega en un momento dado a exceder sus límites. Así bien en la estructura comunicacional del comic toman participación varios niveles:

- Empezando por las estructuras narrativas: la sinopsis dramática, derivada de la idea dramática, la trama, la oposición de personajes y valores las líneas de acción dramática etc. que son piezas base del sistema argumental. No obstante a ser elementos literarios, su dominio básico es necesario en la realización de todo proceso comunicacional cuyo carácter sea narrativo, incluyendo el Cine y la televisión.
- La relación icónico verbal desde una perspectiva general, que se proyecta en primera instancia en un guión, quien exige un completo dominio de los elementos estructurales del comic: La viñeta, como unidad mínima de significación en la que interactúan contenidos icónicos y verbales, reclama un manejo del encuadre compositivo, que es similar al cinematográfico, en el que es esencial el dominio de los planos, angulaciones y su consecuente sugestión significativa, así como del montaje de las viñetas como medio dramático. De igual manera, el conocimiento de los códigos básicos que hacen posible la inclusión del contenido verbal dentro de la viñeta como son el globo,

---

la delta, el cartucho etc., así como códigos cinéticos y gestuales.

- **En el aspecto físico es necesario el conocimiento de los sistemas de reproducción regularmente que son empleados para éste medio, tales como la rotativa y el offset. De igual manera dentro del campo de la realización inmediata, el manejo de las diferentes sistemas de representación juega papel preponderante, se acusa un buen dominio de la ilustración en todos sus aspectos, el conocimiento dibujo, el manejo de diversas técnicas y materiales, que pueden ir desde el pincel a el aerógrafo; así como de los materiales y soportes ideales para cada caso. No obstante a que en México el método y el material de casi absoluta preponderancia en la elaboración de comic es la tinta aplicada con pincel y/o plumilla, es importante conocer todas las posibilidades que se pueden dar técnicamente en éste medio y tratar de enriquecerlo.**
- **Formalmente el comic exige en primer lugar un manejo parcial de la imagen como de sus diferentes componentes estructurales: niveles de iconicidad, teoría del color, manejo de sombras, texturas encuadre, montaje, códigos gestuales, cinéticos etc. en general todo elemento que adjective a la forma. Así bien es importante de igual manera el papel importante que juega el texto dentro del conjunto de la historieta como componente verbal y a la vez como componente de valor gráfico.**
- **Dentro de marco estructural es favorable un conocimiento de la diagramación de la página, de la proporción adecuada de los ele-**

mentos y en especial de la composición armónica de cada viñeta.

Ahora bien, retomando otro concepto importante del tema hablábamos de un proceso de "traslación" de objetivos en el comic, es decir de la separación de elementos operantes y legítimos de un sistema comunicativo simbólicamente empobrecido y la consecuente utilización de éstos elementos orientados a otro ámbito.

Ubiquémonos en el ambiente nacional donde el afán de lucro en el mundo de la cultura por parte de los medios industriales, ha ocasionado una explotación voraz de éste género narrativo; sin embargo éste sistema empresarial que favorece a la cantidad y no a la calidad, ha hecho descollar al comic en un producto casi denigrante, carente de valores humanos y estéticos; aunque podemos exceptuar el trabajo de autores independientes que han logrado traspasar la barrera de los medios comunicacionales con comics de calidad, la proporción en relación lo anterior sigue siendo aún mínima.

Independientemente de su orientación, es indudable que la literatura de la imagen es un excelente medio en la transmisión de informaciones específicas, y su adecuada utilización puede llegar a ser de gran apoyo a los métodos pedagógicos actuales. La estructura iterativa del comic proporciona una información más legible y eficaz que cualquiera de los dos lenguajes solos y separados (el icónico y el verbal), resultando ser más efectivo en la difusión de contenidos referentes a situaciones y estados. Otra ventaja es que los códigos y lenguaje de la historieta son bien conocidos o fácilmente asimilables en cual-

---

quier contexto cultural. Ahora bien, no podemos deslindar al comic de su carácter de entretenimiento y diversión, así pues, su proyección didáctica se debe dar paralelamente, reforzándose una a otra, sin que se pierda esa motivación especial que hace abrir un libro de historietas; se trataría del perfecto medio para ejemplificar la antigua frase de "divertir enseñando".

De acuerdo a lo anteriormente analizado, es que se elaboró la propuesta "*U Kahlay Katunob*", en donde se planteó un proceso de realización que permitiera visualizar, desde una perspectiva más práctica un problema que se pretendió real: la introducción de un comic didáctico a manera de anexo, dentro de una publicación determinada de libros de historia. De ésta manera, echando mano de los recursos aprendidos sobre el comic, se elaboró una estructura argumental basada en información específica de un período determinado de la cultura maya, se propuso un planteamiento gráfico de acuerdo al carácter de la información, apoyándonos en documentación visual, y técnicamente se resuelve con los materiales clásicos del comic: tinta, plumilla y pincel, que ofrecen gran rapidez de manejo y resultados favorables, así como menor costo al momento de su reproducción.

No obstante a que los resultados reales de éste planteamiento sólo se podrían apreciar en el momento de concretizarse el comic en su calidad de medio masivo, puedo mencionar varios puntos a criterio personal en referencia a su elaboración y resultado final. La realización de "*U Kahlay Katunob*" fue llevada a cabo partiendo de la proposición de una idea básica, enseñar diversos aspectos de la cultura maya a través del comic, tratando de tomar

un argumento que no se centrara en lo puramente histórico e infundiéndole un dramatismo que permitiera hacer la información más amena y menos cuadrada, por la misma razón es que me propuse no restringir temáticamente, aspectos imaginativos, no "reales" pero si representativos de una cosmogonía y de un ambiente mágico que distinguió a ésta antigua cultura.

En este sentido considero que la pedagogía y la fantasía no deben estar disociadas pudiendo alimentarse mutuamente. Ahora bien, por otra parte hay que mencionar que un buen comic, como todo arte, es fruto de la experiencia, y llegar a dominar sus diferentes aspectos a plenitud es difícil, aunque teóricamente se pretenda; bajo ésta perspectiva mi propuesta presenta, sin temor a expresarlo, algunas deficiencias. Por lo regular tales deficiencias se expresan al momento de revisar el trabajo terminado y no en su desarrollo. Así pues abordando el contenido temático de mi propuesta observo que resulta un tanto cuantitativa hacia una ideología antimperialista que se da a partir de la idea de representar a los españoles tal y como fueron, o pienso que fueron vistos por los mayas, reforzando ésta tendenciosidad al ser utilizada tal idea de dramatizar la caída del imperio. Esto comprueba la inevitable viabilidad de éste medio como transmisor de ideologías. De la misma manera en el campo comunicacional encuentro fallas de carácter funcional en información que pretendía efectiva, por ejemplo al momento de darle una forma de lenguaje, propio al brujío (apoyado en los escritos del Chilam Balam de Chumayel), se llegan a escapar conceptos que realmente se vuelven esotéricos, no quedando muy claros para el lector, que tendría que re-

---

currir a otra fuente para comprender lo que se quiso decir.

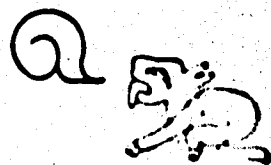
Es por lo anterior que pienso que en un sistema de producción periódica de comic que profundice en el campo de lo didáctico es importante la existencia de una metodología funcional de realización, así como de la participación conjunta de investigadores y profesionales de la información como de diseñadores gráficos o comunicólogos, pero también creo que dentro de una perspectiva

real e inmediata esta labor puede ser llevada a cabo tan sólo con el firme propósito de ofrecer a la gente un producto que le permita, de alguna manera, elevar la calidad de su ser social; con el objetivo simple de renovar el claro compromiso existente entre los medios de comunicación y la población a que son indudables lectores. Me gustaría concluir finalmente con la famosa frase de Bertrand Russell "*el arte que es buen arte, es entretenimiento siempre*".<sup>31</sup>

31 Russell, Bertrand. Cit. *El Comic es Algo Serio*. Ed. Futesa, pp. 38.

# BIBLIOGRAFIA.

---



# BIBLIOGRAFIA.

## EL COMIC :

---

Acha, Juan, *Arte y Sociedad: Latinoamérica. El Producto Artístico y su Estructura*, pp. 246-252.

Alfie, David, *El Comic es Algo Serio*. Ed. Eufesa, Pie de Imprenta en México, pp.13-161.

Aurrecochea, Juan Manuel, *Puros Cuentos. Historias de la Historieta en México*. Tomo I, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Ed. Grijalbo, pp. 14-181.

Biblioteca Salvat de grandes temas, *Literatura de la Imagen*, Salvat Editores, S.A., Barcelona 1973, pp.9-141.

Gubern, Román, *El Lenguaje de los Comics*, Ed. Península, Barcelona, 1979, pp. 113-179.

Herner, Irene, *Mitos y Momitos*, Ed. Nueva Imagen de la UNAM, 1979

La iglesia, Juan Antonio de, *El Arte de la Historieta*, Ed. Doncel, Madrid 1964, pp. 31-56.

Llobera, José, *Dibujo del "Comic"*, Manuales prácticos AFHA, pp. 38-81.

Rodríguez Diéguez, José Luis, *El Comic y su Utilización Didáctica, Los tebeos en la enseñanza*, Ed. Gustavo Gilli, S.A., Barcelona, 1988, pp.17-83.

Rodríguez Diéguez, José Luis, *Las Funciones de la Imagen en la Enseñanza. Semántica y Didáctica*, Ed. Gustavo Gilli, S.A. Barcelona 1978.

Vázquez, Modesto, *La Historiética*, Ed. Promotora K, S.A., México D.F. 1981, pp.69-107.

Vigil, Guillermo Z. *El Payo, o Cómo Escribo mi Historieta*, Editores Asociados Mexicanos, S. A. México D.F. 1981, pp. 11-173.



## LOS MAYAS (Documentación histórica y visual) :

---

Abreu Gómez, Ermilo *CaneK*

Bernal Díaz del Castillo, *Historia de la Conquista de la Nueva España*, Ed. Porrúa S.A. México 1962, pp. 34-56.

Bustos, Gerardo, *Yucatán, Sus Ciudades Arqueológicas*, Monclem Ediciones, México 1992, pp. 3-127.

Bruce, Robert, *Arte Maya, Esplendor y Simbolismo*, Banco Nacional de Comercio Exterior, Edición del Fondo Editorial de la Plástica Mexicana, 1990, pp 10-147.

Cabeza, Gregorio Z., *Cronistas de Yucatán*, Edición de la Confederación de Agentes Aduanales de la República Mexicana, México 1990, pp.9-92.

Foto Zoom, *Los Inicios de la Fotografía en Yucatán*, No. 181, Ed. Gastrotur, México 1990, pp. 16-47.

García-Bárcena, Joaquín, *Historia Gráfica de México*, Tomo I, Ed. Patria, México 1988, pp. 58-135.

Morley, Silvanus G., *La Civilización Maya*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México 1974, pp.15-509.

Salvat Editores, *Historia de México*, Tomo 1, Salvat Mexicana de Ediciones S.A., México 1978, pp. 77-119.

Salvat Editores, *Historia de México*, Tomo 2, Salvat Mexicana de Ediciones S.A., México 1978, pp. 309-363.

Salvat Editores, *Historia de México*, Tomo 3, Salvat Mexicana de Ediciones S.A., México 1978, pp.667-706.

Salvat Editores, *Historia de México*, Tomo 5, Salvat Mexicana de Ediciones S.A., México 1978, pp. 942-1002.

Westheim Paul, Ruz Alberto, Caso Alfonso; *Cuarenta siglos de Plástica Mexicana*, Ed. Herrero, S.A., México 1969, pp. 53-393.

Von Hagen, Victor W., *Los Mayas*, Ed. Joaquín Mortiz, México 1976, pp 7-119.